

Bimestriel N° 10

Septembre 82

ISSN 0243-1327

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation



''Freedom in the Galaxy''

CASUS BELLI N° 10

Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : 563-01-02.
Patronné par la F.F.J.S.S.T.,
150, avenue d'Italie,
75013 PARIS.

Direction, administration

Président : Jacques Dupuy
Directeur Général :
Paul Dupuy
Direction adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Behar.

Rédaction :

CASUS BELLI
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : 563-01-02
Périodicité : bimestrielle
Rédacteur en chef :
François Marcela-Froideval
Maquette et illustrations :
Didier Guiserix

Services commerciaux

Marketing et développement :
Christophe Veyrin-Forrer

Abonnements :
Elizabeth Drouet
assistée de Patricia Rosso

Vente au numéro :
Gabriel Prigent

Relations extérieures :

Michèle Hiling

Publicité :

Didier Guiserix,
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : 562-71-96

Imprimerie :

DEFI-PARIS
Tél. : 362-87-15

Composition

CELBÉ-Compo
Tél. : 032-05-25

Dépôt légal n° 391
3^e trimestre 1982

Commission paritaire n° 63.264

Copyright CASUS BELLI 1982

Editorial

Après les en-cas et les salades légères d'usages pendant la belle saison, l'automne, c'est le retour aux nourritures riches qui tiennent au corps. Riche, Freedom In The Galaxy l'est certainement ; pourtant il reste, délaissé, sur les étagères de vos revendeurs favoris. Sensibles à cette injustice nous n'hésitons pas à lui consacrer un long article, à vous de voir si la recette vous tente...

Des espaces infinis à l'infiniment petit, il n'y a qu'un pas, que nous avons franchi pour vous entretenir des figurines au 300^e, avec en prime une fiche bricolage ! Quel luxe...

Et si l'habituel ping-pong « 2^e Guerre Mondiale-Napoléon, Napoléon-2^e Guerre Mondiale » vous semble monotone, sortez du rang pour la série 120 de GDW, dont nous vous offrons les deux premiers morceaux d'une brochette appétissante.

Après toutes ces considérations culinaires, nous irons bien nous restaurer à l'auberge de la page 32, en espérant ne pas tirer un 96 sur le d100...

Avant de vous laisser déguster ce numéro, une alléchante perspective pour le suivant, qui paraîtra mi-octobre : C.B. vous proposera désormais régulièrement des mini-jeux « près à jouer ». Il y en aura pour tous les goûts (hormis pour ceux qui n'apprécient que Nato ou Art of Siege !) du wargame, du jeu de rôle, et autres... Mais laissons ceci mijoter encore un peu...

Sommaire

☐ FREEDOM IN THE GALAXY Frédéric Armand	3
☐ CENTRAL FRONT Henri Grégoire	10
☐ LOBOSITZ Patrick Daugé	12
☐ AZINCOURT Frédéric Armand	16
☐ L'EMPIRE AU 300 ^e Yves « La Lorgnette »	20
☐ SQUAD LEADER : CAMOUFLAGE Luc Sérard	24
☐ SPACE OPERA : BATIR SON UNIVERS Thierry Martin	28
☐ DEVINE + BAZAAR	30
☐ L'AUBERGE DU JOYEUX TROLL FARCEUR Bruce Heard	32
☐ NOUVELLES DU FRONT	36

Freedom in the Galaxy

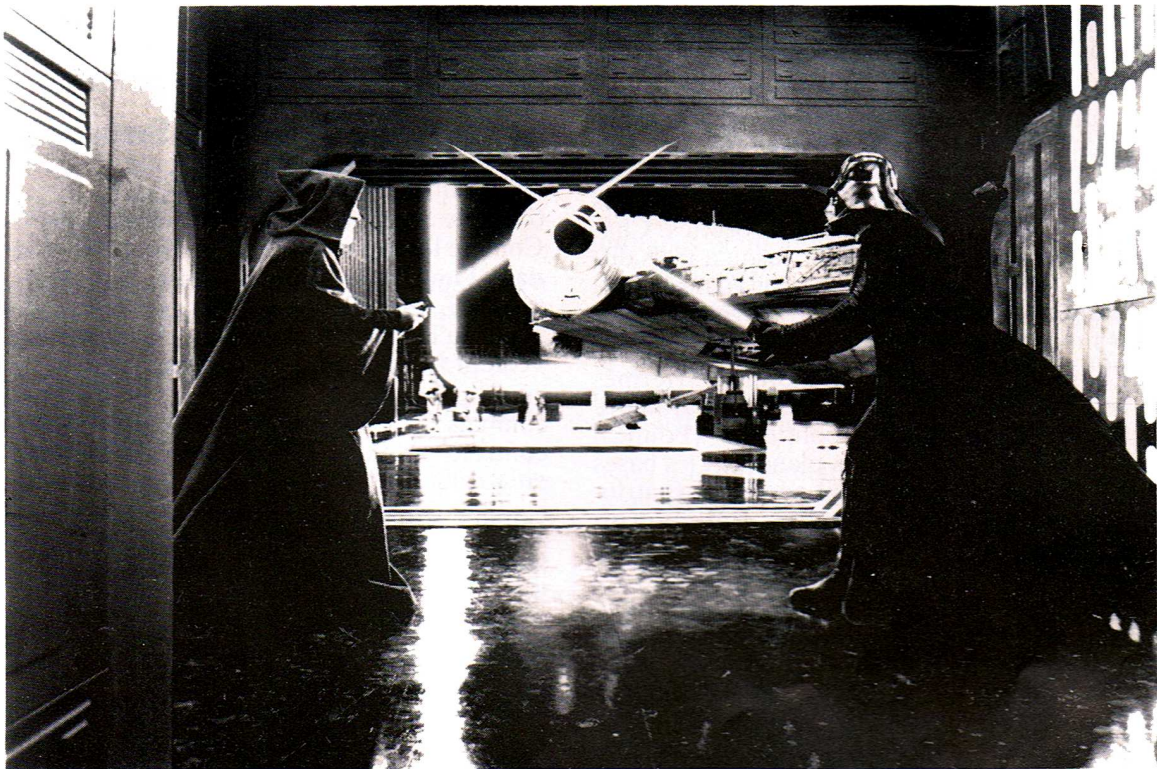


Photo 20th Century Fox / Collection Gilles Gressard

The Star Rebellions, 5764 A.D.

Fabricant : ancienne version, (juillet 79), Simulation Publications, Inc., 257, Park Avenue South, New York 10010 (Etats-Unis) ; nouvelle version (1982), Avalon Hill, 4517, Harford Road - Baltimore M.D. 2124 (Etats-Unis).

Sujet : la rébellion d'une galaxie contre un Empire despotique et omnipotent.

Matériel : une carte de 86 × 55 cm repr?sentant la Galaxie ; 140 cartes à jouer ; 400 pions ; 1 livret de règles (copieux), avec tableaux ; 1 guide galactique.

Système de jeu : séquence de jeu complexe avec alternance des tours des deux joueurs. Combats différents selon qu'il s'agit d'unité militaire ou de personnages. Système de mission pour déterminer les actions des différents personnages.

Complexité : selon les scénarios, de simple à élevé.

Nombre de joueurs : deux, mais possibilité d'adaptations.

Possibilité de jouer en solitaire : très modérée.

Possibilité de jeu par correspondance : pratiquement nulle

EN 1979, S.P.I. publiait un jeu qui eut tout de suite beaucoup de succès auprès des amateurs américains de S.F. et de Space Opera ; récemment cette même marque, devant faire face à de douloureux problèmes de gestion céda, le jeu, le titre et tous les droits à la firme Avalon Hill. Aujourd'hui, sort en France (chez Jeux Descartes), cette nouvelle version (nouvelle en ce qui concerne l'éditeur) dont j'espère qu'elle n'aura pas été modi-

fiée. La version dont il sera question dans ces colonnes est celle de S.P.I., qui avait alors profité des remous provoqués par la sortie du film *Star Wars* ; le jeu *Freedom in the Galaxy*, empruntant, en effet, beaucoup à cette célèbre fresque cinématographique dont il ne nous a été servi pour le moment que deux morceaux et dont nous attendons le troisième avec un mélange de septicisme et de curiosité...

Ceux qui ont créé *Freedom in the Galaxy* (F.I.T.G.) se sont en effet beaucoup inspirés du film ; notamment, en ce qui concerne la situation de départ. F.I.T.G. est une large simulation de la lutte à l'échelle galactique, livrée par une bande d'intrépides rebelles aux forces d'un empire omnipotent, despotique et cruel.

Une partie peut se jouer à trois niveaux de complexité selon que vous choisissez le jeu du système solaire, le jeu des provinces ou le jeu galactique, ce dernier simulant (pas très approprié comme terme vu la situation mais il est difficile de trouver autre chose) l'ensemble de la révolte. Faites cependant attention, F.I.T.G. n'est pas le jeu du film (S.P.I. n'était pas encore atteint de mercantilisme qui a frappé la marque dans le dernier trimestre de 1981, quand elle a sorti un *Dragon Slayer* tout en travaillant sur un "canon"). Vous pouvez certes envoyer Adam Starlight (Duke Skywalker) tenter de détruire le stabilisateur de Planète (The Planet Stabilisator dans le jeu, qui ressemble fort à l'Etoile Noire du film), mais contrairement à ce qui se passe dans le film, votre héros favori ne réussira pas forcément à détruire l'engin. Ceci rajoute au jeu un élément que l'on ne trouve pas dans le film (qui doit se finir par un "happy end"), le suspens ; sans que soit pour autant effacé l'aspect Space Opera.

Elément physiques du jeu

Freedom In The Galaxy est présenté sous boîte (tant par S.P.I. que par A.H. ; la boîte de la version A.H. étant nettement plus petite) illustrée par David Wenzel ; mais sans plateau de rangement (version A.H., en ce qui concerne S.P.I., cela dépend de l'âge du jeu que vous achetez).

La carte (dont les qualités graphiques sont au niveau des meilleures réalisations de Redman Sernansen) représente 45 systèmes reliés entre eux par des routes de navigation spatiale. Vingt de ces systèmes ne sont utilisés que pour la navigation ; alors que les autres ont 1, 2 ou 3 planètes dans leurs orbites. Chacune de ces planètes peut posséder jusqu'à trois différentes "Niches écologiques" (environ, dans le jeu) où sont établies différentes races intelligentes (avec aussi leur mode de vie, citadine, nomade).

Figurent aussi, sur "l'indicateur d'orbites" (termes qui me semblent les plus appropriés pour traduire Planet track) un "indicateur politique" (Political Track) permettant de savoir si la planète et les bases de défenses éventuelles sont soit soumises (patriotic), soit loyales (loyal), soit neutres, soit en dissidence (dissident) soit en état de rébellion ouverte (unrest) vis-à-vis de l'Empire. Le nom de telle ou telle créature hantant la planète, ou de telle ou telle personnalité importante est parfois indiquée. Enfin, et bien entendu, chaque planète possède un nom. Les marqueurs et les pièces représentent les unités militaires ; les personnages et le reste sont nombreux, faciles à lire et pour la plupart imprimés recto-verso.

Des cartes à jouer sont fournies ; elles représentent les personnages rebelles et les séides de l'empire, les navires spatiaux et les possessions des personnages cités plus haut. Toutes ces cartes sont illustrées, et les valeurs des différentes caractéristiques des personnages sont inscrits au verso.

On trouve encore dans la boîte quatre autres jeux de cartes ; celui des missions, des actions ; les deux autres n'étant utilisés que dans le jeu galactique : il s'agit des cartes d'événement galactique, et des cartes de limitation stratégique (Strategic Assignment Deck : qui limite le mouvement des forces de l'empire). Attention, ces cartes sont relativement fragiles ; et il est difficile de les enlever des planches qui sont fournies dans la version S.P.I. ; espérons que A.H. aura amélioré ces éléments, matériels, du jeu.

La boîte de *F.I.T.G.* contient aussi deux livrets, les règles et le guide galactique, les différentes tables étant insérées dans ce guide. Les règles sont écrites selon le système des cas que l'on trouve dans tous les jeux S.P.I. (espérons qu'A.H. aura gardé la présentation), et ne contiennent que très peu d'erreurs et d'ambiguïtés. L'errata (habituel chez S.P.I.) se limite à un tiers de page.

Les règles sont organisées selon trois niveaux de difficulté, mais malheureusement mal présentées ; la bonne habitude de présenter les règles dans l'ordre de la séquence de jeu, ayant été abandonnée. Chaque règle importante est introduite en premier.

Le *Guide Galactique* contient biographies et descriptions des personnages et créatures du jeu ; il n'est pas seulement là pour rajouter un peu de "sauce", car il renferme également certaines règles ; par exemple

dans le descriptif des créatures, on trouve aussi leur valeur au combat. Dans l'ensemble, les règles sont très bien écrites (en anglais, bien entendu) sans détour, et avec un nombre minime d'abréviations et redondances. La clarté et la précision des règles (qui ne sont émaillées d'aucun argot) permettent aux joueurs d'en discuter aussi facilement qu'ils les ont apprises. (Une digestion progressive des trois niveaux de jeu semble cependant nécessaire).

Le Jeu du Système Solaire (Star System Game)

C'est le premier niveau de *Freedom In The Galaxy*. Comme le titre le laisse entendre, l'action se déroule dans l'un des systèmes solaires. Les règles concernent ici, essentiellement les personnages, les missions qu'ils peuvent accomplir, la recherche, le mouvement (à l'intérieur du système solaire), le combat entre personnages d'une part, et d'autre part les combats qui opposent des unités militaires au contrôle politique des planètes du Système Solaire en question.

Comme le mouvement à travers l'hyper-espace et le combat spatial ne sont introduits qu'avec le jeu des provinces (Province Game), le cadre géographique du jeu du Système solaire est quelque peu limité (seules, les différentes "Niches écologiques" des planètes du système solaire en jeu constituent les espaces où la partie se déroule) ; chaque unité se déplaçant de "Niche écologique" en "Niche écologique" sur une même planète, la seule limitation imposée étant celle de l'empilement (limitation déterminée par la taille de la "Niche" où se trouvent vos unités).

Le mouvement d'une planète à l'autre, à l'intérieur du même système solaire, n'est permis qu'aux unités les plus importantes et aux personnages ; ces derniers ayant le choix entre leur propre vaisseau spatial ou le convoi des troupes qui transitent de planète en planète. Le mouvement vers une planète contrôlée par l'ennemi n'est pas sans danger ; Les Bases de défenses planétaires veillent (Planetary Defense Base, P.D.B. en abrégé). Lorsqu'un de vos personnages, ou l'une de vos unités tente d'atterrir sur une planète ennemie, la P.D.B. peut essayer de le ou de les détecter. Si vos troupes ou votre personnage échappent à la vigilance des moyens de détectations ennemies, les forces ennemies ne peuvent strictement rien faire (bien que le joueur ennemi sache pertinemment où vous êtes, tous les déplacements de pions s'effectuent ouvertement). Si par contre, l'arrivée de vos pièces est découverte, les forces ennemies peuvent effectuer un mouvement en réaction, préparant ainsi une future bataille rangée précédée de recherches (essentiellement destinées à détecter les personnages).

Les combats entre unités militaires utilisent le système des rapports de force avec des modifications à ce rapport pour le commandement (ce qui favorise les forces impériales mieux conduites) et selon le type de terrain (ce qui favorise les rebelles lorsqu'ils sont chez eux) ; les deux joueurs lançant les dés pour déterminer les pertes de l'adversaire. Les résultats des combats se présentent sous forme de points de pertes qui sont infligés aux troupes des deux joueurs ; les pertes sont déduites en enlevant les unités dont le potentiel du combat est au moins égal

au résultat indiqué sur la table.

Chaque joueur peut provoquer une bataille rangée durant son propre tour de jeu ; seules les plus petites unités militaires interviennent dans le Jeu du Système Solaire, aussi, les batailles rangées y sont rares et pour la plupart sans importance. Une fois tous les mouvements et tous les combats entre unités militaires effectués par le joueur à qui c'est le tour de jouer, l'adversaire peut rechercher les personnages ennemis qui ont été détectés. Une valeur de camouflage (Hidding Value) et une valeur de recherche, déterminent la probabilité pour un groupe donné de personnages ; ce groupe pouvant être ensuite attaqué en utilisant la procédure du combat entre personnages.

Vous pouvez attaquer les personnages ennemis en utilisant l'une ou l'autre ou même, les deux procédures suivantes :

- avec un groupe de vos propres personnages ;
- avec un escadron (Squad) détaché d'une unité militaire traquant les personnages de l'ennemi.

Chacun de ces escadrons utilise une valeur de combat et d'endurance tirée sur la force de l'unité qui l'a détaché. Cette méthode, qui consiste à mêler jeu de rôle (avec les personnages) et un wargame classique (avec des unités représentant différentes formations), est une légère réminiscence de *Sword and Sorcery* (qui est à l'Heroic Fantasy, ce que *F.I.T.G.* est au Space Opera) : où des personnages peuvent détruire des armées entières, avec comme seule aide leurs propres mains.

Dans *F.I.T.G.*, des personnages peuvent certes détruire des unités militaires, mais en accomplissant une mission spécifique : le sabotage. Par contre, en combat régulier, si un détachement (Squad) est

battu, il n'a aucune influence sur le reste de l'unité militaire. Le combat entre personnages utilise un système de supériorité basé sur l'habileté au combat des différents adversaires ; le jet d'un dé déterminant le nombre de blessures infligées aux personnages. Avant que le combat ne commence, l'attaquant peut choisir s'il désire tuer son adversaire (le combat se déroule alors normalement) ou s'il désire le capturer (l'attaquant subissant alors une modification en sa défaveur).

L'attaquant n'a pas seulement le choix des armes, il a aussi celui du type de combat ; il peut attaquer à mains nues (hand to hand), ou avec une arme (ce qui provoque un firefight), le nombre des blessures infligées étant alors doublé.

Le défenseur peut, quant à lui, essayer de rompre le combat, et même de protéger certains personnages de façon à augmenter leurs chances de fuites ; mais si les tentatives de refus du combat sont infructueuses, le défenseur se voit infliger une modification défavorable.

Une fois le combat résolu, chaque joueur distribue le nombre de blessures infligées entre ses différents personnages qui étaient présents lors du combat. Cette simple règle donne aux joueurs un peu trop de contrôle sur leurs personnages ; ils choisissent en effet celui qui, à l'issue d'un combat particulièrement désastreux, va être tué. D'autre part, un système de désignation aléatoire de ou des personnages subissant le plus de blessures, aurait sévèrement handicapé le joueur-rebelle dont les personnages combattent le plus fréquemment.

Le système original de *F.I.T.G.* permet aussi aux joueurs de désigner le personnage qui va mourir, de façon à être sûr que le pilote, le diplomate (ou n'im-

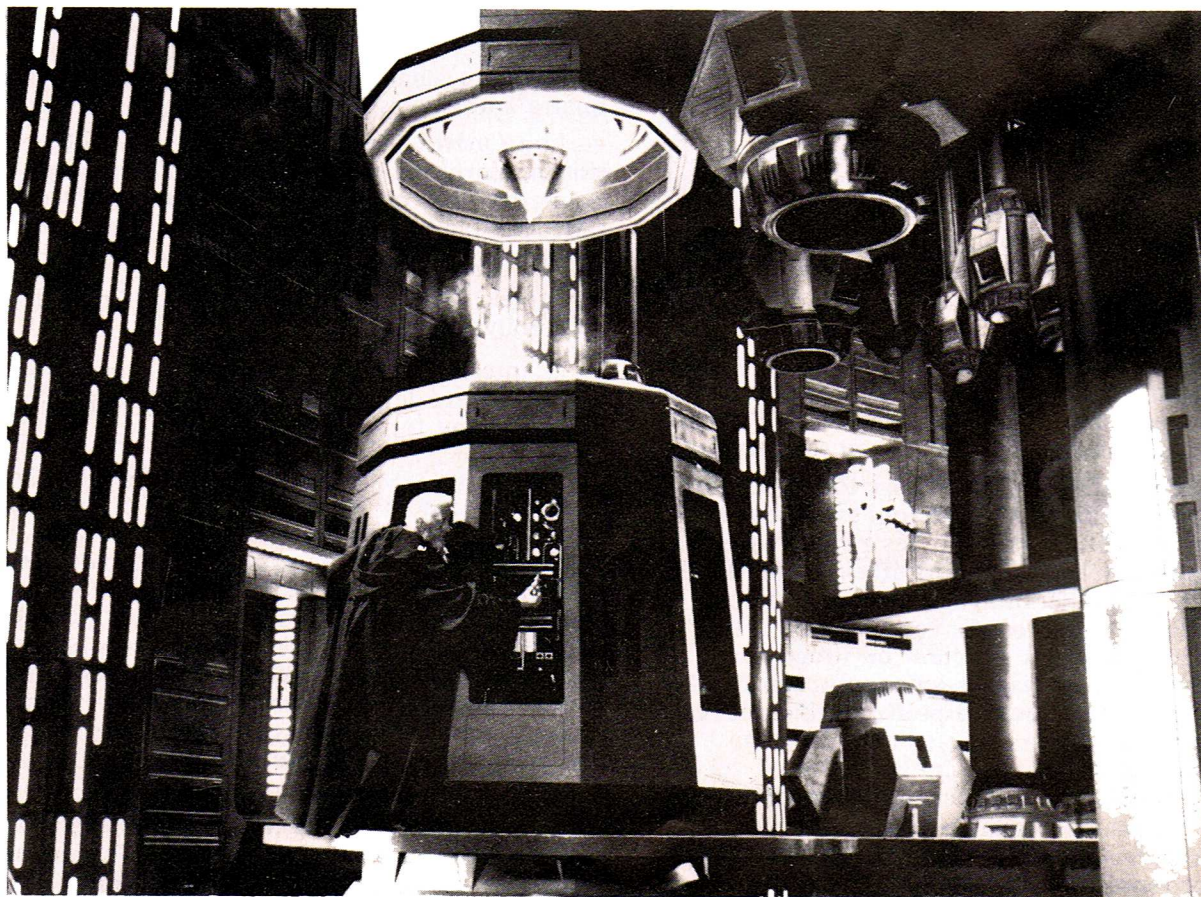


Photo 20th Century Fox / Collection Gilles Gressard

porte quel autre personnage, important pour le moment) vont survivre...

Le seul moyen de provoquer un combat entre différents personnages, est la recherche ; cette recherche (search) étant l'une des missions qui peut être assignée à l'un des personnages, la plupart des combats entre personnalités rebelles et séides de l'empereur, ont lieu durant la phase des Missions (Missions Phase).

Cette phase est au centre du système de jeu de *Freedom In The Galaxy*, puisque c'est grâce à ces missions que les personnages évoluent. Pendant cette phase du tour de chaque joueur, les personnages qui se trouvent au même endroit sont rassemblés en groupe de Missions. Un nombre de cartes égal à la taille de la "Niche écologique" (Environ) où se trouvent les personnages, est ensuite tiré ; chaque carte comporte le nom d'un événement (Actions Events), et l'abréviation qui précise si oui ou non une mission est réussie. Ces cartes sont des cartes de "chances" ; les événements décrits et provoqués par leurs tirages peuvent aller du déclenchement de guerres civiles à des tirages "gratuits". La plupart des cartes comprennent la description d'attaques de vos personnages par des indigènes en furie (Irate Locals) ou par les créatures qui vagabondent dans les environs ; certaines provoquent la détection de vos personnages par l'ennemi, ou lui permettent de les rechercher.

Une fois que vous vous êtes occupé des événements, le moment est venu de savoir (selon les abréviations inscrites sur les cartes tirées) si les missions entreprises par vos personnages, ont réussi, mais ce n'est pas tout. Pour réussir certaines missions, la possession de plusieurs cartes comportant plusieurs abréviations différentes, est souvent nécessaire. Après que le tirage, selon la taille de la "Niche écologique" où sont vos personnages, ait été effectué, les joueurs peuvent bénéficier d'un tirage supplémentaire dont l'importance varie selon les missions, les personnages en mission et les événements qui viennent de s'accomplir. Un choix de plusieurs missions, à usage bien déterminé, s'offre à chaque joueur ; il est souvent difficile de savoir quelle mission confier à un personnage donné. La liste qui suit, est composée d'une traduction des termes originaux, faite par l'auteur ; et les expressions originales accompagnent la traduction entre parenthèses ; elle vaut ce qu'elle vaut.

— "Tirage de personnages" (Gain characters). Ceci permet à un joueur de tirer des cartes de personnage de celles qui ne sont pas utilisées. Traduit dans la "réalité", cela correspond un peu au recrutement.

— "Recherche d'objets" (Scavenge for possessions). Ceci permet au joueur-rebelle (qui est le seul à pouvoir assigner cette mission à ses personnages), de s'accaparer certains objets fort utiles, tel le Medikit qui facilite la récupération après un rude combat. Le joueur-rebelle, qui a confié cette mission à l'un de ses personnages, peut effectuer un tirage parmi les cartes possessions, si la mission réussit. Les rebelles sont d'autre part les seuls à pouvoir utiliser les possessions.

— "Création d'un camp rebelle" (Start Rebel Camp). Ce camp, capable d'accomplir certaines missions de lui-même, ne peut bien sûr être créé par le joueur représentant l'Empire.

— "Libération des prisonniers" (Free prisoners). Cette mission permet de libérer des personnages capturés par l'ennemi durant un combat.

— "Espionnage" (Gather information). L'espionnage permet de détecter les personnages ennemis, de gagner des points de victoire ; et dans le jeu galactique, de connaître les secrets de l'ennemi.

— "Sabotage" (Sabotage). Ceci peut provoquer la destruction d'une unité militaire ennemie, ou celle d'une base de défense planétaire (P.D.B., Planetary Defense Base).

— "Tentative de subversion" (Subvert Troops). Elle permet de faire passer des troupes de l'Empire dans le camp de l'ennemi ; plus difficile et plus risqué qu'un simple sabotage.

— "Assassinat" (Assassination). Permet de faire passer tout personnage déplaisant de vie à trépas. La mission la plus difficile et la plus risquée, mais des personnages s'en font une spécialité.

— "Tentative diplomatique" (Diplomacy). Elle peut permettre d'influencer la loyauté d'une planète. Cette mission est la deuxième en importance, vu ses effets. Si une planète est en rébellion (unrest), la révolte a de bonnes chances de s'étendre d'elle-même, par contre si la planète est soumise à l'Empire, celui-ci n'aura pas à craindre l'effet des dominos.

— "Coup d'état" (Coup). Un coup d'état modifiera aussi la loyauté d'une planète, mais cette mission ne peut être effectuée que sur certains mondes, et une seule fois par partie.

— "Début de rébellion" (Start rebellion). L'ultime objectif des rebelles, l'embrasement de toute la galaxie.

— "Contre-rébellion" (Stop rebellion). Différentes opérations de maintien de l'ordre, destinées à "calmer" les populations rebelles.

Dans le jeu galactique et dans le jeu des rebelles, quatre autres missions sont possibles :

— "La Quête" (Spaceship quest). Pour libérer un prisonnier retenu en orbite autour d'une planète, ou pour détruire une unité impériale "d'atrocités" (Atrocity Units).

— "La convocation d'un souverain" (Summon Sovereign) qui peut permettre de rallier la planète qu'il gouverne, à votre cause.

— "L'interrogatoire des prisonniers", pour connaître les secrets de l'ennemi ; le joueur représentant l'Empire peut torturer ses captifs.

— "Le vol des ressources ennemies" (Steal Enemy Ressource) : pour les utiliser. Il est pratiquement impossible d'établir la probabilité de réussite d'une mission particulière ; le nombre de facteurs extérieurs pouvant influencer sur le résultat est tellement grand. Citons entre autres la taille et le type de la "Niche écologique" où est effectuée la mission, les personnages qui en sont chargés, la puissance des unités ennemies, les populations et créatures locales, le nombre de missions effectuées, la situation politique de la planète où a lieu la mission...

Le contrôle d'un monde dépend lui aussi de nombreux facteurs. La situation politique d'une planète pouvant se ranger en quatre catégories : la planète peut être soit sous le contrôle de l'Empire, soit en

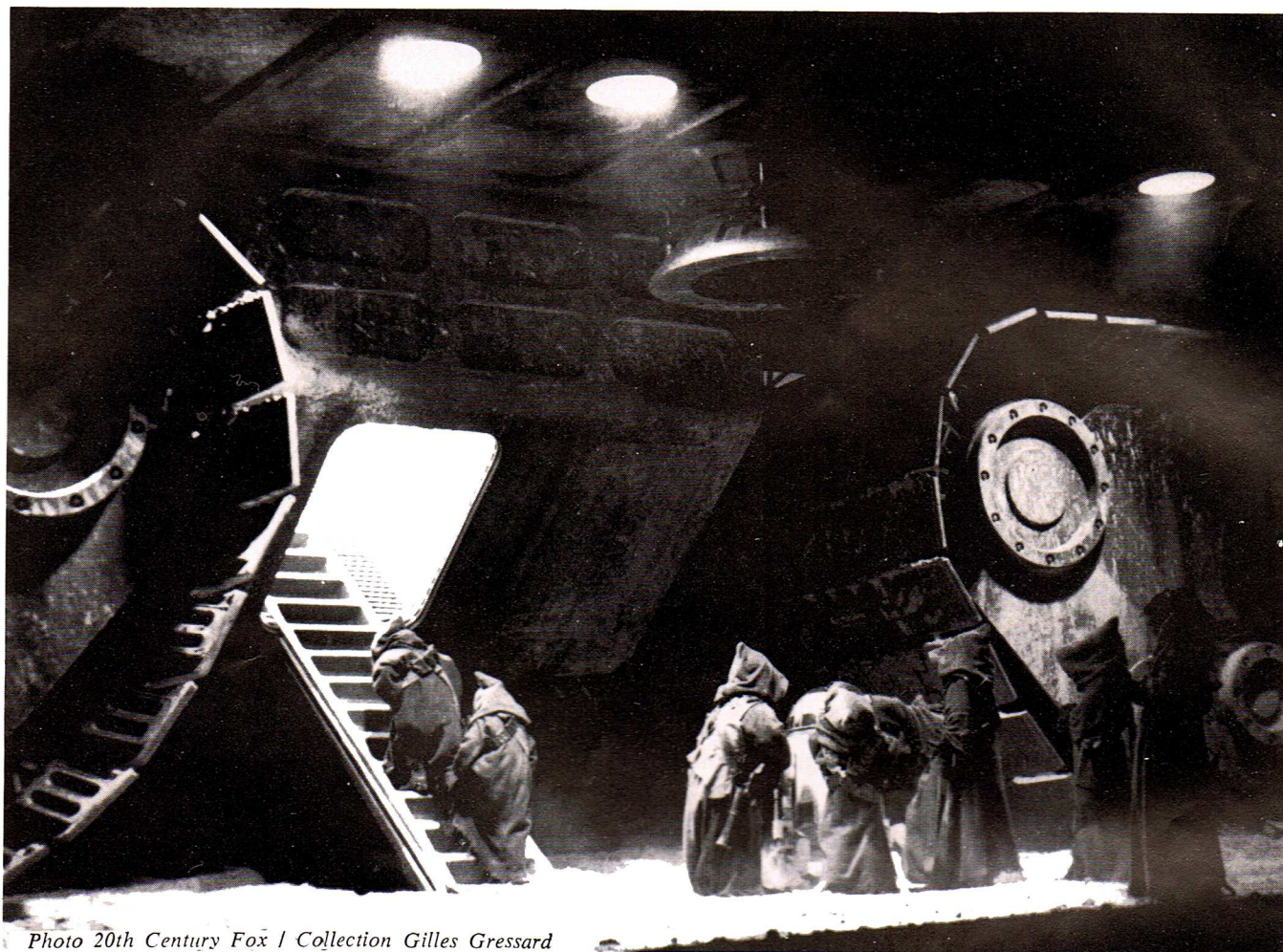


Photo 20th Century Fox / Collection Gilles Gressard

rebellion ou sous contrôle de rebelles — la dernière catégorie, "Rebellion Stopped" (Rebellion Stop-pée) pouvant se comparer à la situation de la Pologne aux environs du 13 décembre 1981.

Des missions appropriées sont nécessaires pour déclencher ou réprimer une rebellion ; mais, généralement, la situation politique d'une planète dépend de certaines conditions qui doivent toutes être réunies pour produire l'effet désiré. (La présence de troupes impériales ayant un grand effet sur la loyauté d'une planète à l'Empereur). Ce contrôle politique, qui fournit l'essentiel des points de victoire, n'est pas le seul élément, puisque l'on tient aussi compte du statut des Bases de défense planétaire (P.D.B.).

A ce propos, il convient de signaler que lorsque les termes "in Rebellion" sont utilisés, elles se réfèrent à l'état de rebellion, mais aussi au contrôle par les rebelles ; c'est la seule ambiguïté que l'on trouvait dans la version S.P.I., l'on peut espérer qu'A.H. aura corrigé ceci.

Deux scénarios sont fournis dans le jeu du "Système Solaire" (Star System Game), et peuvent tous deux être joués par des joueurs connaissant correctement les règles (après deux lectures, si vous possédez un anglais scolaire), en un peu plus d'une heure (installation du jeu et des joueurs non comprise).

Les joueurs expérimentés risquent de délaisser ce premier niveau de jeu qui n'offre qu'un nombre limité d'unités, et où le facteur chance intervient trop fréquemment pour décider de l'issue du jeu. Dans une partie que j'ai récemment disputée, mon adversaire, qui tenait les rebelles, a perdu puisqu'il

n'a jamais pu réussir une seule des missions diplomatiques qu'il avait assignées à ses personnages.

Ces deux scénarios sont cependant excellents pour apprendre le fonctionnement du jeu, et constituent l'entrée en matière indispensable (N.D.R.) à toute personne s'essayant à *Freedom In The Galaxy*. D'autre part, joués en solitaire ou contre un joueur compréhensif, ils permettent de se rôder dans le maniement des rebelles (le joueur les contrôlant doit déployer des talents considérables pour gagner).

Le jeu des provinces

Ce second niveau (Province Game) introduit de nouvelles règles et permet d'employer plus efficacement les unités militaires et la diplomatie. Si le système des personnages reste le même, la séquence de jeu du "Province Game" est plus complexe en ce qui concerne les unités militaires, celles-ci pouvant, lorsqu'elles arrivent aux environs d'une planète, attaquer (ou être attaquées) de l'espace (ou dans l'espace) ou sur le sol même du "monde" en question. En fait, durant son propre tour, un joueur peut lancer ses unités dans cinq combats différents, et peut de la même façon attaquer encore quatre fois durant le tour de son adversaire.

Tout d'abord, le joueur à qui c'est le tour de jouer, ("en phase") peut déplacer ses unités, mais uniquement entre les planètes ; ces unités étant attaquées par les Bases de défense planétaire à chaque fois qu'elles quittent une planète contrôlée par l'ennemi. Elles peuvent ensuite se déplacer sur une orbite tenue par l'ennemi, qui peut les intercepter. Si vos troupes gagnent la bataille qui les oppose à leur

intercepteur, elles peuvent alors participer à un combat "régulier" sur l'orbite où elles se trouvent. Enfin, durant le tour où elles auront encore essuyé le feu des Bases de défense planétaire ennemie, elles pourront participer au combat qui se déroule avec les mêmes règles dans le Jeu des provinces, et celui du Système Solaire. Ce système, bien qu'un peu long, permet des assauts de planètes à planètes, très spectaculaires.

Tout ceci est très bien, mais il y a cependant un "hic" qui gâche quelque peu le jeu. Lorsqu'une unité quitte une planète, elle peut être interceptée par les unités ennemies qui peuvent ainsi la contraindre à rester en orbite. Ceci permet à une flotte de coincer une flotte ennemie inférieure ou égale et provoque un phénomène intéressant si les deux flottes sont d'égale importance, puisqu'elles peuvent se bloquer indéfiniment sur une orbite. C'est dur à avaler : vous voyez des vaisseaux spatiaux s'aborder et rester ainsi durant deux semaines (intervalle de temps représenté par le tour de jeu dans *F.I.T.G.*).

Sur le plan politique, le Jeu des provinces introduit l'effet des Dominos (Domino Effect). La Galaxie, qui sert de décor à *F.I.T.G.*, est peuplée de races qui ont maîtrisé le voyage interstellaire et les nouvelles vont vite à travers l'hyper-espace. Si un important événement a lieu sur une planète, une rébellion par exemple, la loyauté d'autres planètes proches et habitées par les mêmes races, risque de changer. Ce n'est pas le seul nouveau problème qui s'offre au joueur-rebelle.

Le joueur, représentant l'Empire, a, à sa disposition, toute une gamme d'atrocités, avec ses terribles troupes d'Elites, et certaines unités. La plus terrible étant certainement "Le Stabilisateur de planète" (Planet Stabilizer) qui est capable de détruire une planète et tout ce qui tourne autour. Cependant, ce qui caractérise le plus, le jeu galactique, c'est que l'on peut pleinement utiliser l'espace de jeu que constitue la carte de *F.I.T.G.*, particulièrement riche. Jugez-en, pas moins de 51 planètes avec leurs orbites et "Niches écologiques", groupées en provinces impériales (pour les Impôts !).

Heureusement pour l'Empire, il est fréquent de voir un même système solaire ou une même planète peuplée de races différentes : ce qui réduit d'autant les possibilités de contagions par l'effet des Dominos. Le Jeu des provinces offre deux scénarios qui se jouent en un peu plus de deux heures, en un peu moins si vous avez parfaitement maîtrisé le système de jeu.

Le jeu galactique

Dans le jeu galactique (Galactic Game), chaque tour de jeu rassemble deux, de ce qui était à présent des tours complets : et est précédé par une phase Galactique (Galactic Phase) durant laquelle de nouvelles unités peuvent être construites. D'autre part, c'est dans ce Jeu qu'interviennent les cartes d'affectations stratégiques qui limitent le mouvement des unités impériales à deux provinces restant secrètes. Les rebelles ont, eux aussi des secrets, et notamment la position de leur base. Cette base peut être installée sur n'importe lequel des 18 "Mondes" qui constituent l'Empire ; elle constitue l'objectif priori-

taire du joueur représentant l'Empire qui recherche désespérément sa localisation. Tant que la position de la base demeure secrète, le joueur rebelle peut accumuler des points de ressource jusqu'à concurrence de la valeur (en points de ressource) des planètes qui se révoltent, mais il ne peut les dépenser que pour améliorer ses Bases de défense planétaire. Quand la base est localisée par l'Empire ou quand les rebelles dévoilent sa position, ces derniers peuvent utiliser les points de ressource accumulés pour construire des flottes spatiales ; d'où parfois une réaction violente de la part de l'Empire qui peut alors déplacer toutes ses unités librement.

La plupart des joueurs ont tendance à jouer trop rapidement à un jeu auquel ils sont habitués, puis à l'abandonner sur leurs étagères sous le prétexte qu'ils y ont déjà joué de nombreuses fois. Vous aurez du mal à traiter *Freedom In The Galaxy* de la sorte. C'est un jeu qui demeure, et ceci quel que soit le niveau de difficultés choisi, "frais" même après de nombreuses parties ; d'autre part, il est aussi amusant à jouer qu'à enseigner, ce qui est rare dans le domaine qui vous préoccupe. Bien sûr, il a certains mauvais côtés mais ceux-ci sont rattrapés par les qualités du jeu, et notamment par la carte ; ne soyez pas impressionné par les bavures de la version S.P.I. : elles auront sûrement été corrigées par Avalon Hill.

Les unités militaires

Les Unités militaires de *F.I.T.G.* sont plus simples que les personnages, chaque pièce ne comportant seulement que deux valeurs : le potentiel de combat sur une planète dans un environnement donné et le potentiel de combat dans l'espace. Ce potentiel de combat dans l'espace est aussi utilisé comme facteur de navigation à travers l'hyper-espace dans le Jeu des provinces et le Jeu galactique.



Photo 20th Century Fox / Collection Gilles Gressard

Comme le démontreront les lignes suivantes, les unités des deux camps sont différenciées, non pas par leur type, mais par leur puissance. Les unités du joueur-rebelle sont moins puissantes, d'un point, dans l'espace que les unités impériales de même type. Ceci donne un avantage certain à l'Empire qui

possède des unités plus mobiles (elles ne se perdent que rarement dans l'hyper-espace) plus puissantes, ainsi que de meilleurs personnages capables de diriger un combat spatial. Au sol, l'avantage reste toujours à l'Empire qui peut cependant, dans certaines conditions, se retrouver en difficulté (les rebelles bénéficient généralement d'un décalage en leur faveur du rapport de force, car ils combattent chez eux ; sans commandement, les unités impériales normales souffrent de plus d'un autre décalage si elles se battent en terrain inconnu). En outre, la limite d'empilement gêne considérablement les forces impériales qui ne peuvent pas être employées en trop grand nombre sur une planète.

Le système de combat pénalisant les faibles unités, les joueurs auront tendance à construire les unités les plus fortes (surtout les unités d'élites), cependant, même la milice peut se révéler utile malgré ses limitations (elle ne peut voyager seule dans l'espace). Surtout pour l'Empire, si elle est utilisée comme garnison sur les planètes, mais attention aux défections.

Les Unités impériales spatiales, les Escadrons-Suicides (Suicide Squad), la Résolution et le Peacemaker ainsi que le Stabilisateur de planètes méritent quelques commentaires. Les Escadrons-Suicides sont très utiles pour empêcher que de trop importants groupes de personnages-rebelles ne se forment : si le joueur représentant l'Empire découvre quel que part un groupe de rebelles et que se trouve près d'eux un escadron-suicide, celui-ci est éliminé avec tous les personnages rebelles ; si vous ajoutez que les groupes sont plus faciles à découvrir qu'un personnage tout seul, le joueur impérial possède, avec ces Unités-là, la capacité d'exercer une grave menace sur la Rébellion.

La résolution, le Peacemaker et le Stabilisateur de planètes sont toutes des "Unités d'Atrocités" ; particulièrement efficaces, leur emploi coûte cependant très cher politiquement (risque de déclenchement de l'effet des Dominos). En tout état de cause, leur construction et leur emploi sont plus une question de style.

Freedom In The Galaxy

• **Cartes des personnages.** Les informations suivantes sont portées sur les cartes des personnages.

— Combat (combat) : ce facteur est utilisé à la fois pour l'attaque et la défense lors des combats entre personnages. Il va de 1 à 6 (du pire au meilleur).

— Endurance (endurance) : ce facteur est en quelque sorte le nombre de points de vie du personnage, ce nombre varie entre 2 et 6.

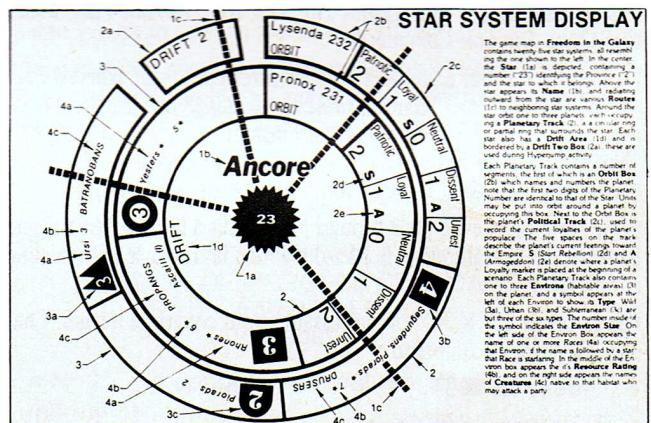
— Commandement (leadership) : ce facteur, qui varie entre 0 et 4, permet des décalages du rapport de force. Il est souvent accompagné d'un facteur de commandement dans l'Espace (chiffre précédé d'un S), qui a le même rôle que pour le combat sur une planète.

— Navigation (navigation) : de 0 à 5, elle est utilisée par les pilotes pour les sauts dans l'hyper-espace, ainsi que pour déterminer les chances qu'ils ont d'échapper aux tentatives d'interception ennemies.

Les facteurs de commandement, de navigation, d'in-

telligence (de 1 à 4), et de diplomatie (Diplomacy, de 0 à 4) sont utilisés pour déterminer le nombre de cartes supplémentaires que peut tirer un joueur lorsque son personnage est en mission. La plupart des personnages ont un bonus pour des missions bien particulières, ces informations sont notées au bas de la carte. L'on trouve aussi mention de ou des planètes bien connues du personnage (Bonus si une mission y est effectuée), de son titre (qui peut lui permettre de commander un vaisseau spatial), de sa race, de son allégeance. Enfin, une courte biographie de chaque personnage est donnée dans le guide galactique. Outre des personnages représentés par des pions et des cartes, on trouve aussi douze souverains, dont les biographies sont aussi répertoriées dans le guide galactique.

• **La carte.** La carte contient 25 systèmes qui sont tous semblables à celui présenté à gauche. Au centre, l'on trouve l'Etoile (1a) sur laquelle est imprimé un nombre (23) qui identifie la province (2). Audessus de l'Etoile, l'on trouve son nom (1b), et partant depuis le soleil, les différentes routes conduisant aux systèmes solaires voisins (1c). Tout autour de l'Etoile, nous trouvons les Orbites des planètes (2).



Chaque système solaire possède en outre une zone de dérive (1d) et une boîte de dérive (2a), qui sont utilisées pour les sauts dans l'hyper-espace. Les Orbites des planètes sont divisées en plusieurs espaces. On trouve successivement la boîte d'Orbite (2b) où figurent le nom de la planète et son numéro. C'est dans cet espace que sont placées les unités en orbite autour de la planète.

A côté de la boîte d'Orbite, se trouve l'indicateur politique (2c) utilisé pour connaître la Loyauté à l'égard de l'empire de la population de la planète. Les lettres y figurant (2d, 2c) indiquent la loyauté au début d'un scénario. Sur chaque planète se trouvent différentes "Niches écologiques" (zones habitables) (3) qui sont toutes symbolisées (sur l'illustration, l'on n'en trouve que trois) selon leur type : sauvage (3a), urbain (3b), souterrain (3c). Les nombres, à l'intérieur des symboles indiquent la taille de "Niche écologique". Sur le côté droit, figurent les noms de ou des races (4a) qui occupent la "Niche", si ce nom est suivi d'une étoile, cela signifie qu'elle est capable de se déplacer dans l'espace. Enfin, apparaît aussi (4b), la capacité de ressources de la planète et les noms des créatures (4c) locales ; créatures qui peuvent attaquer vos personnages. □

Frédéric Armand.

Central Front



Si le sujet le plus traité en matière de jeux de guerre est l'offensive allemande des Ardennes en décembre 1944, les combats de "la Prochaine" commencent à être représentés par de nombreux titres. Citons : *Mech War 2*, *City Fight* pour les jeux tactiques ; et pour les opérationnels et stratégiques *The Next War*, *Warsaw Pact*, *Fulda Gap*, *Nato Division Commander*.

La firme S.P.I. qui édite déjà tous les titres cités, sauf *Warsaw Pact* qui est de Task Force Games, présente depuis le début 81 une nouvelle série *Central Front*, avec, pour l'instant, trois jeux *Fifth Corps*, "*Hof Gap*" qu'on trouve facilement à Paris, et le dernier *B.A.O.R.* encore mal diffusé en France (voir *Tactics & Strategy*, n° 53).

Cette série est prévue pour "couvrir" le conflit à travers l'Allemagne Fédérale, de la Baltique et la Mer du Nord à la frontière autrichienne et Suisse.

Dix cartes de 22" x 34" sont nécessaires pour couvrir le terrain. Chaque jeu proposé comprend :

- 1 carte de 22" x 34" ;
- 200 pions pour *Fifth Corps* ;
- 400 pions pour *Hof Gap* ;
- 400 pions pour *B.A.O.R.*

Selon le système familier aux amateurs des jeux de S.P.I., vous avez des règles standard pour la série, et des règles exclusives pour chaque jeu. Un problème cependant, les règles standard ont été revues lors de la sortie de *B.A.O.R.* ; quelques modifications ont été apportées.

Les pions représentent des compagnies ou des bataillons pour les forces de l'OTAN, des bataillons ou des régiments pour le Pacte de Varsovie.

Les règles comprennent le support d'artillerie, les tirs de contre-batterie, la guerre chimique et électronique, les armes nucléaires tactiques, la couverture aérienne et le support aérien, les hélicoptères de combat et de transport pour les troupes aéroportées et les parachutistes. Tout cela, rédigé clairement et facilement assimilable.

Après avoir réapprovisionné les unités, fixé le temps et la supériorité aérienne, exécuté les attaques nucléaires, déterminé le joueur qui a l'initiative, celui-ci bouge ses unités de combat. Débordement et attaques normales se passent pendant le mouvement, et dépensent des points d'opération.

La clé du système de jeu et son innovation est le point de friction. Chaque fois qu'une unité dépense des points d'opération ou subit des pertes, elle gagne un, ou plus point(s) de friction (F.P.). Les unités sont éliminées lorsqu'elles ont accumulé le nombre de F.P. qui varie selon la taille des unités. L'originalité est que, du début à la fin, jusqu'au dernier F.P. disponible, les unités ont la même capacité de combat et de mouvement.

J'analyse le F.P. comme à la fois une notion de ravitaillement (carburant, munitions...) et de forces combattantes suffisantes pour assurer la cohésion et la valeur de l'unité.

Ce concept de F.P., combiné avec le système de tour de jeu qui s'arrête lorsque les deux joueurs le désirent (ou quand leurs unités sont sur le flanc), donne la possibilité de trouver le front de l'OTAN et d'exploiter les percées pour occuper les objectifs de l'offensive (en général, du terrain pour le joueur du Pacte).

Revenons un peu sur la notion de F.P. : la notion de ravitaillement est bien connue et apparaît primordiale dans une guerre moderne ; ainsi, on admet sans peine qu'une unité non ravitaillée, fatiguée par les combats, arrive à disparaître comme unité combattante. Nous sommes habitués à ces règles d'isolation où les unités sont éliminées si elles n'ont pas de lignes de ravitaillement pendant plusieurs tours. Nous sommes familiarisés par de nombreux jeux au système "du pas" qui permet aux unités d'encaisser les pertes, et en même temps diminuent leur potentiel de combat en attaque et en défense.

Pour comprendre cette novation, il faut penser à la notion de réserve et de profondeur ; les combattants ne sont pas les uns contre les autres en ligne comme au XIX^e siècle et les positions défensives peuvent être tenues avec un tiers des effectifs de l'unité, les deux tiers étant en réserve un peu plus à l'arrière. Seul ce premier tiers assure la puissance de feu et va encaisser des pertes ; l'unité peut donc subir des pertes sans perdre de sa puissance de feu, mais peu à peu elle se dispersera et n'existera plus en tant qu'unité combattante.

Dans *Fifth Corps*, S.P.I. nous propose deux scénarios : "la bataille pour Fulda" et le "Fifth Corps".

- "La bataille pour Fulda" est jouée sur la moitié orientale de la carte. La victoire est déterminée par le nombre de points de victoire (V.P.) que le joueur du Pacte possède à la fin du jeu.

Le scénario dure environ trois heures. Seul le joueur du Pacte marque des points : 1 par unités sorties à l'ouest ; 2 par unités ennemies éliminées. Il perd des points par unités amies éliminées.

Pour faire échec à cette offensive, le joueur de l'OTAN doit tenir avec le 11^e régiment blindé de cavalerie U.S. (le célèbre Black Horse Regiment) une brigade de la 2^e Jäger division allemande et des unités territoriales.

La huitième armée comprend trois divisions motorisées de la Garde, une division de tank et des unités endivisionnées, génie, hélicoptères d'assaut et artillerie. En plus, si le joueur du Pacte a toujours la supériorité aérienne après le tour 1, il peut parachuter trois bataillons de la 103^e division parachutiste.

Bien entendu, l'attaque surprise des forces du Pacte est précédée

d'une phase d'interdiction par attaque chimique qui gêne le mouvement des troupes de l'OTAN et l'arrivée des renforts disponibles : la 5^e division de Panzer.

Et bien, malgré toutes ces forces le joueur du Pacte n'a pas la partie facile ! Il doit concentrer ses forces pour percer et ensuite exploiter avec des troupes fraîches, mais aussi protéger ses flancs sinon le joueur de l'OTAN contre-attaquera pour éliminer les unités de support (artillerie, rockets) qui ont de faibles valeurs en défense.

Le deuxième scénario couvre la carte entière et continue la bataille pour Fulda. L'OTAN reçoit la troisième division blindée avec quelques unités d'artillerie et quatre bataillons de la quatrième division U.S. Le Pacte aura à sa disposition la 1^{re} Armée de tanks de la Garde et le reste de la 103^e Division parachutiste. En plus, le joueur du Pacte a une préparation aérienne à l'invasion, pendant trois tours, et les unités U.S. (sauf le 11^e régiment blindé de cavalerie) sont paralysées et limitées dans leur potentiel de combat en tout.

Le joueur du Pacte pour gagner des V.P. doit :

- sortir des unités du bord ouest ;
- occuper des objectifs sur la carte ;
- éliminer des unités ennemies.

Dans ce scénario, celui-ci ne perd pas de points pour ses unités éliminées. Il dure environ huit heures.

Dans *Hof Gap*, il s'agit de la partie au sud de Fulda, la région de Nuremberg. Ici apparaissent, avec les troupes soviétiques, des unités est-allemandes et tchécoslovaques. Là aussi deux scénarios : le "VII^e corps", la "VII^e armée".

Le scénario du VII^e corps couvre le secteur sud de l'armée U.S. Le jeu dépeint leur résistance et celle des forces allemandes contre l'attaque de la 1^{re} armée tchèque, des éléments de la 3^e armée est-allemande et des forces soviétiques du Central Group. Il dure environ dix heures.

Les forces américaines comprennent :

- la 1^{re} division blindée ;
- la 3^e division d'infanterie ;
- la 8^e division d'infanterie ;
- le 2^e régiment blindé de cavalerie ;
- l'artillerie du corps ;
- les 72^e et 210^e groupes.

Les Allemands mettent en œuvre la 4^e Jäger division (en partie), deux brigades seulement, la 12^e Panzer division des unités territoriales, une brigade parachutiste et les hélicoptères d'assaut du 2^e corps d'aviation.



En face, la troisième armée est-allemande : avec les 4^e et 11^e divisions mécanisées, la 7^e division de tank plus les unités de la 3^e armée, génie, artillerie, hélicoptères.

La 1^{re} armée tchèque avec trois divisions d'infanterie mécanisée (la 2^e, la 19^e, la 20^e) et la 1^{re} division de tank.

Pour l'U.R.S.S. nous avons la 13^e armée : avec deux divisions d'artillerie, la 26^e et la 81^e, une division d'infanterie motorisée de la Garde

(la 15^e), une division d'infanterie (la 17^e), une division de tank (la 23^e) et une partie des forces du Central Group. La 6^e division de tank de la Garde, la 8^e division d'infanterie motorisée de la Garde et la 51^e division de tank.

Le scénario de la VIII^e armée recoupe les deux jeux : on réunit les deux cartes, et en route pour l'offensive généralisée. Inutile de vous préciser que le scénario est très long ; il dure environ trente heures.

Le 3^e volume de cette série *B.A.O.R. (British Army of the Rhine)* en sous-titre pour les amateurs de Napoléon "The Thin Red Line In The 1890's", qui est une évocation de la bataille de Waterloo et des uniformes rouges de l'armée anglaise.

Là aussi deux scénarios : "Race for the Weser" (Course pour la Weser) ; "The Thin Red Line" (La mince ligne rouge).

Le premier scénario dure cinq heures, le deuxième environ quinze heures.

Le premier scénario n'est que le début du second, dans le but d'avoir une partie de durée plus accessible.

La nouveauté de *B.A.O.R.* est l'apparition des Troupes britanniques et belges ; et surtout au niveau de la série, de modifications dans les règles standard.

Ce que je peux affirmer sur cette série est tout d'abord la qualité graphique des trois jeux, des cartes magnifiques, des pions très clairs et bien faits de ce côté-là, S.P.I. ne peut décevoir personne.

Les jeux en eux-mêmes sont amusants, peut-être un peu favorables, malgré les apparences, au joueur de l'OTAN.

Maintenant, une question sans réponse et qui le restera, je l'espère, le plus longtemps possible : *Central Front* est-il une bonne simulation ?...

Henri Grégoire.

MODIFICATIONS DANS LA NOUVELLE EDITION DES REGLES STANDARD DE CENTRAL FRONT (août 81)

- N° 8.7 : le débordement est remplacé par le combat mobile :

le combat mobile ne peut avoir lieu qu'en terrain découvert ou accidenté, mais sans pont ou autre (sauf sur route et autoroute), on utilise les forces de combat mobile, mais l'unité attaquée n'a aucune contrainte, les anciennes règles 8.74 à 8.79 sont supprimées, de même que la règle 8.95 sur l'avance après débordement.

- Autre importante modification, la règle 9 : points de friction.

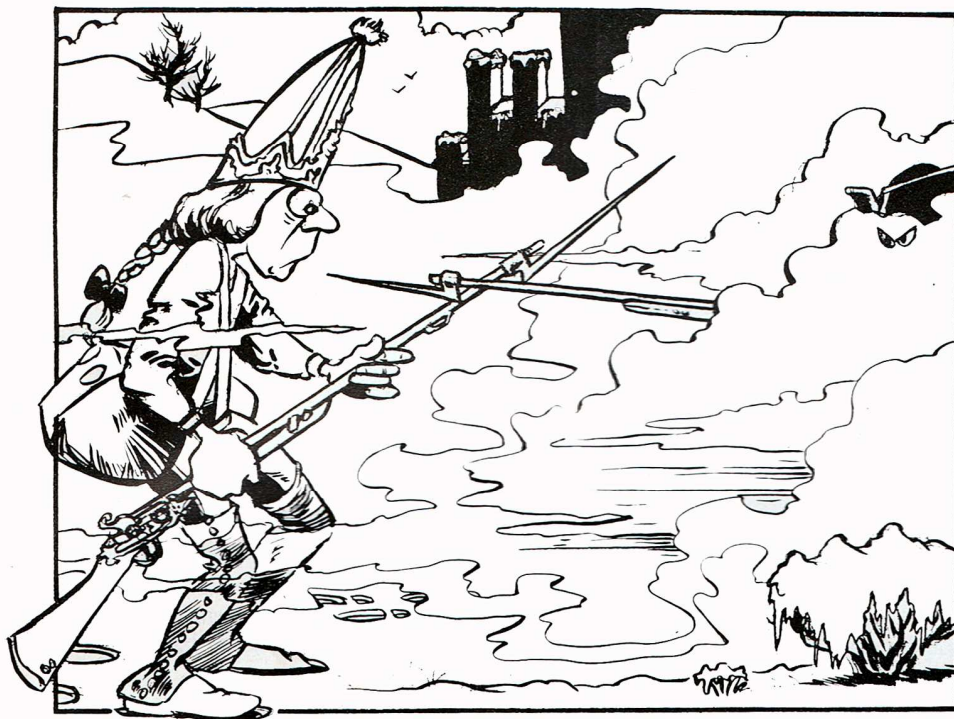
la nouvelle règle 9.1 - le niveau de F.P. varie selon la taille de l'unité :

- les régiments, les brigades et les unités d'hélicoptère ont 5 F.P. ;
- les bataillons, y compris les bataillons allemands de territoriaux et d'infanterie statique ont 4 F.P. ;
- les compagnies ont 3 F.P.
- l'artillerie peut être utilisée en tir de batterie (reprise de la règle exclusive de *Hof Gap*).

— l'artillerie lance-fusée peut utiliser le tir intensif - La force d'attaque peut varier en fonction du nombre de F.P. Celui-ci multiplie la force d'attaque seulement en cas de contrebatterie ou tir de support (ne joue pas pour le tir direct).

Les opérations aéroportées sont reprises des règles optionnelles de *Hof Gap* et les règles générales concernant les parachutistes sont aussi celles utilisées par le Pacte dans *Hof Gap*.

Lobositz



La SERIE 120 de G.D.W., riche maintenant d'un peu plus d'une dizaine de titres, nous semble valoir un petit détour. Principaux arguments de séduction : les règles, suffisamment riches pour le joueur expérimenté, sont également très digestes pour le profane, et la durée d'une partie excède à peine celle d'un bon film.

Pour commencer ce panorama, qui se produira au fil des numéros, deux batailles aux thèmes originaux. Un peu plus loin, Azincourt (prononcer Agincourt), et sous vos yeux, les brumes de Lobositz...

L'extrême rareté des jeux traitant de la période du XVIII^e siècle nous oblige à saluer l'heureuse initiative qu'a pris l'équipe de Game Designers' Workshop en créant un wargame sur la bataille de Lobositz, une des premières confrontations importantes de la guerre de Sept Ans.

CE jeu fait partie de l'excellente "série 120" de G.D.W. (120 minutes de jeu, 120 pions, des règles simples permettant une maîtrise rapide du jeu) ; il présente l'avantage d'avoir des règles dépourvues d'ambiguïtés (dans cette série en effet, certains jeux qui n'en sont pas moins bons, ont des règles pour le moins lacunaires). D'autre part, l'originalité du système de jeu, outre qu'il traduit assez bien le déroulement des combats de l'époque, mériterait d'être appliqué à certaines batailles napoléoniennes.

Une petite déception cependant, nous pensions pouvoir aborder les problèmes des manœuvres par lignes et par colonnes, de la bataille en ordre oblique chère au Grand Frédéric, mais ce que l'échelle du jeu et la configuration des lieux nous permettent (un hexagone = 300 yards = 270 m ; certaines unités reproduites au niveau régimentaire), les circonstances du combat nous le refusent. En effet, la bataille se déroule sur un terrain "coincé" près de l'Elbe, un petit ruisseau bordé de marécages et des collines, donc peu propices aux manœuvres savantes. Un brouillard persistant recouvre de plus la plaine pendant six longs tours, sur les seize que

comporte le jeu. Ces conditions transforment le début du jeu en une bataille à l'aveuglette : tous les pions se trouvant dans la zone de brouillard doivent être retournés, ce qui demande un gros effort de mémoire au moins pour les débutants. Ce petit désagrément pourra toutefois se transformer en son contraire et augmenter l'intérêt du jeu quand on a fait plusieurs parties et quand on commence à maîtriser tous les éléments du jeu.

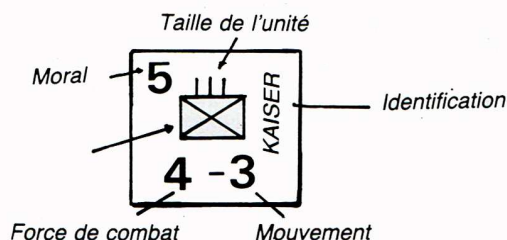
Fabricant : Game Designer' Workshop.

Date de publication : 1^{re} édition 1978, 2^e édition 1980.

Sujet : simulation au niveau grand tactique de la bataille de Lobositz (1^{er} octobre 1756).

Matériel : 1 carte, 1 livret de règles, 1 dé et des pions de carton, prédécoupés représentant les formations militaires engagées.

La carte est claire sans être belle. Les couleurs sont trop fades : on dirait une carte telle que les réalisait S.P.I. il y a dix ans. Si vous êtes un poil artiste, vous pourrez remédier à ce petit défaut en utilisant votre palette judicieusement. Les pions sont de bonne qualité, d'une lisibilité aisée.



I "aile" (demi-bataillon)	☒	infanterie
II détachement de cavalerie	☐	artillerie
III régiment	☒	cavalerie
X brigade		

Toutes les unités de l'armée prussienne sont bleues avec symboles blancs. L'Autriche formant une mosaïque de nationalités, cette diversité se retrouve dans l'armée autrichienne :

Autrichiens : pions blancs, symboles rouges.

Hongrois : pions bleu clair, symboles noirs.

Croates : pions rouges, symboles noirs.

Alliés français : 1 pion blanc, symboles bleus.

LES FORCES EN PRESENCE

	Prussiens	Autrichiens
Total des points de combat	106	122
Total de points de moral	148	171
Points de combat + moral	254	293
Nombre d'unités	34	43
Force de combat moyenne d'une unité	3,1	2,8
Moral moyen d'une unité	4,3	3,9
Force globale moyenne d'une unité	7,5	6,8

Echelle du jeu : une case représente 300 yards de terrain réel, soit 270 m. Chaque tour de jeu représente 1/2 heure de temps réel ; le jeu dure 16 tours soit huit heures.

Nombre de joueurs : 2.

Complexité : modérée. Les règles sont sans ambiguïté malgré quelques imprécisions mineures. La manipulation de pions placés face cachée (pendant les premiers tours de jeu) et des nombreux marqueurs de pertes n'est cependant pas très pratique. Les tactiques à employer ne sont pas toujours évidentes : les situations évoluant parfois curieusement à cause des pertes généralement élevées, subies par les deux adversaires.

Système de jeu

Séquence de jeu : le jeu est alterné ; le joueur prussien joue en premier à chaque tour. Chaque joueur effectue à son tour les opérations suivantes dans l'ordre donné :

1. Phase de mouvement. Le joueur déplace ses pions sur la grille hexagonale imprimée sur la carte ; chaque pion paye le nombre de points de mouvement requis par la nature de la case pénétrée. Il déplace d'abord celles de ses unités qui ont été mises en déroute lors des combats des tours précédents vers le bord ami le plus proche (bord Ouest pour le Prussien, Est pour l'Autrichien). Puis il déplace le reste de ses unités.

2. Phase de ralliement. Le joueur tente de remoraliser ses unités en déroute.

3. Phase de tir offensif. L'attaquant peut faire tirer ses unités d'infanterie et d'artillerie qui se trouvent en vue et à portée de l'ennemi.

L'artillerie tire à quatre cases de distance (avec une efficacité accrue à courte portée) ; l'infanterie tire à bout portant sur les unités qui lui sont adjacentes. Si le résultat du tir offensif est l'élimination d'une unité ennemie, une unité d'infanterie ayant participé à l'attaque peut avancer dans la case ainsi laissée vacante.

4. Phase de tir défensif. Le défenseur peut faire tirer toutes ses unités d'infanterie et d'artillerie se trouvant en vue et à portée des unités ennemies attaquantes. L'avance après combat n'est pas possible.

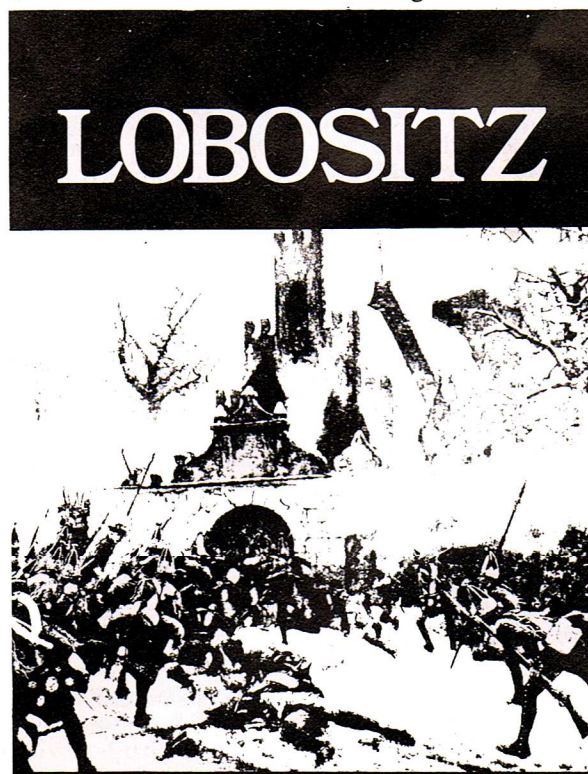
5. Phase de combat. C'est la partie la plus originale, et donc intéressante, du jeu : le joueur attaquant indique celles de ses unités qui vont charger (à la baïonnette pour l'infanterie, au sabre pour la cavalerie ; l'artillerie ne joue aucun rôle ici). Puis chacune de ses unités effectue un test de moral. Celles qui le réussissent pourront attaquer, les autres restent l'arme au pied. C'est alors aux unités attaquées de tester leur moral. Celles qui réussissent font face, les autres partent en déroute et perdent un point de combat et de moral. Les combats restants se résolvent de la manière suivante :

Attaquant	Défenseur
moral moyen des unités	moral moyen des unités
+	+
total points de combats	total points de combats
+	+
jet de dé	jet de dé
Total Attaquant	Total Défenseur

Ces deux totaux sont comparés, et le plus élevé l'emporte. Le vaincu perd un point de combat et un point de moral, puis s'enfuit en déroute de toute sa capacité de mouvement, risquant au passage de démoraliser les unités amies qu'il rencontre.

Le vainqueur peut avancer et occuper la case évacuée.

Ce système de résolution des combats reflète, au mieux, le déroulement des combats de la période frédéricienne. A l'époque, après de nombreuses feintes et manœuvres stratégiques dilatoires, les armées adverses s'affrontaient en formation linéaire, d'abord en échangeant des tirs nourris de mousqueterie, puis en se chargeant à l'arme blanche. Le feu et les combats étaient très meurtriers et "l'usure" en hommes était grande. C'étaient



généralement les troupes ayant le meilleur moral qui l'emportaient, et non pas forcément les plus nombreuses... Le système de jeu permet donc de traduire cet aspect des choses : de grosses unités dotées d'un faible moral peuvent être basculées par de petites unités possédant un moral plus élevé. Ce que ne permettent pas certains jeux napoléoniens par exemple, où le facteur moral et le facteur de combat sont intégrés, combinés dans la force de combat des unités.

En valeur absolue (points de combat, de moral et nombre d'unités) l'armée autrichienne est plus forte que l'armée prussienne. Mais lorsque l'on fait la moyenne par unité, on trouve qu'individuellement, les unités prussiennes sont en général un peu plus fortes que les unités autrichiennes. Ceci, joint au fait que l'armée autrichienne se trouve divisée en deux pendant les six premiers tours de jeu, implique que les Prussiens peuvent espérer une supériorité locale importante au début du jeu. D'un autre côté, si l'infanterie prussienne est nettement inférieure en nombre à l'infanterie autrichienne (dix unités de moins), les Prussiens bénéficient d'un léger avantage en artillerie et en cavalerie.

Conditions de victoire

Le joueur prussien obtient une victoire tactique s'il réussit à capturer et conserver, jusqu'à la fin, la colline de Lobosch et les onze cases de Lobositz. Il obtient une grande victoire si, à la fin du jeu, il n'y a plus une seule unité autrichienne au Nord et à l'Ouest du ruisseau entouré de marécages. Il obtient

enfin une victoire décisive s'il ne reste plus une seule unité autrichienne sur la carte à la fin du jeu (on peut toujours rêver !). Dans tous les autres cas, la victoire revient au joueur autrichien. Ces conditions de victoire reflètent bien la réalité : les Prussiens devaient couper toute liaison entre l'armée autrichienne au Sud, et l'armée saxonne, assiégée au Nord.

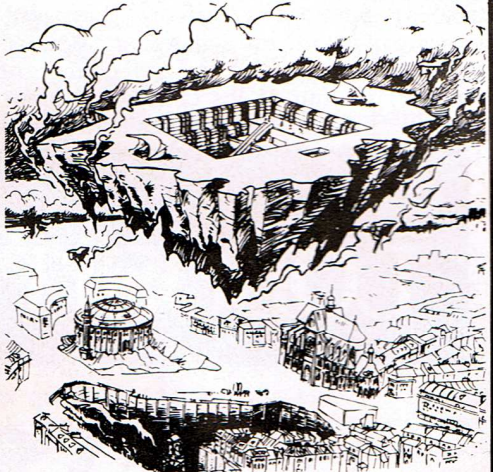
La bataille prend place en 1756, quand Frédéric II, Roi de Prusse, décide de s'emparer de la Sibérie au détriment de l'Autriche. Prenant l'initiative des hostilités, Frédéric envahit la Saxe, et assiège les restes de l'armée saxonne. Réagissant enfin, l'Autriche envoie une armée au secours des Saxons. Laissant un rideau de troupes pour bloquer les Saxons, Frédéric II manœuvre, pour attaquer l'armée autrichienne et la couper de ses arrières. La rencontre a lieu près du village de Lobositz sur les bords de l'Elbe. Le brouillard empêchant toute reconnaissance des forces et du dispositif de l'adversaire, le roi de Prusse envoie la moitié de sa cavalerie à l'attaque. Chargeant au galop en ordre serré, les cuirassiers et dragons prussiens s'enfoncent dans le brouillard... et en reviennent très vite, complètement en désordre, ayant subi de lourdes pertes.

Voyant cela, Frédéric lance immédiatement l'autre moitié de sa cavalerie à l'assaut des positions autrichiennes. Elle subit le même sort que la première. C'est que, au lieu de tomber sur le flanc des Autrichiens, la cavalerie Frédéricienne s'est heurtée à l'arrière de l'avant-garde autrichienne, composée de deux gros corps d'artillerie, de la moitié des grenadiers et de l'élite de la cavalerie (cuirassiers, carabiniers, dragons). Pendant ce temps, l'armée prussienne échange des tirs nourris avec l'infanterie légère Croate (autrichienne) qui s'accroche à la colline de Lobosch. Dès que les Prussiens semblent prendre l'avantage, les Autrichiens envoient d'autres unités en renfort.

Sa cavalerie en piteux état, son artillerie dans l'impossibilité d'intervenir à distance à cause du brouillard, Frédéric se rend compte qu'il ne peut s'aventurer en force dans la plaine, et décide donc d'engager un maximum d'unités d'infanterie contre les Croates qui tiennent la hauteur de Lobosch. La charge à la baïonnette des Prussiens est si impétueuse qu'ils chassent les Croates de la colline et se retrouvent à l'entrée de Lobositz où la lutte sanglante se poursuit. Dans l'après-midi, les Prussiens ont nettoyé Lobositz et le tiennent, coupant ainsi les liaisons entre l'armée autrichienne et les Saxons. Les Autrichiens, ayant "usé" leurs meilleures troupes, décidèrent de se retirer pour tenter d'aider les Saxons par une autre voie. La victoire est donc prussienne, puisque les troupes prussiennes campent sur le champ de bataille, mais l'avant-garde autrichienne a tout de même réussi une belle action de retardement et a bien étrié la cavalerie prussienne. Cette description de la bataille réelle correspond assez bien à ce qui peut se produire dans le jeu, mais les Autrichiens ont en plus la possibilité de gagner.

Le joueur prussien joue le premier et doit frapper fort tout de suite. Malgré le brouillard et son ignorance du dispositif adverse, il dispose de deux avantages conséquents. D'abord, l'armée adverse est divisée, et le gros de cette armée se trouve incapable de réagir avant le sixième tour (à moins d'être attaquée, ce qu'évitera de faire le joueur prussien).

GAMES



..des jeux étranges venus d'ailleurs

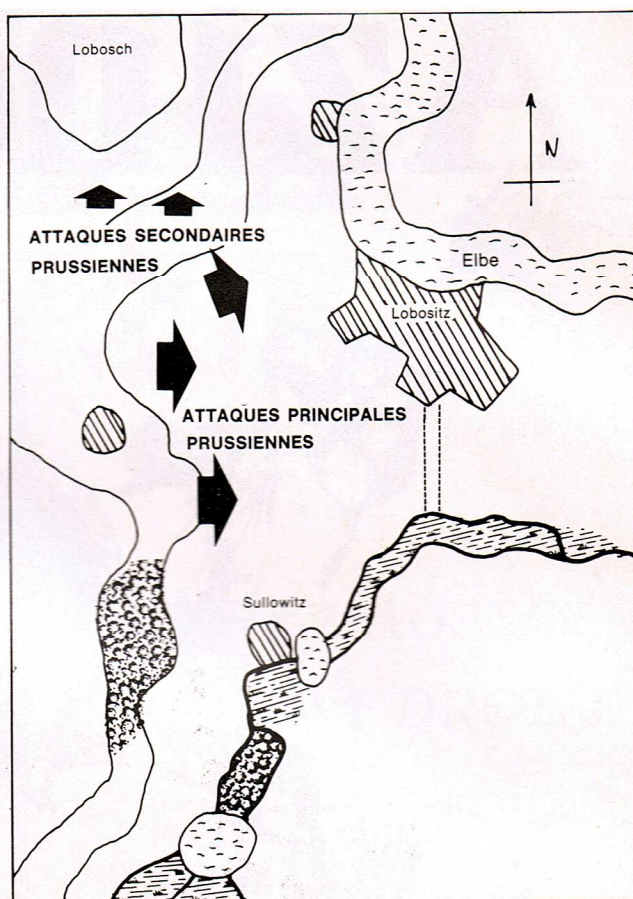
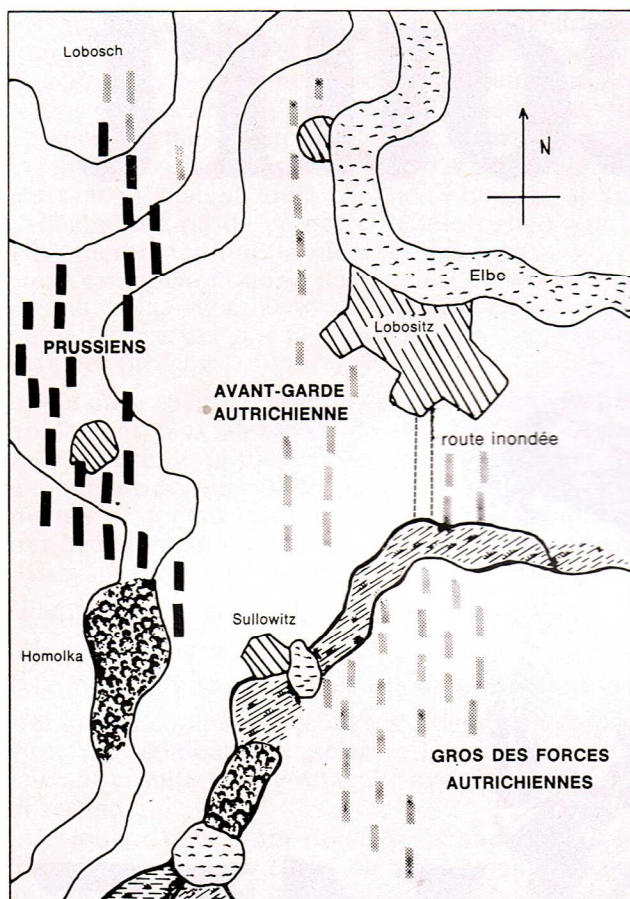
GAME'S

le plus grand choix de jeux pour adultes

Forum des Halles
Niveau 2
1 à 7, rue Pierre-Lescot
75001 PARIS
tel: 297 42 31

4 Temps
Parvis de la Défense
tel: 773 65 92

Centre Commercial
Vélizy II, av. de l'Europe
78140 VÉLIZY



Ensuite, la cavalerie prussienne est légèrement supérieure à la cavalerie adverse (c'est Frédéric II qui améliora les tactiques de la cavalerie : développant les idées de Marlborough, il proscriit le feu comme moyen de choc et impose la charge au galop en ordre serré sur deux lignes en silence). Elle bénéficie aussi d'un effet moral lorsqu'elle attaque des unités d'infanterie. La conséquence de tout cela est simple implicite à notre avis.

Le joueur prussien devra lancer sa cavalerie à fond contre les troupes autrichiennes en direction de la route inondée, réservant quelques unités d'infanterie et d'artillerie pour donner l'assaut à Lobositz (la cavalerie étant totalement inefficace contre la ville). Ceci de manière à profiter des six premiers tours pour enfoncer, voire détruire l'avant-garde autrichienne. Sur sa gauche, le joueur prussien devra détacher quelques faibles unités d'infanterie, possédant cependant un bon moral, contre la colline de Lobosch tenue par les Croates pour liquider toute menace sur son flanc gauche et conquérir cette position le plus tôt possible (c'est une des conditions de victoire du joueur prussien). Si ces opérations sont menées à bien avant le sixième tour, le joueur prussien pourra alors rassembler ses unités pour défendre ses conquêtes.

A ce stade en effet, les pertes prussiennes seront conséquentes et de nombreuses unités seront éprouvées au point d'adopter une attitude strictement défensive, devant la puissante contre-attaque prévisible des troupes autrichiennes (que le brouillard ne gêne plus). Lobositz forme une bonne position défensive. C'est là qu'il lui faudra utiliser son artillerie. Une autre partie de l'artillerie (accompagnée d'autres troupes) ferait du bon travail à partir des

environs de Sullowitz, en tirant dans le flanc de l'attaque autrichienne vers Lobositz. Les unités qui se déplacent ne pouvant tirer, les rôles seront inversés ; et ce sont les Autrichiens qui devront faire les frais des tirs défensifs prussiens sans qu'ils aient pu leur tirer dessus avant.

Le point de vue du joueur autrichien est plus simple. Il doit subir l'initiative de son adversaire. Si l'attaque prussienne se produit comme c'est assez probable, contre l'avant-garde, il devra, à notre avis, masser des unités sans moral trop élevé dans Lobositz, de bonnes troupes de cavalerie et d'artillerie (leur feu à bout portant est dévastateur) devant et derrière la route inondée. Il lui faudra garder ses meilleures troupes pour la contre-attaque. Profiter au maximum du fait qu'au début, les unités d'infanterie et d'artillerie prussiennes ne peuvent pas utiliser leurs tirs offensifs (car elles doivent se déplacer) pour les fusiller systématiquement : plus on affaiblira l'adversaire, plus on aura de chances de succès... Enfin, le joueur autrichien utilisera au mieux ses unités d'infanterie légère Croates, dont le feu peut être très gênant pour l'adversaire, ce qui le contraindra à mobiliser contre elles de bonnes unités.

Si vous vous intéressez aux guerres de l'Ere fédéricienne, il existe un second jeu de G.D.W. simulant la bataille de Prague en 1757 et qui utilise le même système de jeu. Un autre très bon jeu sur la même période : *Frederick The Great* de S.P.I. Enfin, un autre bon jeu sur cette période pré-fédéricienne : *Marlborough at Blenheim* de West End Games. □

Patrick DAUGE.

Azincourt



1415

Fabricant : *Game Designer's Workshop*, 203, North Street Normal, Il. 61761 (Etats-Unis).

Matériel : une carte de 56 × 43 cm représentant le champ de bataille ; une planche de 120 pions prédécoupés (nombreux sont tout blancs) représentant les forces françaises et anglaises. Un livret de règles de 4 pages.

Sujet : la bataille d'Azincourt en 1415, où 40 000 Français se sont faits massacrer par 6 000 Anglais sous le commandement d'Henri V ; et où la fine fleur de la noblesse et de la chevalerie française périt sous les traits précis et dévastateurs des archers anglais et gallois.

Système du jeu : mouvement, tir des archers, combats au corps à corps puis ralliement des unités démoralisées ; chaque joueur effectuant ces phases durant des tours de jeu séparés.

Complexité : un jeu très simple et très rapide ; c'est un jeu idéal pour débutants.

Nombre de joueurs : 2. Ce jeu est aussi très facile à jouer en solitaire.

Date de publication : 1976 (version sous boîte).

Signes particuliers : fait partie de la série 120 de G.D.W. ; les jeux de cette série peuvent se jouer en moins de deux heures (apprentissage des règles compris) ; ils couvrent des sujets très différents (allant du combat dans l'espace avec *Mayday*, à des

combats du Moyen Age, en passant par des campagnes de la seconde guerre mondiale, tel 1940).

La bataille d'Azincourt fut le plus grand désastre de la Chevalerie française avec la bataille de Courtrai, où les milices flamandes écrasèrent fort proprement les chevaliers français qui trop confiants, s'étaient rués sur la ligne ennemie, la lance en avant, bousculant leur propre piétaille. *Azincourt* de G.D.W., nous fournit l'occasion d'essayer de changer l'histoire en balayant ces "misérables" anglais, qui en jouant trop bien de l'arc, écrasèrent notre armée féodale lors d'une bataille qui amorça le déclin de la cavalerie lourdement armée et qui redonna une part prépondérante au fantassin. (En effet, après Azincourt, rares furent les batailles où les lourds chevaliers l'emportèrent, témoin Granson et Morat où la solide infanterie suisse battit les chevaliers du Téméraire).

Le jeu

La boîte, dans laquelle est emballé le jeu, nous offre une carte en trois couleurs (vert, rouge et brun) dépeignant le champ, presque clos, sur lequel se déroula la bataille. La carte est d'ailleurs pauvre, puisque les forêts environnantes et les pieux que les Anglais avaient plantés ici et là en sont le seul ornement ; le reste est composé d'hexagones de terrain clair. Accompagnant le terrain de vos futurs exploits, nous trouvons 120 pions, sans désignation

historique, à l'exception de ceux représentant Henri V et une unité de chevaliers français "Régicides" ; brun pour les Anglais et les Gallois, et vert pour les Français. Ces pions sont divisés en plusieurs catégories, il y a les chefs (les rois) et leur escorte, des hommes d'armes (piétons), les chevaliers, et enfin les archers (curieusement pas d'arbalétriers, et pourtant ils étaient foule chez les Français, ce fut d'ailleurs une raison de notre défaite). Bien que la boîte mentionne que la planche soit prédécoupée, dans l'exemplaire que je possède les pions l'étaient plus ou moins bien ; aussi, je vous conseille de vous munir de ciseaux si vous voulez éviter de mutiler certaines pièces.

Le jeu dure 16 tours, mais la décision intervient très rapidement (aux alentours du 9^e). De plus, *Agin-court* diffère de la plupart des autres wargames (et notamment de ceux de la série 120) par ce que les joueurs ne jouent pas l'un après l'autre durant un tour de jeu ; mais qu'ils se succèdent, le joueur français ayant son tour en premier.

Chaque tour se divise comme suit :

1. le joueur déplace ses pièces ;
2. le joueur effectue tous les tirs de ses archers ;
3. le joueur conduit et résout ses attaques au corps à corps (ses combats de mêlée) ; le joueur ennemi pouvant ensuite contre-attaquer avec les unités qui lui restent ;
4. le joueur peut enfin rallier ses troupes qui sont démoralisées. Le potentiel de mouvement de chacune des unités n'est pas imprimé sur les pièces : la cavalerie peut se déplacer de 4 hexagones durant un tour ; les archers (et arbalétriers français j'y tiens), de trois ; et les pauvres piétons ainsi que les chefs (les rois et quelques nobles avec leur escorte), de deux.

L'orientation joue un rôle très important, car les unités ne peuvent se déplacer et attaquer (ou tirer dans cas des archers et des arbalétriers) qu'à travers leurs cases frontales. Les chevaliers sont encore plus handicapés, car ils ne peuvent se déplacer ou combattre qu'à travers un seul hexagone, celui qui leur fait directement face, simulant ainsi la difficulté qu'a une lourde masse de chevaliers chargeant à modifier son cap ; et l'encombrement des lances dont ils sont armés. Comme je l'ai dit précédemment, le placement a une importance sur le combat, aussi faites attention à ne pas vous prendre de flanc, sinon vos unités seront "cuites".

La Table des résultats de combat, très simple, couvre à la fois le combat en mêlée et le tir des archers et arbalétriers. On ne trouve sur cette table que deux résultats de combat : l'élimination et le jet de vérification du moral de l'unité affectée. Ce dernier demandant deux dés ; leur résultat est ensuite comparé au moral de l'unité panique et doit fuir le plus rapidement possible vers un bord ami de la carte ; si le résultat est plus élevé les troupes décident qu'elles n'ont rien à faire hors du champ de bataille, et restent combattre.

Cette table et ce système sont quand même enrichis de modifications au résultat du dé lancé pour obtenir l'issue d'un combat. Ainsi, si une unité est lâchement attaquée par derrière, l'attaquant bénéficie d'un — 4, si une unité de chevaliers charge (c'est-à-dire si elle se déplace de trois hexagones en ligne droite avant d'attaquer une unité ennemie), elle



SPÉCIALISTE JEUX DE SOCIÉTÉ

VOTRE MAGASIN DE LA RIVE DROITE

WARGAMES

JEUX DE ROLE

FIGURINES tous genres

CASSE TETE

JEUX CLASSIQUES

PUZZLES

ET TOUS CONSEILS...

JEUX-THÈMES

92, RUE DE MONCEAU
75008 PARIS

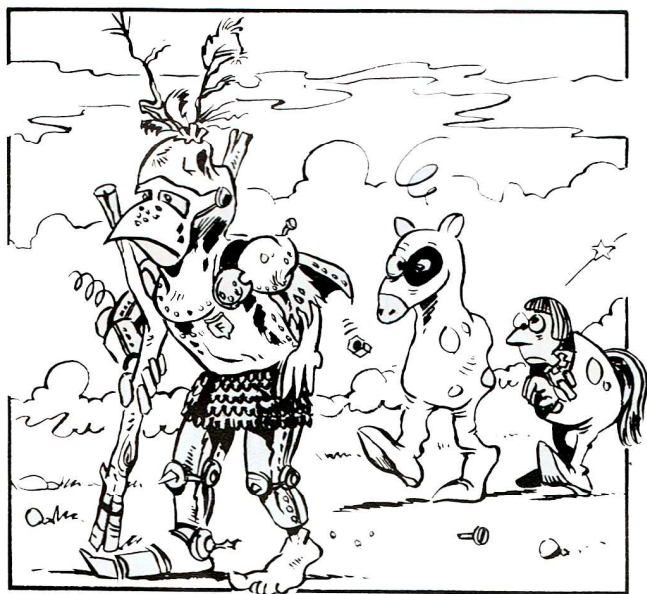
Tél. 522.50.29

Métro : Villiers

bénéficie d'un bonus de — 2, enfin une bonification de — 1 est accordée à toute unité se trouvant adjacente à une unité représentant un roi ou un chef. Henri V et diverses unités ajoutent aussi 1 aux dés jetés pour vérifier le moral des troupes anglaises et galloises, qui bénéficient déjà de la règle qui précise que toute unité qui a sur ses arrières une unité amie n'est pas affectée par le résultat de vérification de morale.

La partie

A première vue, *Agincourt* apparaît comme une promenade militaire pour les Français ; ce fut d'ailleurs la même impression qu'eurent les Chevaliers français le matin du 25 octobre 1415 (dans la soirée, ceux qui étaient encore vivants s'en repentirent).



Mais comme le joueur français ne tarde pas à s'en apercevoir, la supériorité numérique n'est pas tout. En effet, les Anglais ont une meilleure infanterie, un meilleur moral (là, on pourrait discuter sur l'historicité : tous les soldats anglais avaient fait leur testament avant la bataille, et pour le climat dans le camp anglais, reportez-vous à la célèbre pièce de Shakespeare et au non moins célèbre film de Laurence Olivier), et enfin un nombre impressionnant d'archers, auxquels les Français n'opposent qu'une poignée d'arbalétriers qui de plus ne tirent pas loin (5 hexagones pour les Anglais, 3 pour nos pauvres Français, qui en réalité étaient des Gênois).

Ainsi, les flèches pleuvent sur la pauvre chevalerie française — dans une des parties que j'ai disputée — la moitié de la cavalerie française fut soit détruite, soit mise en déroute avant même de pouvoir atteindre la ligne anglaise. Pour gagner, les Anglais doivent éliminer 35 unités françaises avant que celles-ci ne sortent de la carte ou que 25 unités britanniques aient rejoint la pile des pions éliminés.

Pour atteindre ces conditions de victoire, les deux camps doivent se préparer avec soin, et établir diverses tactiques. En ce qui concerne les Anglais c'est très simple, répétez ce qui s'est passé historiquement et attendez d'un pied ferme et l'arc bandé la "furie francese" (pourtant nous ne sommes pas à

Solférino), les archers (9-2-6), sont doubles en défense dans les hexagones représentant la ligne de pieux plantée par les Anglais avant la bataille, et peuvent ainsi affaiblir les Français de façon à ce que les coriaces piétons anglais (9-5-5, 8-4-6, 6-4-5) puissent achever les chevaliers français empêtrés dans leur ligne d'hommes d'arme.

Le seul espoir des forces françaises réside dans une charge finale de la cavalerie (8-1-8) qui bénéficiera ainsi du bonus de charge, la première ligne anglaise (qui est pratiquement la seule) ayant été affaiblie selon le plan suivant. Tout d'abord, attaque des hommes d'armes (8-4-6) qui seront placés en première ligne suivie d'une vague de 8-4-7 ; cette disposition peut espérer entamer la ligne anglaise, bien que les risques soient grands de voir les hommes d'armes se dessaisir, paralysant ainsi l'avance des chevaliers français (l'empilement est limité à une unité par hexagone) ; le risque peut être limité en supportant les hommes d'armes avec des chefs en deuxième et troisième lignes. Le reste composé des 6-3-7 qui se débloquent trop facilement restera en réserve pour éviter que des chevaliers anglais ne viennent agacer leur contre-partie française sur leurs arrières ; ou pour protéger les chefs. Les arbalétriers français peuvent aussi, s'ils parviennent à portée, tenter de déloger les archers anglais de leur position retranchée ; mais le Français devra être très prudent dans leur emploi : ces pauvres soldats pouvant être éliminés avant même de tirer un seul carreau. Les Français ont cependant un atout, l'unité "régicide", qui représente un groupe de nobles français qui avaient juré avant la bataille, qu'ils tueraient Henri V ou qu'ils mourraient en essayant de le faire.

Si cette pièce est gardée en réserve et si elle intervient au bon moment, elle peut tuer Henri V ou l'un des nobles anglais, handicapant ainsi terriblement l'armée anglaise. En effet, pour chaque chef tué, le moral anglais baisse de 1, et si le Roi lui-même est occis, les troupes anglaises en déroute ne peuvent même plus être ralliées (à croire que les troupes anglaises se sont débandées après l'accident qui est arrivé à leur Roi au Donjon de Vincennes quelque temps plus tard). De plus, cette unité "régicide" possède l'intéressante capacité de pouvoir se déplacer à travers les troupes ennemies et amies, obligeant le joueur anglais à encercler complètement son Roi avec des troupes pour le protéger, ces nobles français régicides obéissant quand même à la règle stipulant qu'il ne peut se trouver au même moment qu'une seule pièce par hexagone ; ce regroupement autour du Roi affaiblit quelque peu la ligne anglaise.

Pour résumer, *Agincourt 1415* est un jeu fort surprenant par son détail, ce qui est assez exceptionnel au regard de sa taille et de son prix. Le livret de règles est court, concis et sans erreur. La seule que j'ai noté, vient sûrement d'une malheureuse coquille (je l'espère), qui s'est glissée dans l'intitulé des conditions de victoire. Le joueur anglais gagne s'il arrive à éliminer 35 unités françaises ; le Français gagne lorsque 25 unités françaises ont été éliminées. Après tout, Charles VI a peut-être profité de la bataille d'Azincourt pour éliminer quelques membres de la trop turbulente noblesse française...

Frédéric Armand.

CASUS BELLI

complétez votre collection
en commandant les

numéros déjà parus

1 Panzer Gruppe Guderian. Diplomatie : une excellente introduction. Dungeon and Dragon : un monde à découvrir. Etc.

Trimestriel
Avril 80

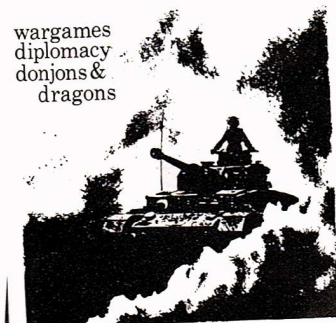
N° 1
9F

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

2 D & D : un tour d'horizon des règles. Drive on Stalingrad. Napoléon et le secret de Waterloo. Et le module, niveau 2 à 4.

wargames
diplomacy
donjons &
dragons



3 Les dernières batailles de Napoléon. Great war in the East. Le module. Conseils au Dungeon Masters. Diplomacy. Fleurus.

4 Battle for Stalingrad / Streets of Stalingrad. Des jeux pour "découvrir" le wargame. Rommel. Les armes et le sommeil dans D & D. Etc.



5 Air Assault on Crete. Toujours Diplomacy. Iéna et Austerlitz. Chevalry and Sorcery. Feuille de personnage. Module de niveau 8.

Bimestriel N° 8

Avril - Mai 82

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

6 Squad Leader : chap. 1. les Dipzines. Malte. The Longest Day. Module niv. 3. Conseils Club. Le Samouraï...

7 Jeux Napoléoniens. Figurines. Premier Scénario Squad Leader. Le Samouraï. Module 8^e niveau. Etc.



Wargames. Jeux de Rôle. Diplomatie...

8 Figurine : 5^e, 5 bis et 6^e éditions. Valmy, Squad Leader, Diplo : les variantes, lexique wargame, Computer ambush, le Module...

Je désire commander :

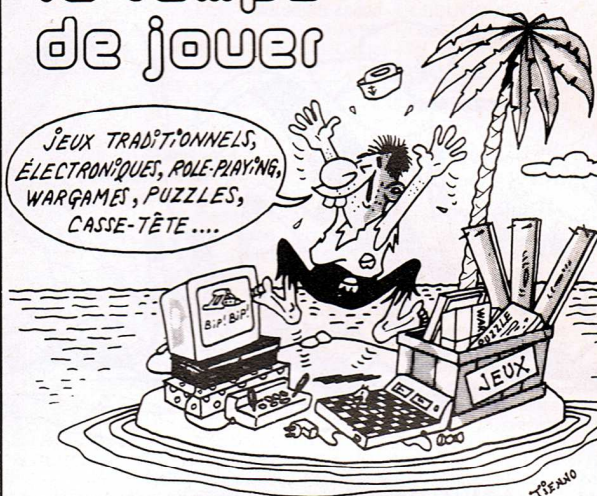
....exemplaires du n°	exemplaires du n°
....exemplaires du n°	exemplaires du n°
....exemplaires du n°	exemplaires du n°
....exemplaires du n°	exemplaires du n°
....exemplaires du n°	exemplaires du n°

Je joins 10 F par numéro commandé, par chèque bancaire, chèque postal ou mandat-lettre, à l'ordre de **CASUS BELLI**, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____
Signature obligatoire :

STRATEJEUX le temps de jouer

JEUX TRADITIONNELS,
ÉLECTRONIQUES, ROLE-PLAYING,
WARGAMES, PUZZLES,
CASSE-TÊTE



Le Passage Montparnasse
21-23, rue du Départ, 75014 PARIS
Tél. : 321.69.52

**PASSIONNÉS
DE WARGAMES
ET DE JEUX DE RÔLES
ABONNEZ-VOUS**

CASUS BELLI

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper et à adresser paiement joint
à CASUS BELLI
5, rue de la Baume, 75008 PARIS

Veuillez m'abonner à la revue CASUS BELLI
1 AN = 6 NUMÉROS = 50 F
ETRANGER 65 F

NOM

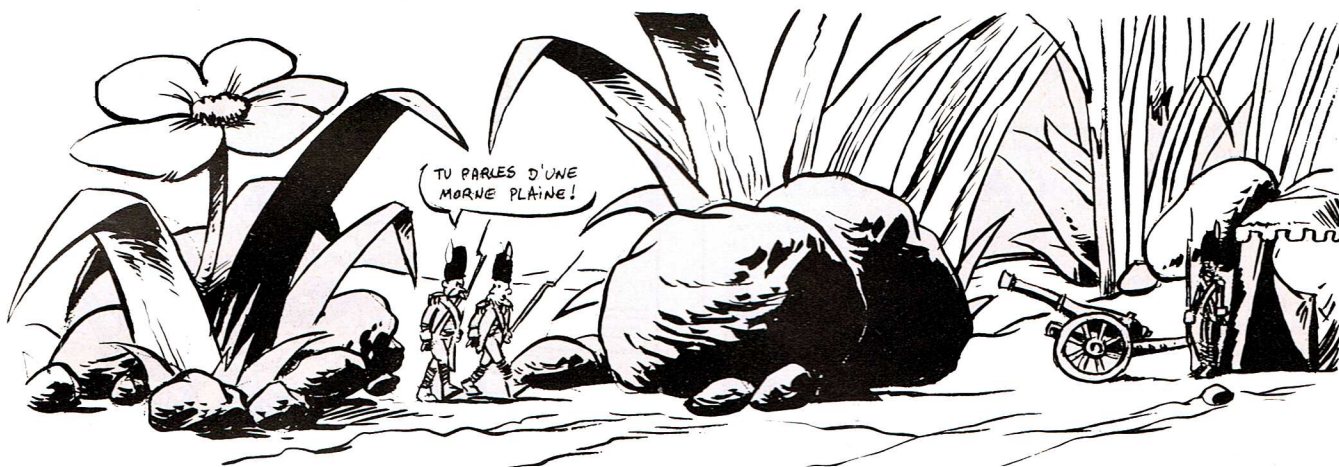
Prénom

N° Rue

C.P. Ville

Ci-joint mon règlement de 50 F à l'ordre d'EXCELSIOR
PUBLICATIONS par ☐ chèque bancaire ☐ postal
☐ mandat-lettre. C.B. 07.82

L'Empire au 300ème



L'AUBE ne pointe pas encore ses traits roses et bleutés au-dessus de l'horizon. La nuit expirante secoue une rosée froide sur la multitude qui s'ébroue. Les sentinelles piétinent les derniers feux. Quelques odeurs fortes où se mêlent oignons et galette de froment marquent la direction des premières positions. La rumeur envahit l'air ; tout près, des chevaux s'énervent. Il est temps ! Vous grimpez rapidement sur le petit promontoir où se profile l'équipage déjà harnaché de l'Empereur. Le voici, agité, faisant les cent pas...

Une ère nouvelle s'annonce à vous : fini les commandements étriés où vous faisiez effort pour admettre que ce malheureux bataillon représentait une armée ! Terminé, le pénible sentiment qui vous étreint lorsque ces hussards chargent sur quelques centimètres, en vous donnant l'étrange impression de mettre un sabot devant l'autre ! Abolie, cette barrière des effectifs qui vous ceinturait l'esprit ! Balayé, ce gouffre existant entre l'intention de bataille et le concept de la campagne ! Des espaces infinis s'ouvrent à vous, et désormais vous commanderez selon vos ambitions et surtout en fonction de vos mérites...

Vous ne rêvez pas ! Dans ce monde plus qu'affreux, habité par d'ignobles géants, les GRANDS, ceux qui montent à l'assaut avec l'air arrogant et méprisant que semble leur procurer une taille de 30, 25, 20 ou même 15 mm, il existe par bonheur un petit peuple encore peu connu, mais aux innombrables sujets.

Cette race muputienne observe insidieusement les durs affrontements qui opposent les GRANDS. En deux années, ils ont mené une lutte solitaire ; ils lancent ici, pourtant, leur propagande subversive. Déjà, ils se sont emparés de quelques places, des clubs ont dû céder certaines tables, des localités ont été investies et même envahies. Se redressant de leur 6 mm (soit une figurine à pied mesurée du pied au haut du crâne), ils jettent un défi au monde des joueurs de stratégie (wargames), des passionnés de reconstitutions (plans, reliefs et reproductions de batailles), des figurinistes (collections) et des modélistes (dioramas), tous ceux enfin qui restent accessibles à la nouveauté et ne confondent pas "Individualisme" et "Ostracisme" !

En d'autres temps, vous avez eu l'occasion de voir déferler des vagues de blindés minuscules, sur les plateaux des tables. Trop rarement, vous avez pu entrevoir quelques unités d'infanterie les accompagner, avant qu'elles ne disparaissent dans ces uniformes attristants. S'ils vous ont permis d'avoir une idée quelconque des possibilités de l'échelle, ils ne sont absolument pas représentatifs du volume, de la qualité ou de l'aspect d'une armée de figurines empires, peintes, au trois centième...

Tentons donc d'en dégager les aspects positifs et négatifs.

Les avantages

Cette échelle permet de satisfaire réellement les exigences intellectuelles des amateurs qui se connaissent un caractère qualitatif (dans leur hobby, s'entend) et des aspirations quantitatives. Elle s'adresse donc à eux et prend la place qui lui était offerte entre le pion de wargame et l'unité de figurine de 15 ou 20, 25 mm.

Elle est une proposition industrielle étudiée pour les amateurs ; il s'agit aussi de la plus petite taille connue de production standard de figurines. Nous pouvons donc nous targuer, sans forfanterie, de disposer des **plus petites figurines du monde !**

Le 6 mm donne satisfaction au "joueur" comme au "peintre" ; il fait une bonne synthèse entre ces deux catégories et lui assure une excellente gamme de choix. Sa facture est étonnamment précise. Cette taille apporte les facilités évidentes en ce qui concerne l'espace de jeu, la place de rangement, le poids et le financement nécessaires à la constitution d'une ou plusieurs armées.

Mais la principale qualité du trois centième, celle qui excite notre intérêt à tous, c'est la capacité de manœuvre d'une telle armée. Au cours des parties, cette dernière prend toute son ampleur, elle détermine un effet visuel incomparable auquel se juxtapose un réalisme tactique incomparable de la bataille. Le plaisir de la manœuvre napoléonienne est-il vraiment "distillé" à un joueur qui fait son effort principal avec 90 pauvres figurines ? Celles-ci représentent toute l'aile droite d'une armée de "grands"...

En vérité, ces généraux-là, monsieur, confondent "budget d'une reconstitution pour Télé" et bataille d'Empire !

Au 1/300, vous possédez l'espace et aussi le temps : il nous est arrivé de voir un centre enfoncé en 6 coups de jeu, tandis que l'aile gauche de l'armée en difficulté avait pu atteindre la ligne de feu... malgré une marche forcée. N'est-ce pas ici le pur style napoléonien et le cliché historique "type" que beaucoup n'arrivent pas à réaliser en utilisant une autre échelle ?...

Les inconvénients

En gros, le volume horaire nécessaire pour effectuer un travail de peinture correct ; et l'utilisation manuelle et tactique de 5000 à 10000 figurines. Nous verrons comment résoudre la plupart de ces problèmes.

Mise en œuvre d'une armée

a • Où acquérir des figurines empire au 1/300 ? Chez J.G DIFFUSION, 55, boulevard Péreire, 75017 Paris (demandez la liste et les prix).

b • Choix de l'époque : 1809-1810, période moyenne permettant surtout une extension vers 1806 ou 1812.

c • Les unités : pour des raisons économiques, nous comprenons que les bataillons soient réduits au minimum. Dans cet ordre d'idée, sachez qu'une compagnie au 25 mm équivaut à un bataillon au 6 mm. Nous avons déterminé la composition du bataillon (français comme référence) en faisant l'équilibre entre les divers facteurs qualitatifs, numériques, financiers et volumétriques. En l'occurrence, nous avons opté pour le bataillon à 30 figurines et sommes satisfaits des résultats tactiques. La réduction se trouve être d'une figurine pour 25 troupiers réels ; harmonieuse correspondance avec l'escouade.

d • Le terrain : La réalité est également sériée sur le terrain, c'est-à-dire sur vos tables. En imaginant que vous possédiez une armée 1/300 aussi nombreuse que celle déployée au 1/72 (250 à 300 figurines), il vous suffit d'un espace de 60 x 30 cm pour manœuvrer de façon identique, soit sur votre table de nuit ! Cet exemple est assez parlant.

Il ouvre des horizons sur un champ de manœuvre mesurant 2 m x 1,50 m, dont nous pouvons tous disposer. Au 1/300, nous gardons ces dimensions de table. Nous avons choisi de "manœuvrer" ; toutefois, chacun peut diminuer ou augmenter son champ de bataille.

e • Les éléments de terrain : ils sont de même nature que les autres échelles. Vous vous attacherez cependant à acquérir ou fabriquer des éléments dits "artificiels" (construits par l'homme) en fonction et proportion des figurines et de leurs occupations sur le terrain (maisons, ponts, murs et palissades, etc.) ; plusieurs villages peuvent être disposés.

f • Présentation des figurines : elles sont vendues en sachet, soit de :

- 50 fantassins (10 languettes de chacune 5 figurines détachables à volonté) ;
- 20 cavaliers (à détacher) ;
- 6 canons et artilleurs adéquats ;
- 2 pièces d'artillerie à cheval et équipages ;
- 2 véhicules (chariots, haquets plus bateaux, etc).

g • Travail et peinture des figurines : les peintures connues et disponibles conviennent parfaitement

RELAIS BOUTIQUES JEUX DESCARTES

PARIS 75005 - BOUTIQUE PILOTE - 40, rue des Ecoles - Tél. 326.79.83.
— PARIS 75008 - NUGGETS - 30, avenue George-V - Tél. 723.87.11.
— PARIS 75008 - AU NAIN BLEU - 406-410, rue Saint-Honoré - Tél. 260.39.01. — PARIS 75014 - LUDUS - 120 bis, boulevard Montparnasse - Tél. 322.82.50. — ALBI 81000 - RELAIS JEUX DESCARTES - 5, rue des Foissants - Tél. (63) 38.14.01. — ANGERS 49000 - LA BOUTIQUE LUDOTIQUE - 12, rue Bressigny - Tél. (41) 87.41.85. — BETHUNE 62400 - BONINI JEUX ET JOUETS - 107, rue Sadi-Carnot - Tél. (21) 25.22.28. — BORDEAUX 33000 - JOCKER D'AS - 7, rue Maucoudina - Tél. (56) 52.33.46. — BOURGES 18000 - MERCREDI - 22, rue d'Auron - Tél. (48) 24.49.90. — CANET PLAGES 66140 - COURRIER SUD - Avenue de la Côte-Radieuse - Tél. (68) 80.20.96. — Ouverture saisonnière du 1^{er} avril 82 au 30 septembre 82. — CANNES 06400 - LE LUTIN BLEU - 13, rue Jean-de-Riouffe - Tél. (93) 39.51.22. — CHAMALIÈRES 63400 - PIROUETTE - Carrefour Europe - Avenue de Royat - Tél. (73) 36.20.99. — CHAMBÉRY 73000 - LE PIERROT LUNAIRE - 42, rue d'Italie - Tél. (16) 79.85.57.36. — CLERMONT-FERRAND 63000 - LA FARANDOLE - 14 bis, place Gaillard - Tél. (73) 37.12.58. — CREIL 60100 - AU LUTIN BLEU - 8, avenue Jules-Uhry - Tél. (4) 455.05.64. — DIJON 21000 - REFLEXION - 19, rue de la Chaudronnerie - Tél. (80) 32.53.51. — GRENOBLE 38000 - LE DAMIER - 25 bis, cours Berriat - Tél. (76) 87.93.81. — IVRY - ECOUTEZ VOIR - Le Jeu - La Fête - Centre Commercial Jeanne-Hachette - Tél. (1) 672.81.78. — LA ROCHE-SUR-YON 85000 - AMBIANCE - Centre Commercial "Les Halles" - 18, rue de la Poissonnerie - Tél. (51) 37.08.02. — LA ROCHELLE 17000 - SACI PRESSE - Cité Commerciale - Rue de Suède - Tél. (46) 67.17.86. — LE MANS 72000 - JEUX ET LOISIRS - 29-31, rue Gambetta - Tél. (43) 28.47.68. — LE PUY 43000 - HEXAGONE - 23, rue Saint-Gilles - Tél. (71) 09.54.18. — LILLE 59002 - LE FURET DU NORD - 15, place du Général-de-Gaulle - Tél. (20) 93.75.71. — LIMOGES 87000 - LIBRAIRIE DU CONSULAT - 27, rue du Consulat - Tél. (55) 34.14.35. — LORIENT 56100 - LOISIRS 2000 - 25, rue des Fontaines - Tél. (97) 64.36.22. — LYON 69002 - JEUX DESCARTES - 13, rue des Remparts d'Alny - Tél. (78) 37.75.94. — MARSEILLE 13001 - AU VALET DE CARREAU - 6, rue du Jeune-Anarcharis - Tél. (91) 54.02.14. — MENDE 48000 - TEMPS LIBRE - 2, rue de Soubeyron - Tél. (66) 65.04.24. — Ouverture 15 mai 82. — METZ 57000 - TOP JOYS - 1, avenue Ney - Parking Souterrain - Tél. (87) 75.10.95. — MULHOUSE 68100 - ALSATIA UNION - 4, place de la Réunion - Tél. (89) 45.21.53. — NANCY 54000 - JEUX JOHN - 7, rue Stanislas - Tél. (8) 322.17.50. — NANTES 44000 - MULTILUD - 14, rue J.-J.-Rousseau - Tél. (40) 73.00.25. — NEVERS 58000 - LES TEMPS MODERNES - 45, rue Saint-Martin - Tél. (86) 61.24.93. — NICE 06000 - JEUX ET REFLEXIONS - 16, avenue V.-Hugo - Tél. (93) 87.19.70. — NIMES 30000 - JEUX ET JOUETS DE L'HÔTEL DE VILLE - 1, rue de l'Aspic - Tél. (66) 67.31.35. — ORLÉANS 45000 - EUREKA - Galerie du Châtelet - Tél. (38) 53.23.62. — PAU 64000 - LIBRAIRIE LAFON - 3, rue Henri-IV - Tél. (59) 27.71.40. — PERPIGNAN 66000 - LE HALL DE LA PRESSE - 51, avenue du Général-de-Gaulle - Tél. (68) 34.05.60. — POITIERS 86000 - OUEST LOISIRS - 26, rue Magenta - Tél. (49) 41.25.88. — REIMS 51100 - MICHAUD JUNIORS - 2, rue du Cadran-Saint-Pierre - Tél. (26) 40.57.16. — RENNES 35000 - ORDIFACE - 3, rue Saint-Mélaine - Tél. (99) 30.13.10. — ROUEN 76000 - ECHEC ET MAT - 9, rue Rollon - Angle rue Ecuyère - Tél. (35) 71.04.72. — SAINT-CYPRIEN PLAGES 66750 - LE GRAND LARGE - Boulevard Desnoyers - Tél. (68) 21.02.32. — Ouverture saisonnière du 1^{er} avril 82 au 30 septembre 82. — SAINT-NAZAIRE 44600 - MULTILUD - 16, rue de la Paix - Tél. (40) 22.58.64. — SAINT-QUENTIN 02100 - LE WAGON ROUGE - 13, rue Raspail - Tél. (23) 62.41.35. — SAINTES 17100 - LE HOBBY - Residence Saint-Pierre - Quai de la République - Tél. (46) 93.16.58. — STRASBOURG 67000 - ALSATIA UNION - 31, place de la Cathédrale - Tél. (88) 32.13.93. — TOULON 83200 - LE MANILLON - 5, rue Pierre-Corneille - Tél. (94) 62.14.45. — TOULOUSE 31400 - RELAIS JEUX DESCARTES - 14-16, rue Fonvielle - Tél. (61) 23.73.88. — TOURS 37000 - POKER D'AS - 6, place de la Résistance - Tél. (47) 66.60.36. — VALENCE 26000 - RIVE DROITE - 50, Grande-Rue - Tél. (75) 43.33.15. — VANNES 56003 - LIRE ET ECRIRE - 22, rue du Mené - Tél. (97) 47.38.55. — VICHY 03200 - AU KHÉDIVE - 36, rue G.-Clemenceau - Tél. (70) 98.48.21. BELGIQUE : BRUXELLES 1060 - SERNEELS - 28, avenue de la Toison-d'Or - Tél. 19.32.2.511.66.53. — KNOKE 83000 - LA LUDOTHÈQUE P.V.B.A. - Zeedijk Het-Zoute 753 - Tél. 19.32.50.60.50.27. — LIÈGE 4000 - LIBRAIRIE HALBART - Rue des Carmes, 7, 9A - Tél. 041.23.21.25. — MONS 70000 - MAISON BRIQUET - Passage du Centre - Tél. 065.33.52.95. — NAMUR 5000 - LA HOTTE - 23, rue de la Croix - Tél. 081.71.42.57.



**club
JEUX
DESCARTES**

BON POUR UN CATALOGUE GRATUIT

à adresser 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Decouvrez, sans engagement de votre part, le Club des Jeux Descartes. En échange de ce bon, le catalogue en couleurs vous sera remis gratuitement dans les relais-boutiques Jeux Descartes de votre région (ou si vous préférez, adressez par la poste contre 3 timbres à 1.60 F pour frais d'envoi).

NOM : Prénom :

N° Rue :

Code Postal :

Ville :

Desire recevoir le nouveau catalogue Jeux Descartes.

aux personnages. Ceux-ci sont fabriqués en métal, et précisons-le non magnétiques. A la fois maléables et solides, ces personnages peuvent être travaillés aisément à l'aide d'une bonne colle à deux composants ; des "conversions" peuvent être aussi effectuées (changements de têtes, mouvements de bras et corps, chevaux, etc.). La plupart des joueurs ont déjà quelques difficultés pour peindre leurs armées de "grands". A fortiori, l'imagination refuse instinctivement l'idée de travaux de peinture au 6 mm ; d'autant qu'à cette étape, il ne s'agit plus de traiter 300 figurines mais 5 000 sinon 10 000 !... Vous êtes excusé du léger recul d'horreur que vous n'avez pu contrôler...

L'expérience "prouve" pourtant qu'il ne faut pas plus de patience et de savoir-faire que pour les autres échelles. A la rigueur les "excités du dé" peuvent même badigeonner leurs Anglais en rouge et leurs Français en bleu avant de les jeter l'un sur l'autre dans la demi-heure qui suit... Plus prosaïque, nous avons tenu à peindre d'une façon "finie", au mieux, partant du fait que pour être un joueur crédible, il faut savoir "souffrir" et se montrer exact en uniformologie.

Sur un champ de bataille où évoluent 180 000 hommes représentés, il convient de faire reconnaître — sinon de distinguer — un grenadier de ligne d'un fusillier, un dragon d'un cuirassier, un voltigeur d'un panneau indicateur. Evidemment, nous n'avons pas voulu permettre que les maniaques du bouton de culotte puissent donner libre cours à leur paranoïa préférée sur les pantalons de nos grognards (honni soit qui mal...), bien que nous arrivions à leur mettre parements, cols et retroussis (pattes de manches, cordons et galettes de bonnet

sans oublier les sangles de fermeture des sacs) ; sans trop risquer qu'un "puriste" vienne nous casser un pinceau sur la tête !

Le secret "d'une bonne peinture" réside dans la patience et la méthode, qualités connues par tous. Indiquons pour les récalcitrants qu'un simple coup de pistolet à peinture vous exécute l'uniforme de vos Autrichiens et la culotte de vos Français en 50 secondes (2 couches fines)...

h • La magnétisation : nous entendons par là, le choix que nous avons fait personnellement pour harmoniser plusieurs facteurs et surtout, pour résoudre des problèmes de saisie manuelle et tactique. En l'occurrence, magnétiser les bases de nos figurines, et même de nos unités, a apporté des améliorations sensibles à :

- la manipulation des figurines et pièces (changements de formation) ;
- la stabilité sur la table et divers terrains (équilibre) ;
- l'identification des unités par les novices (bases peintes de couleurs différentes par armées) ;
- le conditionnement et le transport.

Chaque compagnie d'infanterie et chaque cavalier s'est donc vu "octroyé" d'une semelle d'acier magnétisable, languette travaillée et étamée au marteau, découpée au "cutter" puis solidement collée à leur semelle. Puis nous avons acquis des plaques de caoutchouc magnétiques qui ont été utilisées comme bases pour nos différentes unités. Ainsi donc, chaque compagnie, unité ou pièce de jeu peut être structurée ou interchangée à volonté. Ajoutons que la magnétisation constitue indéniablement la meilleur

DÉFIEZ VOTRE ÉCRAN



Ne vous laissez plus dominer par les petits écrans ! Et précipitez-vous sur le numéro SPÉCIAL JEUX ÉLECTRONIQUES de JEUX ET STRATÉGIE.

Au programme : le banc d'essai des consoles de jeux vidéo avec la sélection des meilleures cassettes, toutes les astuces pour jouer sur micro-ordinateur, le match des 2 programmes d'échecs actuellement les plus performants "Belle" contre "Excentrique", l'étonnant jeu d'aventures électronique "Time Zone" et 8 pages de jeux pour calculatrices simples et programmables.

Avec bien entendu, dans ce numéro, toutes les rubriques habituelles et les grands classiques ; au total 150 jeux et casse-tête.

En vente partout 15 F.

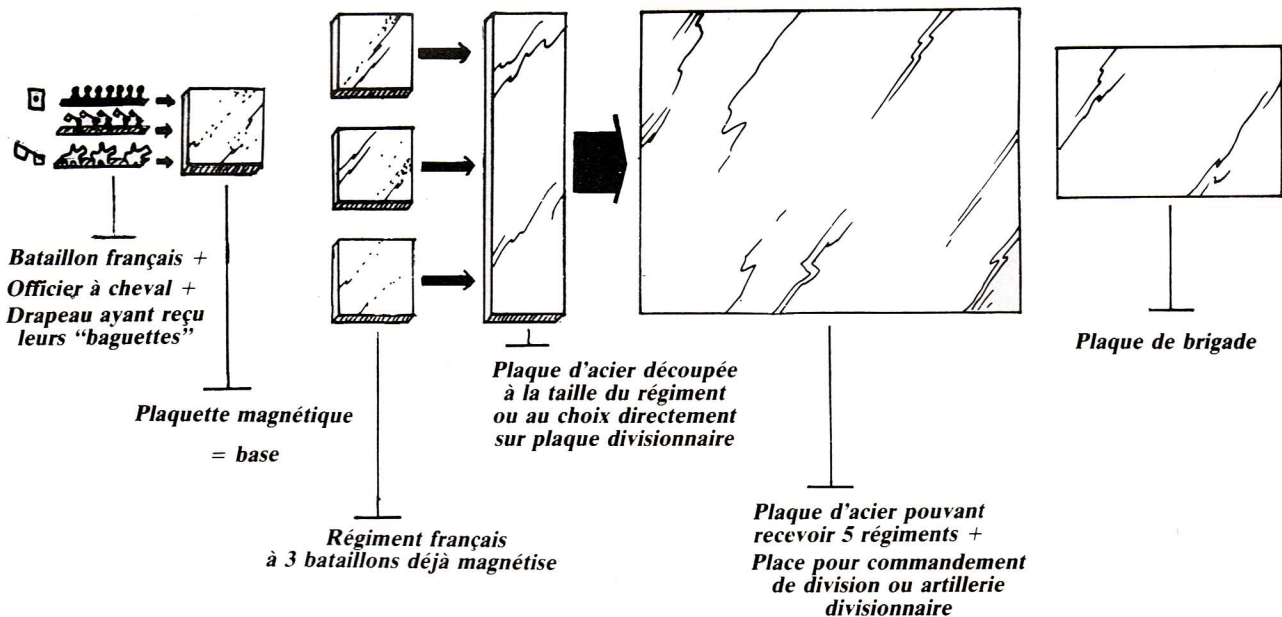
jeux & stratégie

SPÉCIAL JEUX ÉLECTRONIQUES

leure sécurité de transport, de jeu et de conditionnement, et une garantie optimum de protection des figurines.

Evidemment, obtenir un tel résultat nécessite beaucoup de travail, et les plaques magnétiques sont onéreuses ; en revanche, nous avons anihilé la plupart des problèmes auxquels se heurte tout joueur de stratégie avec figurines qui doit manipuler une foule de figurines avant, pendant, après la bataille, en dépensant ce qui lui manque le plus : du temps. Le nombre multiplie les pertes de temps. La magnétisation vaut d'être investie, elle supprime quasiment cet inconvénient.

Exemples :



Toutes les dimensions de ces bases seront données par la suite, dans d'autres articles concernant les modifications à apporter à notre règle de départ, "les aigles", règle homologuée par la Fédération, et qui justifie l'emploi des "bases" pour le wargame avec figurines.

L'expérience acquise au cours des parties, ainsi que les bonnes volontés, ont donc permis de surmonter et compenser nombre d'inconvénients secondaires, cette "ingénierie" sera également développée plus tard. Quoi qu'il en soit, le système obtenu permet de jouer des parties qui, en quatre heures minimum, déterminent celui possédant l'avantage. Rien n'interdit de prolonger... jusqu'à plusieurs jours.

Le joueur qui a subi un revers peut sauver une situation critique en formant une seconde, voire une troisième ligne. En utilisant les qualités de profondeur et de masse inhérentes au 1/300, il peut penser à des pièges, où son adversaire déjà confiant et presque triomphant, viendra "casser" son armée. Ces phénomènes sont bien connus de nos amis spécialisés dans le *boardgame*, mais ne peuvent être défendus ou réalisés au 25 mm sans prêter à rire. Ces propos n'ont de sens que dans la mesure où nous apportons quelques éclaircissements concernant la capacité opérationnelle d'une bonne armée au 1/300.

Nous alignons quatre divisions d'infanterie dont une

de la Garde impériale, plus deux divisions de cavalerie, plus vingt-quatre batteries d'artillerie pour les Français. L'Autriche en accuse autant, avec un peu plus de cavalerie et un peu moins d'artillerie, mais en élite, comme il se doit. Ponts et bateaux, palissades et réduits font partie des petits plaisirs offerts à l'adversaire.

Nous verrons comment reconstituer toute la chaîne de commandement sans perdre beaucoup de temps de jeu. Nous rétablirons toute la mobilité de l'artillerie ce qui permettra certaines "attaques de batteries" à plusieurs échelons...

Pour résumer, nous avons défini un jeu très mobile et rapide ; il tient compte d'une multitude de détails indispensables à la bataille qui sont souvent jugés insignifiants, mais qui se révèlent parfois lourds de conséquence par les hasards de la guerre.

"Généraux, Officiers, Caporaux, Soldats, comme vous j'ai confiance dans l'avenir des glorieuses légions du 1/300 Empire ! Le temps est venu de montrer votre force et vos qualités. Ce n'est pas sans fierté ni sans enthousiasme que je fais appel à chacun ! Qui d'entre vous a pu s'offrir le plaisir ineffable de mener une attaque en colonnes... par divisions, tandis que 50 batteries couvrent les collines et crachent leur panache de coton blanc, que s'affairent une quinzaine d'aides de camp cherchant à atteindre quelques unités déjà engagées, et qu'au loin s'avance l'Empereur, serre-file d'une garde complète ?..." □

Yves "La Lorgnette".

Squad Leader



le camouflage

UN des principaux griefs que l'on peut faire à propos de la plupart des wargames, c'est qu'on a sous les yeux la totalité du dispositif adverse. Toutes les unités adverses, leurs forces, caractéristiques, positions, sont visibles, étalées sous nos yeux. Dans la réalité, il en est évidemment tout autrement : l'effet de surprise est la tactique la plus efficace. Le canon anti-char en embuscade dans le virage et qui attend le moment propice pour démolir sa proie d'un seul coup d'un seul... comment traduire tout cela dans un wargame tactique ?

Le système *Squad Leader* répond là aussi à la question et de deux manières : par le camouflage (25) ou par le placement initial caché (52). Ces deux méthodes permettent de dissimuler à l'ennemi l'emplacement réel de vos forces.

Des règles poussent même le réalisme plus loin en dissimulant la force réelle de l'adversaire (scénario 29) et même les conditions de victoire de l'adversaire (scénarios 205, C et I) ! Les tireurs d'élite (Snipers - 96) ont justement cette spécificité d'être camouflés au départ. Et les éclaireurs (Scouts - 116) ont comme mission de partir à la découverte de ce qui est camouflé.

Dans le texte qui suit, les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles de *Squad Leader*, *Cross of Iron*, *Crescendo of Doom* et *Avalon Hill*.

Le camouflage

Les pièces du jeu pour le camouflage (25) consistent en un simple point d'interrogation de la taille et de la couleur des pièces d'infanterie de la nationalité correspondante. De plus, dans *Crescendo of Doom*, des pièces blanches de la taille des pions de véhicules sont fournies (elles ne servent que dans les scénarios 25 et 209). Le camouflage est fréquemment utilisé, puisqu'il apparaît dans 19 des 66 scénarios officiels *Avalon Hill* publiés à ce jour (scénarios n°s 2, 3, 6, 9, 12, 21, 24, 26, 27, 28, 31, 104, 106, 108, 202, 209, B, H et J). Le nombre de pions disponibles pour le scénario au départ va de 5 (scénario 12) à 24 (scénario 6).



En ce qui concerne le Placement Initial Caché (42), il n'y a évidemment aucune pièce, puisque le principe consiste à lister la position des pièces sur une feuille à part, en utilisant les coordonnées des hexagones. Ce système est utilisé dans 11 des 66 scénarios officiels *Avalon Hill* publiés à ce jour (scénarios n°s 4, 10, 11, 14, 18, 25, 28, 29, 31, D et L).

Analyse des règles du jeu

Que peut-on camoufler ? Les squads, les crews, les leaders (normal ou broken - 25.3), des pions "?" (25.7), des tireurs d'élite (96.51), des véhicules (117.4), ou des canons (117.8)... Que peut-on mettre en placement initial caché ? La même chose que ci-dessus, mais en plus les barbelés et les tranchées (cf. question 42.1, page 68), une barricade (cf. question 62.5, page 69). Où peut-on se camoufler ? En général, uniquement dans les bois et les maisons (25.3) ou dans un bunker (56.9) si on est en vue de l'ennemi, et n'importe où (y compris en terrain découvert) si on n'est pas en vue de l'ennemi (117.7). La nuit, on est camouflé partout, sauf si on se fait prendre en terrain découvert illuminé par une fusée éclairante (49.4) ou par un incendie (67.5). Les mêmes règles s'appliquent au placement initial caché.

Protection : les unités cachées ou camouflées bénéficient d'une protection du fait que l'ennemi est obligé de tirer au jugé ("Area fire"). Cela divise par deux la puissance du tir de l'infanterie (25.8), y compris pour le lance-flammes (22.1). Tir d'ordonnance : DRM + 2 au "To hit" (33.31) et explosion divisée par deux (34.5). Notez qu'une cible camouflée ne peut être "acquise" (69.7). Le seul cas où la puissance du tir n'est pas divisée par deux est quand l'infanterie est camouflée par un bunker (56.9).

On perd le statut de camouflage si on tire, on lance une grenade fumigène, on creuse une tranchée, ou si l'ennemi nous a tiré dessus avec un résultat exigeant un Morale Check, ou enfin si l'ennemi termine une "defensive fire phase" ou une "advance phase" dans une case adjacente (25.4). Mais attention, on peut passer juste à côté d'un ennemi caché sans le révéler, si on ne fait que passer sans s'arrêter...

Les mêmes règles s'appliquent aux unités cachées (42.2), sauf que, dans ce cas, il est possible que, dans une phase de mouvement, on pénètre dans une case occupée par un ennemi caché. L'unité cachée est alors immédiatement révélée et l'unité en mouvement s'arrête dans la case précédente (42.59). Ceci ne s'applique évidemment pas dans le cas d'un mouvement de contournement (106.6 et 112.82). Une unité peut tirer tout en restant cachée quand ce sont des tireurs d'élite (96.3) et quand l'artillerie tire en tir indirect depuis une position placée hors de la vue de l'ennemi (117.8).

En ce qui concerne le mouvement, il est possible pour des unités camouflées à condition de rester à couvert ou en dehors de la vue de l'ennemi (117.1). Tout mouvement est interdit pour les unités cachées (117.1) ou alors il faut qu'elles deviennent "camouflées", c'est-à-dire qu'il faut les mettre sur le jeu en vue du joueur adverse, sous un pion "?" (117.6).

Une unité qui passe son tour sans rien faire peut bénéficier d'un statut "camouflé" à la fin de ce tour (25.3). C'est une règle très efficace en position défensive et qui est rarement utilisée par les joueurs parce qu'elle est mal connue. Cette règle ne s'applique pas aux unités dans les bunkers.

Les unités camouflées étant, par principe, inconnues de l'ennemi, leur présence ne peut pas empêcher l'ennemi de "router" dans leur ligne de tir (13.41). Si l'ennemi "route" dans un bois où se trouve une unité cachée, l'unité broken qui "routait" est éliminée et l'unité cachée est révélée (question 13.41, page 104).

Tactiques de base

En action offensive, il est important de révéler les unités ennemies le plus tôt possible, en envoyant des unités en reconnaissance. C'est le rôle des éclaireurs dont on parlera plus loin. Pour illustrer cette technique, prenons le cas du scénario n° 2 *The Tractor Works*.

Le Commissaire Dottski doit, à partir du bâtiment R1 faire une percée vers l'usine de tracteurs (bâtiment X3). Pour cela, il doit forcément investir le building U3 où, peut-être et même sûrement, le lieutenant Stahler l'attend, camouflé derrière les fenêtres... C'est aux Russes de jouer, que faire ?...

La technique la plus payante est de ne rien faire pendant la "Prep fire phase" et d'envoyer deux squads (bourrés de vodka) en reconnaissance dans la rue (un en S2 et un en T1). Que vont faire les Allemands ? Qu'ils tirent ou pas, ils seront découverts à la fin du "Defensive fire phase" (25.4). Alors, et alors seulement, Dottski pourra tirer plein pot pendant l'"Advancing fire phase" avec les squads qui n'avaient pas bougé (4.5)... à condition bien sûr d'avoir survécu au tir défensif de Stahler... Mais à mon avis, c'est un risque à courir, et il est rentable...

Il est également confirmé que, même si l'ennemi est camouflé, le lance-flammes est vraiment l'outil rêvé pour détruire un bunker ! (56.52 et 56.9).

En action défensive, essayez de déployer vos unités d'une façon difficile à deviner par l'ennemi et attendez toujours le dernier moment pour tirer (et donc de vous révéler d'une part, et de perdre votre protection d'"Area fire" d'autre part). Une tactique meurtrière vis-à-vis des chars est de cacher (42) un canon anti-char dans une maisonnette, près d'une route. Vous vous laissez dépasser par les chars (ça ne vous révèle pas, sauf si une unité s'arrête à côté de la maison). Et alors, posément pendant la "Prep fire phase" suivante, vous leur tirez dans le dos. Et là, c'est très très efficace. Surtout qu'en général, les canons anti-char peuvent tirer plusieurs fois dans le même tour... Evidemment, après cette action d'éclat, je ne donne pas cher de votre peau, mais une telle action peut parfois s'avérer tellement efficace qu'elle peut modifier complètement le cours de la partie...

Si, comme dans le scénario 4, vous avez un observateur d'artillerie caché, c'est vraiment l'angoisse pour l'attaquant ! Car, évidemment, le fait de manipuler une radio d'une main et une paire de jumelles de l'autre ne vous révèle pas à l'ennemi qui devra continuer à avancer sous un déluge de feu et de fer sans savoir à partir d'où le tir est réglé...

Les éclaireurs

L'éclaireur est celui qui est envoyé en avant pour découvrir les pièges tendus par l'ennemi. C'est donc, par principe, celui qui va au-devant de gros problèmes. Un vieux dicton militaire dit même "un bon éclaireur est un éclaireur mort". C'est un peu dur, mais ça dit bien ce que ça veut dire.

Les pièces du jeu sont dans *Casus Belli* n° 7 page 21. Seuls les Allemands, les Finlandais et les Anglais ont le droit d'utiliser des éclaireurs. (Pour les SS, prendre une pièce de la Wehrmacht). Ceci comprend évidemment les Français de la reconquête (à partir de 1942 en Afrique du Nord) qui sont symbolisés dans le jeu par des pièces anglaises. Les éclaireurs américains apparaîtront dans *G.I., Anvil of Victory*.

Les éclaireurs apparaissent dans le scénario 24 et peuvent être utilisés dans tous les scénarios ultérieurs, et particulièrement dans les 29, 31 et 207.

Analyse des règles du jeu

Un éclaireur est créé par un leader demandant un volontaire dans un squad. Il l'obtient si le squad passe un "morale check" normal (avec le DRM du leadership) pendant une "Rally phase" (116.2). Dans un scénario, on peut créer au maximum 4 éclaireurs de chaque côté (116.2 modifié).

Un éclaireur a un moral de 6. S'il rate un "morale check" sur tir défensif, il est éliminé (116.41). Il déclenche les mines et "booby traps" (116.52), et ne révèle pas automatiquement les unités cachées. Pour ça, il doit utiliser la "scouting table" 116.7.

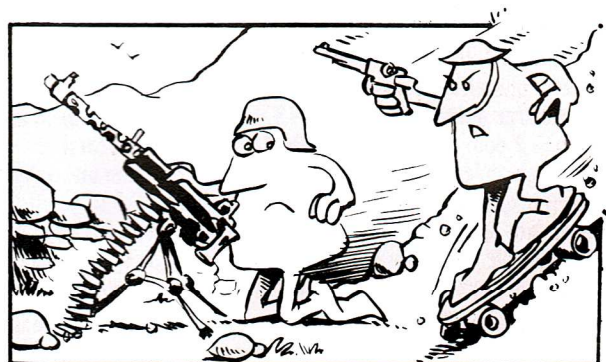
Un éclaireur a une puissance de feu de "1" (comme un leader) s'il est engagé en close combat (116.82).

Tactiques de base

L'utilisation fondamentale de l'éclaireur est évidente en début de partie : débusquer le plus rapidement possible les positions de l'adversaire. Il faut donc éviter de faire évoluer les éclaireurs dans le champ de tir d'unités ennemies déjà révélées ! Ça va sans dire, mais ça va encore mieux en le disant !

Quand votre détachement va entrer dans l'aire de jeu à un tour donné, vous pouvez créer un éclaireur juste avant et le faire entrer en tête du détachement : des fois qu'il y ait quelques mines... (questions 116.1 et 123.9 page 106)... tout ça à condition bien sûr de trouver un volontaire !

Une autre utilisation beaucoup moins évidente et très efficace en fin de partie, c'est d'envoyer un ou deux éclaireurs prendre possession des derniers bâtiments nécessaires aux conditions de victoire (116.42) ! Ce petit "truc" qui mettra à bout les nerfs de certains peut parfois renverser des fins de parties dans le dernier coup, alors que tout semblait perdu... Et n'oubliez pas que votre éclaireur peut se déplacer en vélo, en moto, ou en jeep... (116.3).



Enfin, à part les limitations décrites dans les règles, l'éclaireur a exactement les mêmes possibilités que les unités d'infanterie normale ; en particulier forcer un ennemi à router en venant dans un hexagone adjacent (13.2), faire des prisonniers (89), ou bien détruire des armes de soutien (17.8)... pensez-y !

Les tireurs d'élite

Les pièces du jeu sont dans *C.B. n° 7* page 21. Toutes les armées ont des tireurs d'élite. Pour les Finlandais, utiliser des pièces allemandes. Pour les partisans, utiliser des pièces russes. Les tireurs d'élite américains paraîtront dans *G.I. Anvil of Victory*.

Les tireurs d'élite n'apparaissent que dans 6 des 66 scénarios officiels Avalon Hill publiés à ce jour. Les Français en utilisent trois fois (scénarios 27, 31 et L), les Russes deux fois (scénarios 19 et 104) et les Allemands une fois (scénario 108)... sans oublier bien sûr le scénario *C.B.3 Osteck* paru dans le dernier *C.B.* !

Sur les 12 "Rogue Scenarios" parus en janvier 1982, seul le scénario *R222 Infatuate II* utilise des tireurs d'élite.

Analyse des règles du jeu

"Psychologiquement, c'est un solitaire qui ne s'intéresse à rien, sauf tuer !" (règle 96.82). Déjà, le personnage est "situé"... Au début du jeu, il se cache, personne ne sait où (96.1). Et à partir de là, il tire sur tout ce qui bouge... Dans la rue, Kelso tombe, abattu par une balle venue d'on ne sait où... Ses camarades essaient quand même de deviner d'où le coup est parti (96.51), mais le bougre est rusé, et le mystère reste entier... Remarquez, dès qu'il est découvert, il perd tous ses moyens (son DRM - 96.3). Ce genre de tueur n'est efficace que camouflé (96.72). Il peut se rallier tout seul (96.3). Il n'a besoin de personne et n'aidera personne (96.81).



Le seul cas où il gardera son DRM en close-combat sera dans les scénarios de nuit, tant qu'il gardera son statut de camouflage (49.3). Son DRM est doublé en cas de tir dans une case adjacente (96.7).

Le seul résultat efficace s'obtient par un KIA, ce qui produit un Morale Check normal pour les squads et ce qui tue (ou blesse - 122) les leaders, les éclaireurs ou les autres tireurs d'élite (96.5).

Tactiques de base

Le rôle évident du tireur d'élite est de tuer les leaders adverses. Et vous savez combien le rôle des leaders est vital dans *Squad Leader* ! Si, en plus, le leader en question est empiété avec des squads, ceux-ci devront passer un morale check du fait de la mort du leader.

Pour être plus efficace, essayez de saisir le moment où les leaders traversent la rue à découvert, car le - 3 (par exemple) du tireur s'ajoutera au - 2 pour "moving in the open", d'où un DRM total de - 5 ! Même avec seulement 1 de puissance de tir, ça fait aussi mal qu'un tir de 30 en ce qui concerne les KIA (regardez la table 10.3 !). Si, en plus, il passe dans la case adjacente, ça fera - 8 ! Mais évitez d'attendre la case adjacente sans quoi l'ennemi saura tout de suite où vous êtes, puisque vous êtes obligés de déclarer quel DRM vous utilisez (96.7) !

Dans le scénario 27, j'avais placé mon tireur d'élite en 3010, et il a fait un magnifique carton sur les leaders allemands qui essayaient de traverser la Meuse ! □

Luc Sérard.

Dans "Les Nouvelles du Front", Luc Sérard répond aux nombreuses questions que vous vous posez au sujet de *Squad Leader*.

A propos du scénario CB1

Le scénario CB1 *Tempête d'hiver sur Toula* a été conçu pour que les débutants puissent avoir une alternative aux scénarios 1 et 2 de *Squad Leader*. Quand un joueur expérimenté veut apprendre à jouer à un ami, il faut prendre *The guards counterattacks...* Ce scénario CB1 est dédié à tous ceux qui ont assez vu *Stalingrad...*

Pierre Stutin en a fait une analyse critique très pertinente que je livre à votre sagacité.

1. - Côté allemand.

• Placement initial : je déploie au maximum parce que l'ennemi est très proche et parce que le couvert des Allemands est la forêt.

2^e Cie : $W1 = 9 - 2 + 8 - 3 - 8 + 2 \text{ LMG DC} + 8 - 3 - 8 \text{ lance F.}$

$X1 = 10 - 3 + 8 - 3 - 8 + 2 \text{ LMG lance F.}$

3^e Cie : $S2 = 1062 + \text{deux } 4 - 6 - 8 + 2 \text{ LMG.}$

$T1 = 8 - 0 + \text{deux } 4 - 6 - 8 + 2 \text{ LMG.}$

$U1 = 9 - 1 + \text{deux } 4 - 6 - 8 + 2 \text{ LMG.}$

4^e Cie : $AA1 = 9 - 2 + 4 - 6 - 8 \text{ HMG.}$

$BB1 = 9 - 1 + \text{deux } 4 - 6 - 8 \text{ deux MMG.}$

• Tactique : remarques préliminaires. En gros, la défense russe est composée de deux lignes.

1 : 02, M2, J2, F3.

2 : F5, K5, N4.

Si la première ligne est éliminée, on découvre de nombreux angles morts permettant une avance sans problème vers K5.

Démarche en trois temps :

a • tours 1-2 : il faut éliminer la première ligne sans quoi rien n'est possible.

b • tour 3 : la Cie d'assaut approche K5.

c • tours 4-5 : assaut de K5 avec grenades fumigènes et lance-flamme.

2. - Côté russe.

Les Allemands n'ayant que 5 tours pour prendre K5, les Russes doivent s'attacher à les retarder au maximum.

Les Russes installés sur des bâtiments à plusieurs hexagones, doivent éviter de s'exposer au tir ennemi.

D'autre part, il faut (surtout pour la 2^e ligne) acquérir le statut (?), ceci divisant la puissance de feu ennemie.

Enfn, ne pas hésiter à transférer le plus d'unités possible vers K5 et les installer en force au rez-de-chaussée et au premier étage.

3. - Conclusions.

Ce scénario est très intéressant.

• Nous avons aimé :

— le contrebalancement des conditions de victoires exprimées en pertes ;

— l'équilibre impeccable ; les Russes ont vraiment autant de chances de gagner que les Allemands.

• Nous avons regretté :

— le placement obligatoire des mitrailleuses en AA1 ou BB1. Dans le cas où le choix aurait été libre, je les aurais placées en enfilade des rues L et I l'effet étant d'isoler K5. Mais comme nous ne disposons que de 5 tours, ne pas utiliser une telle puissance de feu pendant au moins deux tours entiers me paraît pour le moins périlleux.

JOUEZ LES CLUBS !

Un club, c'est le meilleur moyen de faire vivre les jeux de simulation autour de vous et la Fédération peut vous y aider. D'une part, en vous mettant en contact avec les amateurs de votre région et en vous ouvrant les colonnes de la revue ; d'autre part, en vous faisant profiter de l'expérience de ceux qui ont déjà pris leur hobby en main. N'hésitez pas à nous contacter ! Et, si votre club existe déjà, donnez-lui de l'air et faites circuler votre ludophilie, en découplant le bon ci-après et en l'envoyant à la F.F.J.S.S.T.H., 150, avenue d'Italie - 75013 PARIS.

BULLETIN D'ADHÉSION CLUB

Nom de l'association : _____

Siège social : _____

Nom et adresse du président : _____

Date de création (ou de dépôt des statuts) : _____

Enregistrée à la préfecture de : _____

Sous le numéro : _____

Nombre de membres : _____

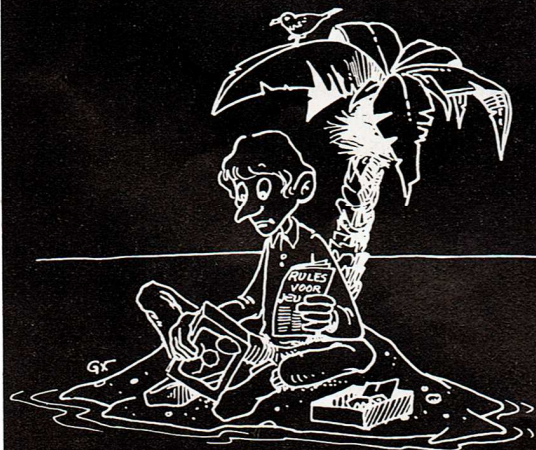
Montant de la cotisation annuelle : 10 F par membre de l'Association adhérente soit pour _____

membres adhérents : _____ F.

Fait à : _____ Le _____

Signature du président : _____

ÇA SE JOUE A COMBIEN ?



Fédération Française de Jeux de Simulation Stratégiques Tactiques et Historiques

Vous êtes passionné de jeux de simulation, war-games, jeux avec figurines, ou de diplomacy, mais vous ne trouvez pas d'adversaires. Ne soyez plus isolé : devenez membre de la FFJSSTH. La fédération vous mettra en rapport avec des joueurs de votre niveau et des clubs de votre région. Chaque année la fédération organisera un tournoi national de jeux stratégiques et tactiques, des manifestations, auxquels les membres de la FFJSSTH pourront participer gratuitement.

De plus, les membres de la fédération bénéficient sur présentation de leurs cartes d'adhérent, des réductions dans différents magasins (liste dans Les nouvelles du front).

Bon

**à adresser à la FFJSSTH, 150, avenue d'Italie
75013 Paris**

Je désire adhérer à la FFJSSTH et bénéficier de ses avantages et m'engage à verser la somme de 60 F, prix de la cotisation annuelle à l'ordre de la FFJSSTH, par mandat-lettre, chèque postal, chèque bancaire.

NOM _____

PRENOM _____

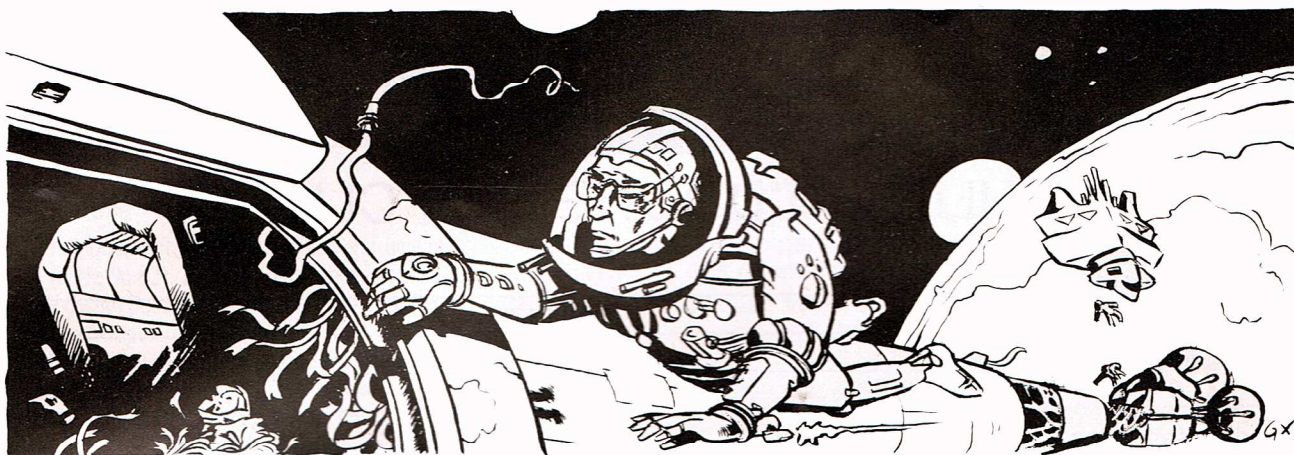
ADRESSE _____

Vos 3 jeux favoris : _____

CODE POSTAL _____

signature obligatoire :

Space Opera



L'UN des problèmes que peut rencontrer un S.M. (*Space Master*) lorsqu'il décide de préparer une campagne de *Space Opera*, consiste à "planter le décor". Ici, le "décor" signifie un monde solide et crédible : les personnages gagnent alors en réalisme, davantage que des chiffres sur un morceau de papier. Le décor en lui-même est plus important que le scénario, car de sérieuses données de base finissent par créer d'elles-mêmes des scénarios. Voyons pourquoi sur ce plan *Space Opera* peut créer plus de problèmes au S.M. que d'autres jeux de rôle.

Sans doute, comme moi, avez-vous commencé par jouer à *D. & D.* Dans ce jeu, le D.M. n'a aucune difficulté pour implanter son monde médiéval. En effet, grâce aux innombrables livres ou films de fantastique, d'histoire du Moyen Âge, le D.M. n'a pas besoin d'expliquer ce qu'est une arbalète, une échoppe, un chevalier en armure, ou comment se présente un village typique. De même, une fois choisie la classe de votre personnage, vous avez déjà une idée générale de ses objectifs. Mais pour *Space Opera*, le S.M. ne peut s'inspirer de romans "historiques". Voyons donc comment il peut tourner la difficulté.

Tout d'abord, n'hésitez pas à utiliser des idées prises à gauche à droite et qui vous semblent bonnes. En effet, vous obtiendrez peu à peu un jeu adapté à vos joueurs et à leurs préférences ; le meilleur scénario n'est pas forcément celui qu'on achète. Ne soyez pas trop gourmand au départ, contentez-vous de créer un secteur d'espace.

Un secteur représente 20 années-lumière cubes et peut être représenté sur un carré de 20 cm², et non sur des hexagones. Placez dans ce secteur de 40 à 100 étoiles et tirez au sort le nombre de planètes, habitables ou non. Décrivez avec soin 2 ou 3 planètes et regroupez vos joueurs sur la même, en dépit

du type de planète où ils sont nés. Vous n'avez plus qu'à imaginer un scénario qui fasse aller vos joueurs vers une planète dont vous avez la description détaillée.

Il convient de posséder les statistiques de quelques P.N.J. (Personnages Non-Joueurs) et même d'un autre vaisseau spatial, selon votre scénario. Prévoyez également des rencontres avec des Monstres.

Voyons maintenant des idées simples de scénario :

• La découverte d'un nouveau monde :

Vous pouvez regrouper les joueurs dans un vaisseau de type corvette (1 000 t.) assez bien armé et leur donner la tâche d'aller explorer une planète à l'écart des grandes voies spatiales.

L'armateur du vaisseau pourrait être un riche négociant, désireux d'établir des échanges commerciaux avec d'éventuels clients. Il pourrait tout aussi bien s'agir d'une simple mission d'observation sur ordre de la Police Interstellaire...



• La mission impossible :

Cette fois, ce sera le Bureau de l'Intelligence (BRINT) qui aura très secrètement recruté les joueurs. Leur mission pourra être aussi bien un sabotage, un rapt, un meurtre, une action de commando...

La somme d'or ou d'argent allouée pour chaque acte sera très élevée ; mais en aucun cas le BRINT ne couvrira les actions des personnages qui seraient rendues publiques...

• La Mission Suicide :

On considère ici les personnages comme faisant partie d'un bataillon disciplinaire : soldats avides de sang et de carnage. La Star Force, ne voulant pas risquer ses meilleurs hommes, envoie les P.J. (personnage-joueur) se battre, sans beaucoup y croire...

Même pour le S.M. qui n'aurait le temps que de décrire une seule planète il y a encore des possibilités. Par exemple : le Bureau de Sécurité (BOSS) pourrait demander aux joueurs de démanteler une société secrète qui fomente un coup d'Etat... Ou un groupe d'extrémistes embauche les joueurs, pour "monter" un coup d'Etat.

• Le Vaisseau Fantôme :

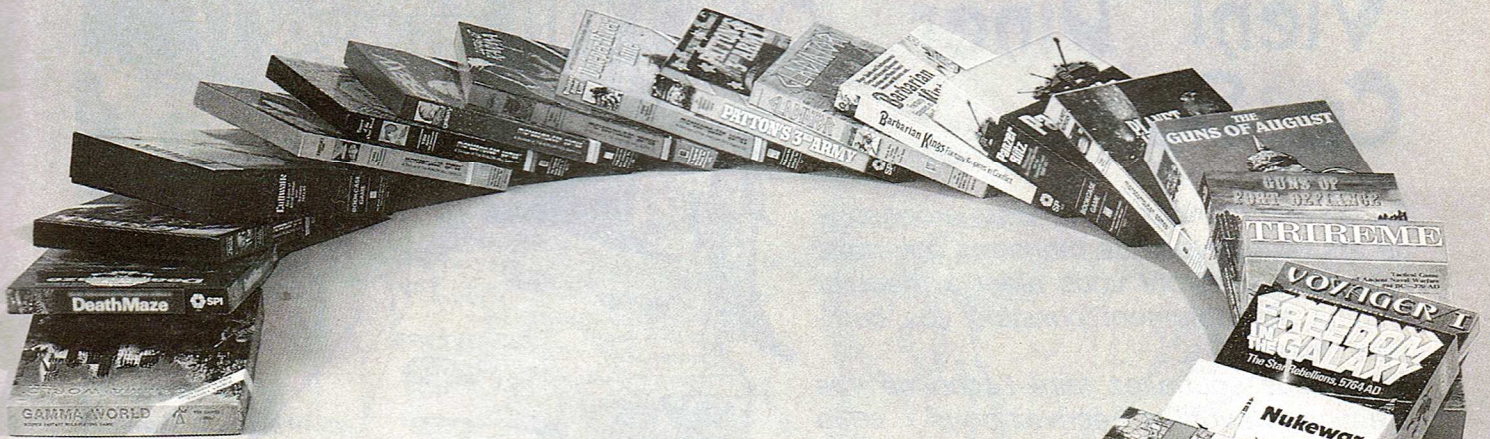
Un étrange vaisseau spatial a été repéré à quelques secondes-lumière de la planète où se trouvent les joueurs. Le S.M. est limité cette fois aux plans du dit vaisseau. Peu à peu, vous aurez le loisir d'ajouter d'autres secteurs au premier créé.

Au fur et à mesure, les joueurs se découvriront des objectifs (depuis monter en grade jusqu'à devenir maître d'une galaxie) ; ce qui enrichira votre décor lui-même, grâce aux contributions du joueur que vous avez d'ailleurs tout intérêt à faire participer au maximum. Petit à petit, ce n'est plus un S.M. qui dirigera le jeu, mais plutôt chacun fera fonction de S.M. selon l'endroit où se situe le scénario en cours, les personnages engagés...

Si vous trouvez trop "grosses" les règles de *Space Opera*, faites-les partager à tous, que chacun y mette du sien et puissent alors trembler les Klackons et Mertuns ! □

Thierry Martin.

Vous connaissez notre gamme



Disquettes Avalon Hill

Micro-ordinateur

Planet Miners
Midway Campaign
North Atlantic
Lords of Karma
Guns of Defiance
Galaxy
Nuke war
Nuclear bomber
Dnieper R.L.
Voyager 1
Acquire
Stocks & Bonds
Tankticks
etc...

179 F	179 F
161,10 F	161,10 F
179 F	215 F
161,10 F	193,50 F
215 F	215 F
193,50 F	193,50 F
179 F	179 F
161,10 F	161,10 F
255 F	213 F
229,50 F	191,70 F
224 F	213 F
201,60 F	191,70 F
246 F	
223,20 F	

Dragonslayer

133 F
119,70 F

Dungeons and Dragons

Boîte de base
Manuel des monstres
Manuel des dieux
etc...

125 F	125 F
112,50 F	112,50 F
125 F	
112,50 F	

Wargames

Livret jeux
en français
Solferino
1870
Valmy
etc...

65 F
58,50 F
65 F
58,50 F
79 F
71,10 F

Casse-tête

Secret de Platon
Flocon
Boîtes noires (pièce)
Isba
Galaxie
etc...

99 F
89,10 F
53 F
47,10 F
49 F
44,10 F
156 F
140,40 F
34 F
30,60 F

Puzzles

Escher
Frazetta
Shmuzzle
etc...

69 F
62,10 F
72 F
64,80 F
99 F
89,10 F

découvrez nos prix



**club
JEUX
DESCARTES**

Pour recevoir notre catalogue gratuit, écrire au Club Jeux Descartes, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS. Joindre un timbre au tarif en vigueur pour frais d'envoi.

LES PRIX EN CARACTÈRES GRAS TIENNENT COMPTE DE LA REMISE CLUB DE 10 % (applicable quel que soit le montant de votre achat en relais-boutique, et pour toute commande par correspondance supérieure à 200 F).

Devine Qui Vient Diner Ce Soir...

Dans cette rubrique, nous vous proposons de nouveaux types de monstres qui, nous l'espérons, sauront vous aider à meubler le plus agréablement possible vos corridors déserts.

Et si vous souhaitez faire l'écho de vos créations favorites, écrivez-nous cette rubrique est à votre disposition...



Bazaar du Beez Art

Poursuivons l'exploration... Voici maintenant le début d'un chapitre sur les armes magiques.

1. Epée Vampirique (Al Hammack)

C'est une épée longue + 2, mais qui oblige la créature touchée à faire un jet de sécurité contre la magie ou à perdre 2 niveaux (en plus du dommage de l'épée). Si la créature réussit son jet, c'est au tour du possesseur de l'épée de réussir son jet de sécurité sous peine de perdre 2 niveaux. S'il réussit, seul le dommage normal de l'épée est retiré de la créature touchée.

Expérience : 800. Prix : 4.500 PO.

2. Epée Marine (G.S. Moore)

Il s'agit d'une épée qui peut être longue, large, à deux mains... On déterminera son intelligence, son ego et ses aptitudes spéciales, comme pour toute autre épée magique. Lorsqu'on s'en saisit sur terre, elle paraît très déséquilibrée et frappera à - 3. Mais sous l'eau, on la manipulera aisément et elle aura un bonus de + 3 pour toucher, tandis que son détenteur gagnera + 1 sur le dé d'initiative contre des adversaires sous-marins. L'épée ne confère toutefois pas la possibilité de respirer, ni de marcher, sous l'eau.

Par contre, la lame ne rouillera jamais (pas même face au Monstre-Rouille).

Expérience : 700. Prix : 3.500 PO.

3. Dague de Dunedain (Matthew Williams)

Ces Dagues ⁽¹⁾ furent forgées par les hommes d'Armor durant la guerre contre le roi-sorcier d'Angmar.



Elles sont faites à partir d'un étrange métal, léger, résistant et que le temps n'altère pas, et sont magnifiquement forgées en forme de feuille, dont le manche est un serpent lové. Seuls des personnages d'alignement bon peuvent

les utiliser. Les personnes d'alignement neutre (absolu) subissent 2 d 8 de dommages, lorsqu'elles s'en saisissent et les mauvais ne s'en approchent pas. Ces dagues attaquent à + 2, pour toucher comme aux dommages et confèrent à leur détenteur un bonus de + 1 à tous ses jets de sécurité. Elles ne peuvent s'attaquer à des créatures d'alignement bon, mais ont un bonus supplémentaire de + 1 contre les mauvais.

Tout Mort-Vivant frappé par une dague de Dunedain est tué et tombe en poussière. Mais si la créature a 10 dés de vie ou plus, la dague se flétrit et disparaît. Les Démons, Diabes et autres Morts-Vivants, ayant 13 dés de vie et plus, ne sont pas affectés.

Quelques épées de Dunedain furent aussi forgées pour être utilisées par des personnages bon-loyaux. Elles peuvent tuer des Morts-Vivants, ayant jusqu'à 15 dés de vie et les Diabes et Démons jusqu'à 10 dés de vie (inclus).

Expérience : dague 2.500, épée 5.000.

Prix : dague 12.500 PO, épée 25.000 PO.

(1) Attention, ces armes sont extrêmement puissantes et devront être réservées aux personnages ou D.M. et non aux joueurs.

Traduit par Thierry Martin avec l'aimable autorisation de « White Dwarf ».



LE XYLO-ESPRIT (C.N. Cartmell).

Fréquence : rare.

Nombre d'apparitions : 1 à 4.

Classe d'armure : 2.

Mouvement : 60.

Dés de coup : 8.

% dans repaire : 100 %.

Type trésor : B (sous l'arbre).

Nombre d'attaques : 2 "mains".

Dommages/Attaques : 1-8/1-8.

Attaques et défenses spéciales : voir ci-dessous.

Résistance à la magie : 10 %.

Intelligence : élevée.

Alignement : NM.

Taille : G (15 pieds).

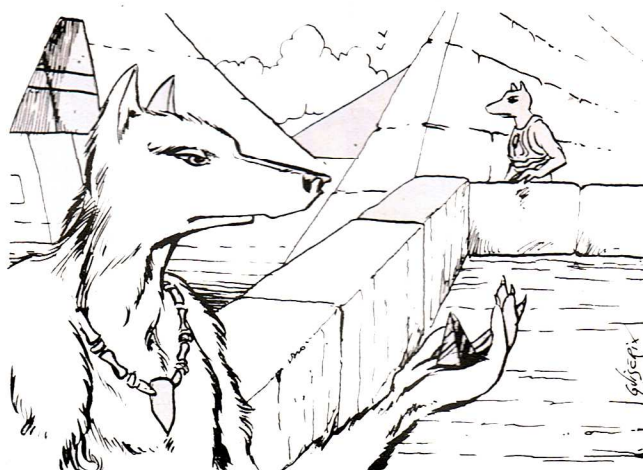
Aptitude psionique : 0.

Points d'expérience : 2 675 + 10 par points de coup.

Le Xylo-Esprit est en fait l'âme d'une Dryade. Il déteste toute forme de vie humanoïde, car il leur reproche sa mort. Chaque esprit est relié à un arbre (bouleau) duquel il ne peut s'écarter à plus de 30 yards. Puisqu'il est toujours dans son repaire, il ne peut être repoussé par un cleric, sauf si ce dernier est de niveau 12 ou plus, auquel cas, il le chassera définitivement. L'esprit et son arbre sont immunisés contre toute attaque employant le froid ou le feu, mais les éclairs leur causent un dommage double. Le Xylo-Esprit a l'aspect d'un être mi-humanoïde, mi-arbre, de 15 pieds de haut, doté de très longs doigts ressemblant à des ramilles. Il attaque toute créature sans armure magique comme si elle avait la classe d'armure 10 ; et il ne peut être touché que par une arme magique. Il possède par ailleurs 10 % de résistance à la magie.

Lors des combats, si l'esprit obtient un résultat sur le dé 20 de 5 points supérieur au chiffre nécessaire pour toucher, il étire le corps de la victime de ses mains spectrales. Cette dernière devient alors inconsciente durant 1 dé 4 rounds, et durant chaque round, elle vieillit de 10 % de son âge initial et perd, définitivement, 1 point de coup par dé de coup qu'elle possède. Si la victime tombe à 0 point de coup, elle meurt de façon irréversible. Si elle survit, un sort de "souhait" (Wish) lui fera récupérer 1 point par dé de coup. Un "scarabée de protection" annulerait ce type d'attaque en dépensant une charge.

Si l'esprit est amené à 0 point de coup, il se réfugie dans son arbre à 1 point de coup par tour. Pendant ce temps, l'arbre est sans défense, et si on le détruit, on anéantit du même coup le Xylo-Esprit.



ANUBI (Andy Wouldham)

Fréquence : rare.

Nombre d'apparitions : 1 à 4.

Classe d'armure : 4.

Mouvement : 120.

Dés de coup : 6 + 3.

% dans repaire : 30 %.

Type de trésor : A, E, Z.

Nombre d'attaques : 2 griffes et 1 morsure.

Dommages/Attaques : 1-6/1-6/1-8.

Attaques spéciales : magie.

Défenses spéciales : voir ci-dessous.

Résistance à la magie : 25 %.

Intelligence : exceptionnelle - génie.

Alignement : BL (1-50 %), BC (51-60 %), ML (61-90 %), MC (91-100 %).

Taille : G (9 pieds et plus).

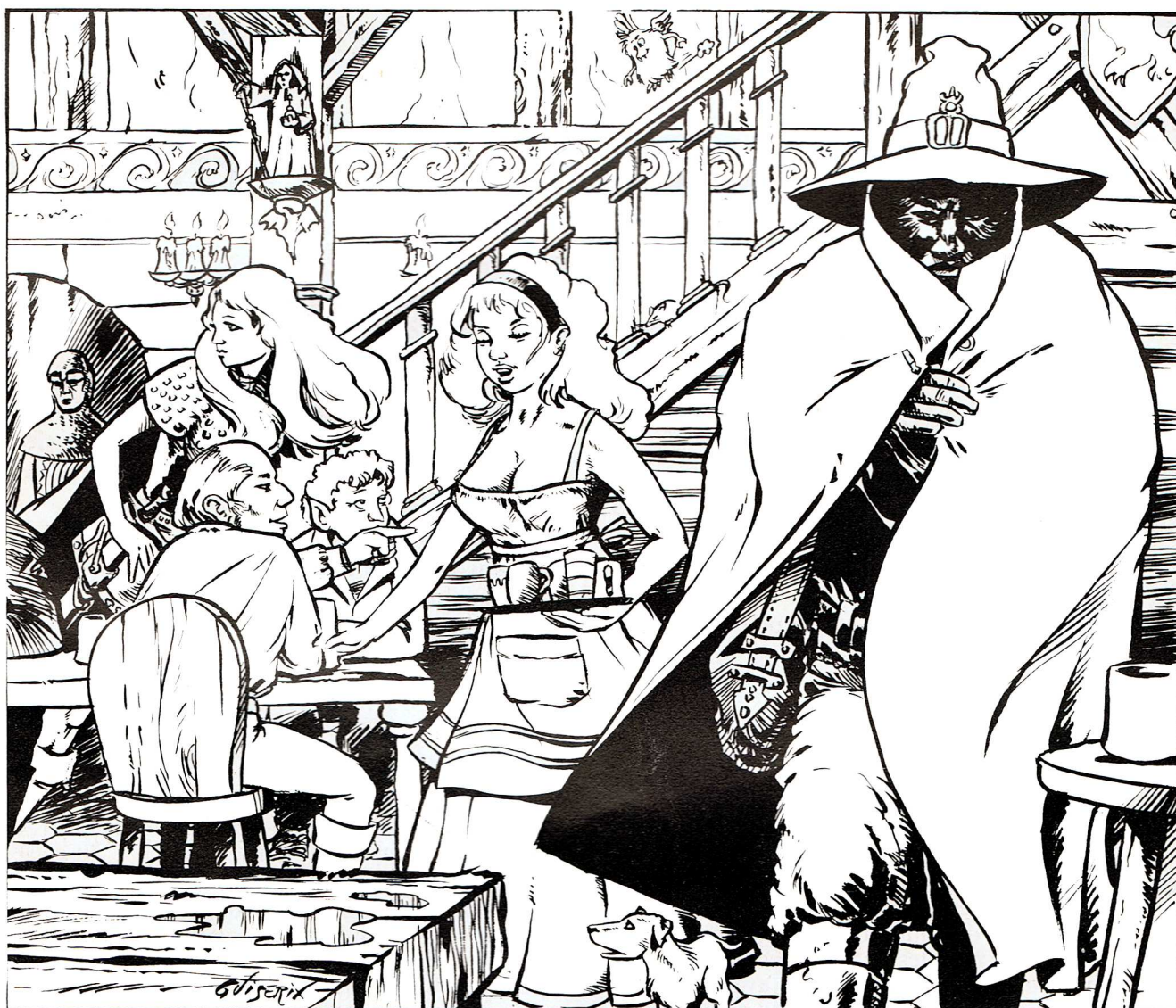
Aptitude psionique : 0.

Points d'expérience : 650 + 6 par point de coup (725 pour l'espèce employant des sorts).

Les Anubis, bien que rares se rencontreront surtout dans les régions chaudes et arides. On les "croisera" d'ailleurs aussi bien sous terre que sur terre, car ils ont l'infravision (60 pieds). L'Anubi est un humanoïde très puissant de 9 pieds et plus, à tête de chien et aux mains pourvues de griffes acérées. Son corps est entièrement couvert d'une fine fourrure qui peut être marron, blanche, ou bleu argenté. Sa force va de 14 à 18/50. Les Anubis méprisent l'emploi des armes et des armures bien qu'ils puissent porter des objets leur paraissant décoratifs.

Les sorts de "sommeil", "charme" et "peur" n'ont pas d'emprise sur eux et ils ont en plus 25 % de résistance à la magie. Quelques-uns ont des pouvoirs de magicien, soit par jour : 2 sorts du niveau 1, 2 du niveau 2 et 1 du niveau 3. Seuls 25 % des Anubis ont ce pouvoir, qu'ils n'emploieront d'ailleurs pas contre un adversaire non-magicien. Leur repaire contient 1 à 4 mâles, 1 à 4 femelles et 1 à 8 jeunes (tirer le % de maturité). Les Anubis ont leur propre langue et 80 % d'entre eux parlent aussi le commun.

L'Auberge du Joyeux Troff Farceur



Quoi de plus pratique qu'une bonne vieille auberge moyenâgeuse pour lancer vos aventuriers dans une expédition. Cependant, ces auberges sont bien souvent mornes, tristes et il ne s'y passe pas souvent grand-chose. Soyez heureux, bon peuple ! Bruce Heard a pensé à vous : il vous a concocté des tables d'événements qui vous permettront d'ajouter du piquant à vos chaînes hôtelières. La première table vous servira pour déterminer quelques événements qui peuvent aisément arriver dans la grande salle de toute bonne auberge. La deuxième vous aidera à passer des nuits de rêve à vos aventuriers.



Salle commune :

Entre 10 heures et 22 heures :

— Une chance sur deux par heure de présence d'un ou plusieurs aventuriers, qu'il se passe quelque chose.

Entre 22 heures et 10 heures :

— Une chance sur vingt seulement par heure.

1d100

Personnage(s) rencontré(s)

- 1-2 Revendeur de bijoux volés ou récupérés dans un donjon.
- 3-7 Espion envoyé par un noble local pour surveiller les aventuriers.
- 8 Assassin essayant d'attirer un ou plusieurs aventuriers dans un piège.
- 9-15 Usurier véreux.
- 16-25 Voleur s'entraînant au « Pick-Pocket » sur les aventuriers.
- 26-35 Joueurs de tarot et parieurs divers entament une partie :
 - 25 % de chances qu'il y ait un tricheur ;
 - 25 % de chance par heure de jeu qu'une bagarre se déclenche.
- 36-40 Espion envoyé par un officiel de la ville.
- 41-55 Rixe entre plusieurs ivrognes (se battent à poings nus, tabourets...).
- 56-57 Prêtre en quête d'une ou deux conversions.
- 58 Aventurier prêt à se joindre au groupe.
- 59 Personnage quelconque porteur d'une maladie très contagieuse.
- 60-66 Prostituée à la recherche d'un client.
- 67-68 Aventurier à l'affût de quelqu'information susceptible de l'enrichir aux dépens des autres.
- 69-73 Mauvais garçons cherchant la bagarre (se battent à la dague). Comme pour toutes les rixes, il y a 20 % de chances que la milice arrive pour rétablir l'ordre, plus 5 % par round consécutif.
- 74-78 Mendiant âpre au gain. S'il est renvoyé un peu trop brutalement, il aura 60 % de chances de pouvoir se plaindre à la Guilde des Voleurs.
- 79 Vendeur à la sauvette de vieux livres et parchemins :
 - 1 % de chances de trouver dans un livre ou dans un des parchemins un « scroll » magique.
 - 5 % (1d100, entre 5 et 6 %) d'avoir une carte représentant l'entrée d'un « donjon ».
 - 3 % (1d100, entre 7 et 9 %), un morceau de plan d'un donjon.
 - 11 % (1d100, entre 10 et 20 %) d'obtenir de cette manière une information valable pour le groupe d'aventuriers.

79-88 Marchand prêt à revendre ou racheter des objets divers. Il y a 15 % de chances qu'il soit sans scrupules et cherche à faire accuser de vol un des aventuriers.

89-95 Le tavernier tente de frauder en vendant du vin frelaté aux aventuriers, et au-delà de son prix normal.

96 La femme de l'aubergiste fait une scène à son mari et tente de jeter tous les clients dehors sous peine d'appeler la milice.

97 Si une aventurière adresse la parole à l'aubergiste ou si un aventurier essaie de parler à la femme de l'aubergiste, une scène de ménage éclatera et personne ne pourra obtenir d'information de l'un d'eux, si tel était le but recherché.

98-00 Le gros chien de l'aubergiste s'en prend au familier d'un magicien sinon, chaparde le repas d'un des aventuriers.

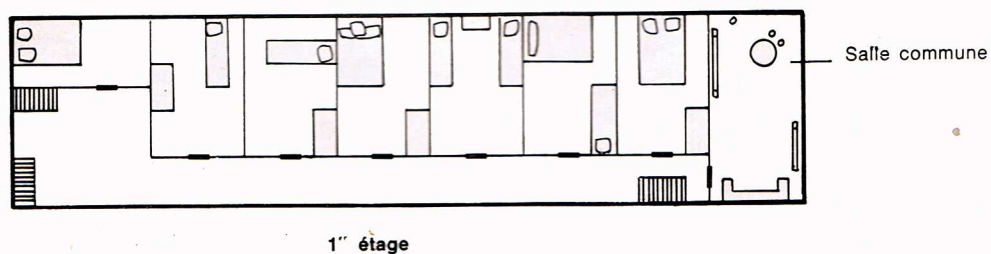
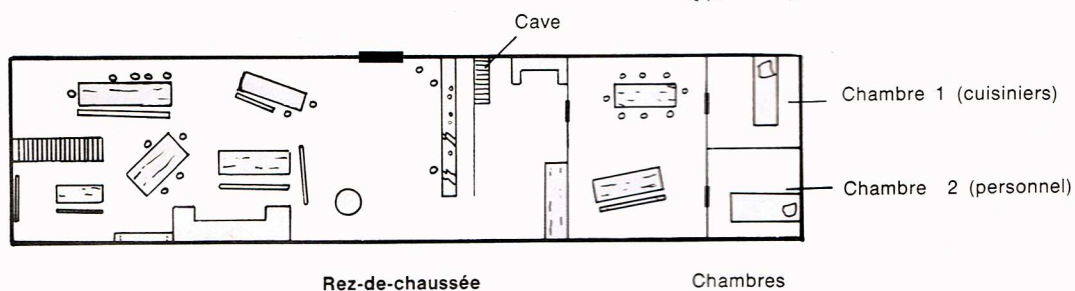
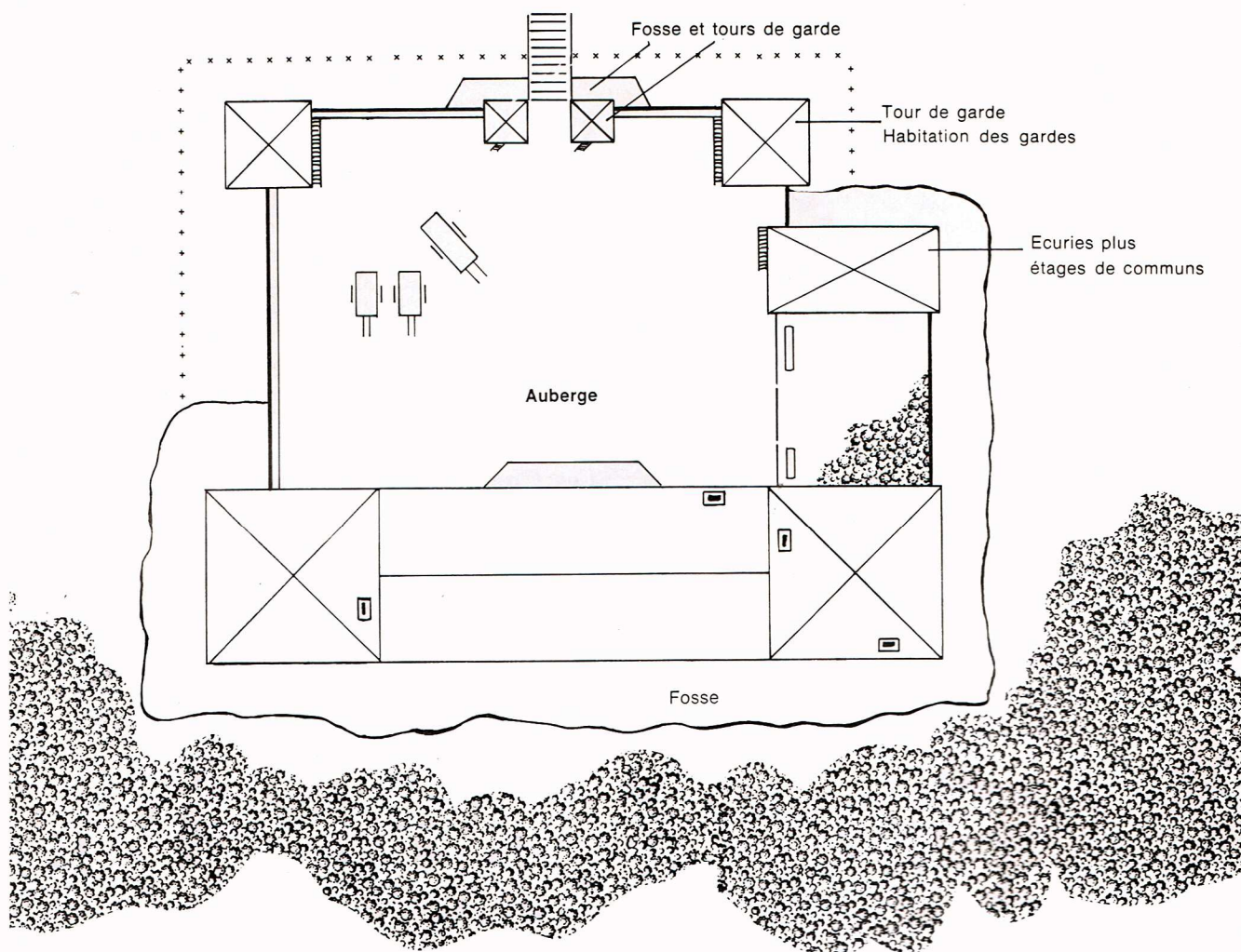
Les Chambres :

Entre minuit et cinq heures incluses, et pour chaque heure comprise dans ce laps de temps, il y a une chance sur quatre qu'un événement intervienne, pour la première nuit passée à l'auberge. Les chances sont 1 sur 6 pour la deuxième et la troisième nuits, de 1 sur 8, jusqu'à la sixième incluse et de 1 sur 10 au-delà.

1d100

Événement

- 1 Un client de l'auberge est atteint de « pyromanie aiguë » et mettra donc le feu pendant la nuit. Les aventuriers ont 20 % de chances par round de se réveiller (+ 5 % par round consécutif), quant à l'auberge sera entièrement embrasée en 1 d 12 + 5 rounds.
- 2-12 Un ivrogne réveille toute l'auberge par ses cris.
- 13-30 Un voleur tente de s'introduire dans une chambre pour accomplir quelque forfait.
- 31-33 L'aubergiste a endormi tout le groupe d'aventuriers avec une drogue mise dans leurs boissons. Les Elfes ont seulement 50 % de chances de résister, les autres effectuent leur jet de protection à — 4). Il tentera de détrousser les dormeurs pendant la nuit.
- 34-40 Un groupe de rats pénètre dans une chambre depuis un trou dissimulé dans un recoin et dévore les rations des aventuriers. Ils attaqueront tout dormeur au sol.
- 41 Un assassin a pris soin de mettre quelques scorpions affectueux dans les lits d'une chambre. Il viendra plus tard dans la nuit pour raffler son butin.
- 42 Un alchimiste de passage a essayé quelques expériences de son secret dans sa chambre. Il y a 30 % de chances qu'un aventurier sente une odeur bizarre. Au cours de la nuit si personne n'est encore intervenu, une violente explosion secouera l'auberge causant de 1 à 10 points de coup, aux dormeurs des chambres contiguës, 1 à 6 aux autres.
- 43 Une jeune et jolie femme en fuite (raisons suivant DM) vient frapper en toute hâte à l'une des portes pour demander protection. Elle offrira en cas désespéré tout ce qu'elle possède, soit 1 d 6 + 2 pièces d'or.



- 44 Une houri âpre au gain tente de charmer un aventurier dans sa chambre s'il est seul ou de l'attirer dans la sienne en cas contraire.
- 45-46 Plusieurs Kilmoulis (voir Fiend Folio) se glissent sournoisement dans un des chambres pour chiper quelques objets brillants ou de la nourriture. Si un chien, un chat ou un familier est présent, ils tenteront de l'empoisonner.
- 47-50 Les lits sont infestés de puces. Les joueurs perdront 1 point de charisme à cause des mouvements et contorsions qu'ils feront en se grattant et jusqu'à ce qu'ils se soient débarrassés des puces.
- 51-55 Le repas était avarié : tous les joueurs effectuent un jet de protection contre « Sorts » ou perdent 50 % de leur force et adresse pendant 2 à 8 jours (1 jet de protection par jour), à cause de l'indisposition.
- 56-57 Un des aventuriers est atteint de somnambulisme et va se gaver dans de cuisine de l'auberge. L'aubergiste criera au scandale...
- 58 L'aubergiste a été gravement blessé (il lui reste 0 hp) par un coupe-jarret, pendant la nuit. Celui-ci s'est enfui avec les économies du couple et la femme crie à l'aide dans toute l'auberge à qui sauvera son mari d'une mort certaine. Elle sera très reconnaissante et ira jusqu'à offrir 2 d 10 + 5 pièces d'or qu'elle gardait à part.
- 59 Dans une chambre voisine un invocateur ou magicien effectue une incantation pour faire venir une créature. Il n'a aucune pensée agressive dans son acte mais l'incantation durera de 1 à 4 heures. L'invocateur est de niveau 2 à 8 et invoquera une créature correspondant à sa force. Il y a 50 % de chances par heure d'invocation qu'un aventurier se réveille. À l'apparition de la créature, le bruit réveillera un aventurier à 75 % de chances.
- 60 Trois ou quatre personnes font la queue dans le couloir, devant la porte de la chambre où se trouve un oracle de passage pour un jour. Il pourra recevoir moyennant une certaine somme au maximum cinq personnes sans compter ceux qui font déjà la queue.
- 61-70 La femme de l'aubergiste fait une scène à son mari et empêche tout le monde de dormir pendant toute la nuit à moins d'être calmée d'une manière ou d'une autre.
- 71-75 Les enfants de l'aubergiste jouent aux fantômes dans les couloirs.
- 76-80 Si les aventuriers ont laissé leurs chevaux dans l'écurie, une petite bande de voleur cherchera à les emmener.
- 81-85 Un des aventuriers se met à crier dans son sommeil et réveille toute l'auberge.
- 86 L'auberge est calme mais un orage éclate brusquement. Quelques jours de pluie se préparent pour 1 d 4 jours...

Bruce Heard.



DESSIN DE J HALLWAY

NOUVELLES DU FRONT

La boîte à réponses

Dans cette nouvelle rubrique, Luc Sérard répondra aux questions concernant des points de règles qui ne vous semblent pas clairs. Pour cela, il suffit d'écrire au journal qui transmettra.

Eric Juillot, d'Argenteuil : dans CB n° 7, pour le tir défensif de l'infanterie, il est dit qu'une unité peut tirer sur tout ce qui passe dans sa ligne de tir, mais il n'est pas précisé (ni dans les règles américaines) combien de fois le défenseur peut-il tirer. Une unité menacée peut-elle tirer plusieurs fois ?

Réponse : la réponse est claire : une unité quelconque ne peut tirer qu'une seule fois par tour en tout et pour tout (8.2). Il y a une exception en ce qui concerne le close-combat : une unité qui a tiré pendant la *defensive fire phase* peut encore tirer pendant le close-combat. En tous cas, le tir défensif sur l'infanterie se fait à la fin du mouvement phase, une fois que toutes les unités ennemies ont bougé (16.1 et 16.2). Il faut alors évidemment tirer sur les unités les plus dangereuses, particulièrement si certaines sont dans un hexagone adjacent et se préparent au close-combat ! Ces principes ne sont valables que pour l'infanterie. En effet, un canon anti-char peut éventuellement tirer plusieurs fois (48.7 - voir aussi 70), et le tir défensif sur les véhicules s'effectue instantanément pendant la phase de mouvement (16.7)...

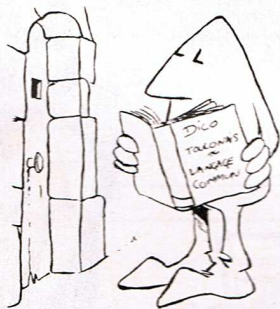
Etienne Klajnerman, de Bouxières-aux-Dames : dans CB n° 7, il est dit qu'il y a un bonus de + 1 MF pour les unités qui

passent tout leur mouvement sur la route. Ceci n'est-il pas seulement valable pour les unités en marche forcée (cf. 73.1) ?

Réponse : la règle 73.1 ne permet effectivement ce bonus qu'aux unités en marche forcée, mais on peut étendre cette règle aux unités qui ne sont pas en marche forcée (cf. question 73.1, page 69), et cette règle est même valable pour les scénarios en neige profonde ou en boue (cf. questions 111.87 et 73.1, page 106).

Règles en français :

Beaucoup de lecteurs m'ont écrit pour savoir où se procurer des règles en français des jeux *Squad Leader*, *Cross of Iron* et *Crescendo of Doom*. Je leur conseille de s'adresser à : Jeux Actuels, B.P. 534, 27005 Evreux Cedex.



MODULE P.B.C.V. (*) N° 1

D.M. : vous vous retrouvez à Toulon, devant le n° 56 de la rue Félix-Mayol. Au-dessus d'une grille ouvragée, des Rûnes magiques... Que faites-vous ?

(Notes pour le D.M. : le sort « Read Magic » indiquera aux aventuriers qu'il s'agit de la « Maison de quartier du Pont du las » (tél. : 62-13-59). Il y a 99,9 % de chances qu'un passant précise que le Para Bellum Club Varois se réunit là).

D.M. : poussant une porte vitrée dont le « Wizard Lock » a été récemment annulé, vous découvrez plusieurs groupes d'humains aux prises avec de



hideux monstres embusqués derrière des paravents couverts d'écritures magiques...

(Notes pour le D.M. : il s'agit de « Donjons Monstres » en pleine action, lançant leur affreux cri de guerre « Dés à vingt faces ! ». Un « Saving Throws » contre l'enthousiasme sera accordé mais à moins dix-neuf).

D.M. : cà et là d'autres portes s'ouvrent sur des cases couvertes d'hexagones où Napoléon pourra gagner à Waterloo, surtout s'il obtient le soutien de l'armée de Budapest pendant que Jesse James sera arrêté par une Amœba géante dans le troisième quadrant d'alpha du Centaure.

(Notes pour le D.M. : le scroll camouflé en carte d'adhérent, recèle en fait une malédiction qui tendra à ramener la victime devant la même porte d'entrée tous les samedis et dimanches après-midi. Un autre jet de protection (miraculeux) lui permettra peut-être de ne pas se soumettre à ce besoin, tous les après-midi d'été).

(*) Para-Bellum Club Varois, jeux de simulation, jeux de rôle, association loi 1901, président Charles Bregeon.

THIEVES' WORLD

La boîte venait d'arriver sur notre table et nous n'avions pu résister au plaisir de passer le dessin de couverture dans le n° 9 de C.B., ce qui n'a pas manqué d'attirer l'œil de certains... En attendant d'y consacrer un article plus long, voici de quoi il s'agit.

Robert Aspin, auteur et éditeur, a réuni une équipe d'écrivains — entre autres Paul Anderson, John Brunner, A.E. Van Gogt, pour ne citer qu'eux — afin de créer, dans un recueil de nouvelles, le monde et les personnalités de l'île du Sanctuaire, repaire infâme « où les rues sont sombres et l'avenir brumeux... ».

Puis Aspin a formé une seconde équipe avec les principaux responsables des marques de « Role Playing », cette fois-ci pour traduire le contenu des livres en un module cohérent, mais surtout jouable dans le cadre de n'importe quel jeu de rôle (ou presque). Ainsi, si les légendes et scénarios sont définis dans un cadre général, vous trouverez toutes les tables et les caractéristiques des personnages, monstres ou effets magiques correspondant à : *Advanced Dungeon and*



Dragon, Adventures in Fantasy, Chivalry and Sorcery, Dragon Quest, Dungeon and Dragon, The Fantasy Trip, Rune Quest, Traveller, et Tunnels and Trolls.

La boîte contient trois livrets, et de nombreuses cartes allant du plan de l'île au mobilier de certaines pièces importantes ; le tout restant assimilable par un D.M. moyen. Du bel ouvrage... Ce jeu est disponible à l'Œuf Cube.



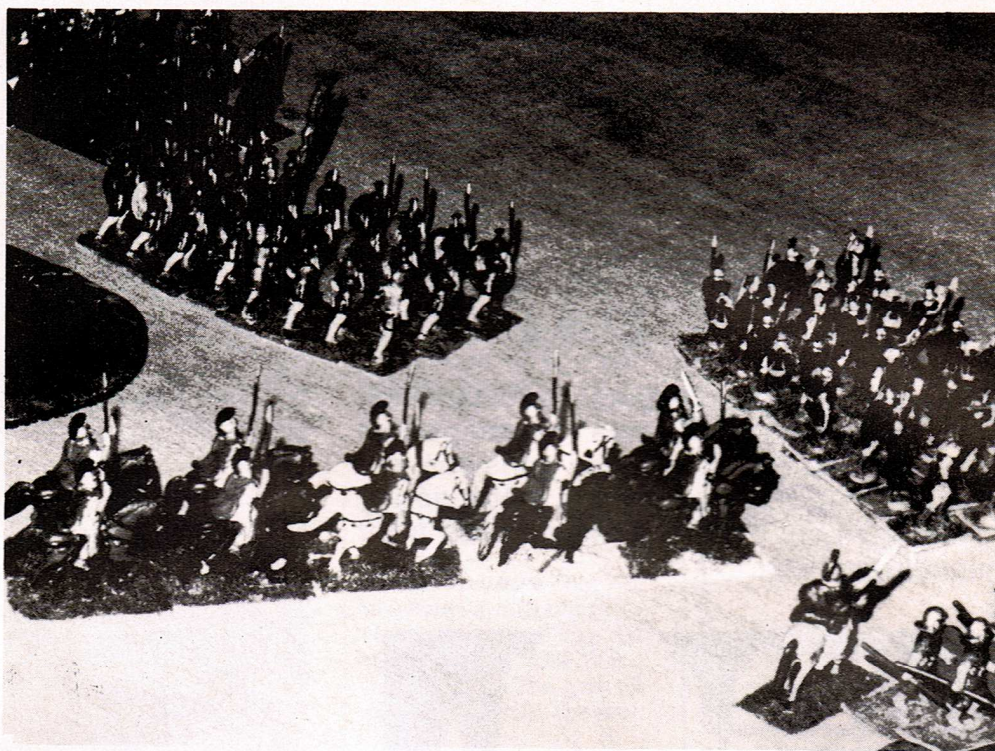
Les grandes manœuvres des Centurions du Sud-Ouest

Samedi 19 juin, à la M.J.C. de Bruges, le bureau des Centurions du Sud-Ouest a organisé une rencontre démonstration antique.

Indépendamment des « piliers » du Club, un public estimé à 50 personnes, a répondu avec un vif intérêt à son invitation. Dès le premier contact, celui-ci a pu se rendre compte des connaissances manœuvrières et historiques qui conduisent à la passion de ce jeu.

Pas de vieilles barbes, encore moins de théoriciens, mais beaucoup de jeunes (ou qui le sont restés...) une gaieté débordante cascading avec désinvolture sur des évocations historiques solides... Partout des gens détendus, très vite entrant dans le jeu, férus d'uniformologie et en même temps grands amateurs de figurines.

En plus d'une table présentant les effectifs d'une Armée Romaine Trajanique, deux parties se sont déroulées durant cette après-midi. Une Armée Acheménide, bien qu'ayant effectué une marche de flanc n'entrant en scène qu'au cinquième tour, prit de justesse le meilleur sur une Armée Seleucide alors que l'ost Indienne de Porus exterminait, sur un autre champ clos, des Romains entreprenants.



Résultat très positif, car le Centurion du Sud-Ouest a bien œuvré à la bonne connaissance de cette passion, maintenant partagée par quatre nouveaux adhé-

rents, ce qui porte à 30 le nombre de ses membres. Centurions du Sud-Ouest, 1, place Gabriel, Cante Coucut - Eysines 33320. Permanence au Joker d'As,

7, rue Maucoudinat, à 33000 Bordeaux (Club ouvert à tous les amateurs d'histoire et aspirants-stratèges).



SAINT-REMY, RUE D'ULM... :

C'EST FINI !

Les forces démoniaques, constamment sollicitées par les activités moyenâgeuses des habitués des deux clubs parisiens, ont réagi sournoisement... Lasses d'être dérangées, elles ont préféré s'exiler, après avoir maudit les lieux.



Inutile désormais de vous rendre au célèbre club de Donjons et Dragons de la rue d'Ulm, dans le 5^e arrondissement à Paris, ni à celui de Saint-Rémy-lès-Chevreuse, qui ont mis la clé sous la porte. Il semble que les « Dungeonneers » soient un peu trop turbulents, posant par là de gros problèmes aux responsables des clubs, surtout lorsque lesdits clubs prennent des proportions telles qu'il devient impossible d'endiguer leurs activités. C'était le cas, rue d'Ulm, principal lieu où jouer à Paris, qui voyait défiler en plus des habitués, régulièrement inscrits, des centaines de

personnes venues par curiosité, rendant une visite ou deux, puis disparaissant (avec parfois un bouquin ou quelques dés en poche...). L'avantage du club, disposant de nombreuses salles, empêchait par contre d'avoir l'œil sur tout ce qui s'y passait... Ce qui n'est pas très bon lorsque nombre de joueurs présents passaient la nuit dans la peau d'un personnage « Chaotic Evil » ! A Saint-Rémy, il s'agit plus d'un problème de locaux qui devrait se résoudre après un changement d'adresse... De même, un nouveau club est déjà en gestation dans le 5^e ar-

MAGASINS AFFILIES A LA F.F.J.S.S.T.H.

Magasins effectuant une réduction aux membres de la Fédération sur présentation de leur carte d'adhérent.

L'ŒUF CUBE
24, rue Linné
75005 PARIS

GAMES FORUM DES HALLES
Niveau 2
1 à 7, rue Pierre-Lescot
75001 PARIS

GAMES 4 TEMPS
PARVIS DE LA DEFENSE

GAMES
Centre Commercial
Vélizy II, av. de l'Europe
78140 VELIZY

STRATEJEUX
Le Passage Montparnasse
21-23, rue du Départ
75014 PARIS

NUGGETS
30, avenue George-V
75008 PARIS

**LA LIBRAIRIE
DES VOYAGES**
24, rue Molière
75001 PARIS
Tél. : 296-36-76

JOKER D'AS
7, rue Maucoudinat
33000 BORDEAUX

rondissement, et il y aura certainement du nouveau dans quelques semaines. En attendant, nous vous rappelons deux adresses où l'on joue à D and D :

— Club International de Séjour de Paris (C.I.S.P.), 6, avenue Maurice - Ravel, 75012 Paris. Tous les vendredis de 19 h à 24 h.

— Club « Le Fer de Lance », 55-59, boulevard Serrurier, 75019 Paris. Tél. : 240-28-90 - 668-04-18. Le samedi soir à 21 h.



ERRATA AU N° 9

DES COQUILLES, MAIS
PAS DE PERLES...



Quelques coquilles se sont malencontreusement glissées dans le dernier numéro de C.B. Veuillez nous en excuser :

Napoléon at war

- Page 9, première colonne :
24^e ligne, il s'agit du *Bourg* et non du *Bang* de Raasdorf.
25^e ligne, le général qui commandait le troisième corps était *Davout* et non *Davaut*.
- Page 9, deuxième colonne :
28^e ligne, 25 PV sont attribuées au joueur autrichien s'il capture *Aspern*

et non Asperm.

• Page 10, deuxième colonne :

25^e ligne, il s'agit d'*Aspern*

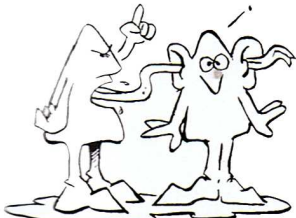
et non d'Asperm.

47^e ligne, toujours *Aspern*.

• Page 11, première et deuxième colonnes :

35^e et 2^e lignes, encore *Aspern*.

Lexique wargame



Double match combat : « Combat à tiroir ». Combat où l'attaquant bénéficie d'avantages particuliers s'il possède deux fois plus de troupes que le défenseur.

• Page 19, 2^e colonne : Plot : description écrite et détaillée de ce qu'une unité donnée va faire durant une phase de mouvement simultanée. (Utilisée principalement dans les jeux tactiques. Exception à cette règle, le mouvement naval dans « War In The Pacific »).

• Page 20, 2^e colonne : Sequence of play : ... Dans certains tours, les activités des deux joueurs sont regroupées en « Stage ».

Target acquisition : Observation et toute autre opération qui permettent à une unité de tirer sur une autre avec un maximum de précision.

Nouvelles du front



• Page 36, 3^e colonne : Les gardes *Caladriel*, et non de *Caladrial*.

• Page 38, 1^{re} colonne : Adventure Gaming n'est pas le nom d'une marque, mais d'une collection de jeux publiée par T.S.R. Publication.

2^e colonne : *Manassas* (jeu sur la guerre de Sécession) n'a strictement rien à voir avec *Spell Law* ou *Arms Law* (et non *Arms Sav* comme il est écrit).

Hotel Complex n'est pas produit par Judge Guild, mais par la marque F.A.S.A. qui se spécialise dans les aides au jeu pour *Traveller*.

Enfin, la liste des jeux destinés à enrichir votre ludothèque est plus qu'incomplète et erronée... on répète tout :

Deathmaze



• Page 24, 2^e colonne :

... les joueurs qui n'aiment (ou ne peuvent) pas déployer (à l'exception du *Fantasy Trip* de *Metagaming*, mais c'est une autre histoire) de nombreuses (et coûteuses) cartes...

• Page 25, 2^e colonne : Dague de lancer (au lieu de dague de lances).

• Page 27, 2^e colonne : Table des nouveaux monstres, explication des abréviations utilisées :

N : nombre d'apparitions.

T : Trésor.

M/R : Résistance à la magie.

B/C : Bonus au combat.

PDV : Points-de vie.

S : Spécial.

Chez Avalon Hill :

Anzio, Battle of the Bulge (1^{re} et 2^e éditions) - Afrika Korps (A.K.) - Victory In The Pacific (V.I.P.) - Magic Realm - Submarine - Russian Campaign - War at Sea - Panzer Leader - Panzer Blitz - War and Peace - The Longest Day - Arab Israeli War - Fortress Europa - Air Assault on Crete.

(War Westwal n'a jamais fait partie de la gamme d'Avalon Hill, et à notre

connaissance, il n'existe pas ; nous connaissons bien Four Battle ou The West Wall, mais c'est tout). Signalons que des versions et des traductions des jeux suivants sont disponibles chez Jeux Descartes, L'Œuf Cube et Jeux Thèmes : Victory In The Pacific - Russian Campaign - War at Sea - Panzer Leader - Panzer Blitz - Battle of the Bulge (2^e édition) - Fortress Europa.

S.P.I.

Alama - Creature That Ate Sheybongan (traduit) - Across Suez (traduit) - Art of Siege - The next War - Great War In The East (et non Creat War In The Ice).

G.D.W.

(et non C.D.W.)

Toutes les séries 120 : Belter - Fall of France - Crusader - Marita Merkim - Bar Leve - Borodino - Pearl Harbor.

Enfin, nous vous informons, ceci pour ne plus faire de jaloux, que ce que nous appelons magasins spécialisés, sont les magasins affiliés à la F.F.J.S.S.T.H. □



Quelques coquilles se sont malencontreusement glissées dans le dernier numéro de C.B. Veuillez nous en excuser

L'œuf cube

☎ 587.28.83

TOUS LES JEUX

jeux de tradition
jeux modernes
jeux de cartes
et cartomancie
jeux de patience
casse-tête - puzzles
jeux électroniques
jack - pots
slot machines

COLLECTIONS et CURIOSITÉS

24, RUE LINNE - PARIS 75005

L'ŒUF CUBE

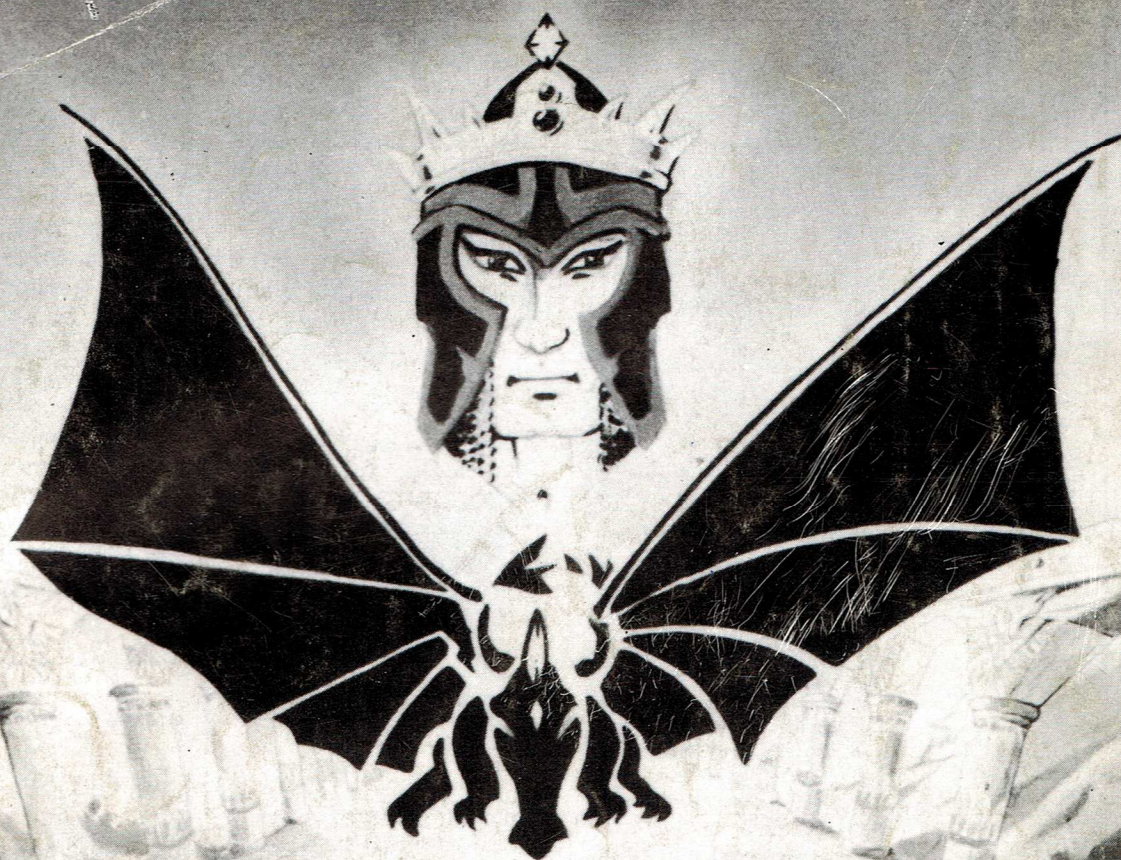
VOUS PROPOSE
LES WARGAMES
LA SCIENCE-FICTION
ET LES ROLE-PLAYING
DE TOUS LES ÉDITEURS

SIMULATION PUBLICATION
AVALON HILL
BATTELIN
GAME DESIGNER WORKSHOP
EON GAMES
TSR HOBBY GAMES
INTERNATIONAL TEAM
FANTAC GAMES
METAGAMING CONCEPT
FANTASY GAMES UNLIMITED
Y A QUIN TO
CHAOSIUM
DIMENSION SIX INC
GAMES LINE
J.P. DEFIEUX
OPERATIONAL STUDY GROUP
PHOENIX GAMES
CONFLICT INTERACTION ASS.
GAMESCIENCE

L'ŒUF CUBE

24, RUE LINNE
75005 PARIS
TEL : 587.28.83

AVEC NOUS, UNE NOUVELLE ÈRE
DU JEU COMMENCE !...



DRAGONLORDS



Napoléon à Austerlitz
de Jean-Pierre Defieux



Ave tenebrae
de François
Marcel-Froideval



La bataille de la Marne
de Jean-Jacques Petit

Dragonlords est distribué
exclusivement par Jeux
Descartes, 5, rue de la
Baume, 75008 PARIS.
Tél. : 562.35.27.

MARQUE DÉPOSÉE