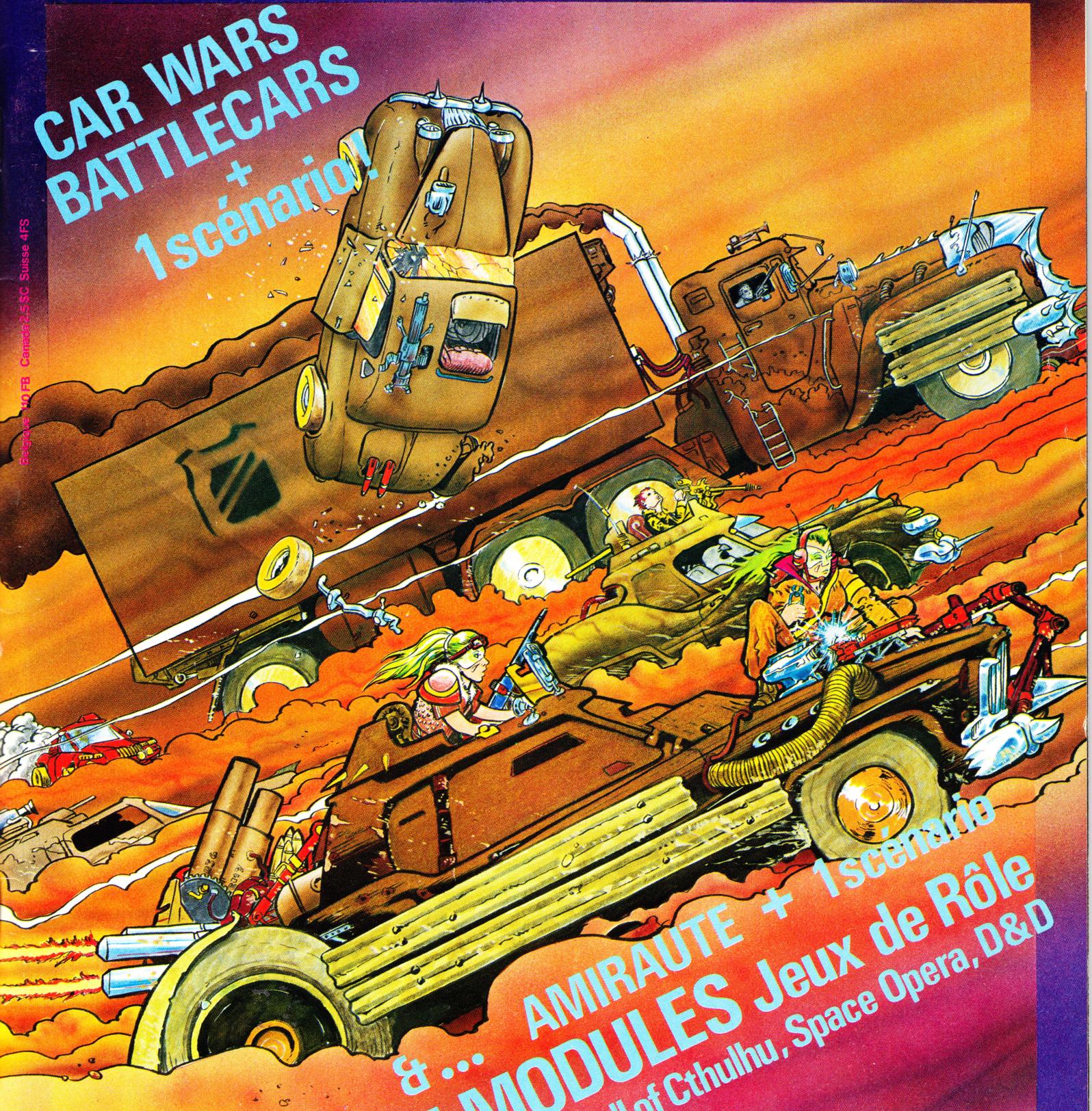


CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

CAR WARS
BATTLECARS
+
1 scénario!

Belgique 10 FB Canada 2,5 \$C Suisse 4FS



& ... AMIRAUTE + 1 scénario
4 MODULES Jeux de Rôle
Runequest, Call of Cthulhu, Space Opera, D&D

N° 18

15F

JEU DE RÔLE ET DE SIMULATION
HISTORIQUES DIPLOMATIQUES
FINANCIERS SPORTIFS
ET FANTASTIQUES
DE TOUS LES ÉDITEURS
FRANÇAIS ET ÉTRANGERS

L'ŒUF CUBE

24, RUE LINNE - 75005 PARIS

TÉL. : 587.28.83

PARUTIONS RÉCENTES

JAMES BOND 007 RPG

JAMES BOND 007 BOXED	185 F
CAMEMASTER PACK	110 F
JAMES BOND Q MANUAL	145 F
BASIC MANUAL	145 F
OCTOPUSSY MODULE	105 F
GOLDFINGER MODULE	105 F

ESPIONNAGE	225 F
MERCENARIES SPIES PRIV.	105 F
SOLO JAD JAGUAR MERC.	65 F
BATTLECARS GW	135 F
FELLOWSHIP OF THE RING	270 F
MONSTER MANUAL 2	135 F
MODULE D & D X5	70 F
MODULE D & D OI	70 F

ARMS LAW	125 F
CLAW LAW	80 F
SPELL LAW	220 F
CHARACTER LAW	125 F
ROLE MASTER (LES 4)	475 F

NOVAGAMES

ACE OF ACES ROTARY (F)	205 F
ACE OF ACES POWER (F)	205 F
ACE OF ACES FLYING	190 F
BOUNTY HUNTER (F)	225 F
LOST WORLDS	35 F

REVUES SPÉCIALISÉES RPG-SIM.

BEST OF WHITE DWARF	25 F
WHITE DWARF GW	15 F
DRAGONS TSR USA	40 F
IMAGINE TSR UK	18 F
BEST OF DRAGONS	45 F
DIFFERENT WORLDS	33 F
GENERAL AVH	33 F

REVUES AVEC JEUX INCLUS

WARGAMERS	60 F
TACTICS & STRATEGIES	60 F
ARES	60 F

CITADEL FIGURES BOX	65 F
FANTASY LORD FIGURES	130 F
CALL OF CHTULU FIGURES	130 F
MERCENARIES FIGURES	130 F
TRAVELLER FIGURES	35 F
AUTODUEL FIGURES	35 F
CATALOGUE CITADEL	15 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE

S'ASSURER SI LES TITRES SONT
DISPONIBLES : FRAIS D'EMBALLAGE
ET DE PORT DE 10 A 25 F.
ENVOIS EN RECOMMANDÉ.

POUR JANVIER 84

DRAGON PASS	-
ELRING THE NECROMANCER	185 F
POWERS AND PERILS	-
OTHER SUNS	175 F
DRAGON RIDERS OF PERN	235 F
THE COMPANY WAR	235 F

SOMMAIRE

- 4 **Nouvelles du front**
- 8 **2^e D.B.**
Patrick Giacomini
- 11 **Battle of the Bulge**
Frédéric Armand
- 12 **Amirauté**
Jean Ricard
- 15 **Bounty Hunter**
Jacques Rauer
- 18 **Car Wars**
Martin Latallo
- 21 **Battle Cars**
Jean-Pierre Pécau
- 25 **Ludotique**
- 28 **Pour l'amour d'une reine - jeu**
Jean-Charles Rodriguez
- 32 **Devine**
- 35 **L'expérience préliminaire dans RQ**
Denis Gerfaud
- 38 **Les cavernes du Pied de Bouc**
module Runequest
Denis Gerfaud
- 42 **Question de survie**
module Call of Cthulhu
Jean Balczesak
- 46 **Invasion sur Crystalya 5**
module Space Opera
Lionel Ténneroni
- 50 **L'herbe de Lune**
module D&D
Denis Gerfaud

CASUS BELLI N° 18

Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563-01-02

Direction, administration

Président : Jacques Dupuy

Directeur Général :
Paul Dupuy

Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet

Directeur financier :
Jacques Behar.

Relations extérieures :

Michèle Hilling

Services commerciaux

Marketing et développement
Christophe Veyrin-Forrer

Abonnements :
Elizabeth Drouet
assistée de Patricia Rosso
Vente au numéro :
Bernard Heraud

Rédaction :

CASUS BELLI
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563-01-02

Périodicité : bimestrielle

Rédacteur en chef :
Didier Guiserix

Illustrations :
Didier Guiserix
Tignous

Maquette :
Didier Guiserix
Agnès Pernelle

Publicité :

Isabelle Blanchard
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 562-35-27

Composition :

CELBE-Compo
Tél. : 464-70-24

Imprimerie :

DEFI-PARIS
Tél. : 362-87-15

Dépôt légal n° 391
4^e trimestre 1983

Commission paritaire :
n° 63.264

Copyright :
CASUS BELLI 1983

Deux scénarios à paraître :
 Février 84 : Le TREFLE NOIR
 Mars 84 : LE SIGNE DU SERPENT



Légendes

Le coffret "Légendes" contient :

- 1 livret de règles : règles de base pour aborder simplement l'esprit du jeu.
- 1 livret de règles avancées : des options ponctuelles, à la carte, pour vivre pleinement le réalisme d'une situation.
- 1 livret de "Légendes celtiques" : où le Maître des Légendes puise ses connaissances de l'âme celtique ; un recueil, superbement illustré, qui traite aussi bien des personnages que des figures légendaires et des contextes économiques et culturels de l'époque.
- 1 scénario "Les otages" et la fiche de personnage.



Le nouveau Jeu de Rôle édité par **JEUX DESCARTES**

Le trèfle noir Février 84

L'affrontement entre les Atrenates et les Ostrites tourne brusquement à l'avantage de ces derniers. Dans une ultime tentative pour renverser le cours de la guerre, un groupe de guerriers atrenates se lance à la recherche du grand druide Arum Mac Umba, qui seul connaît les secrets du mystérieux Trèfle Noir qui semble donner l'invulnérabilité aux Ostrites...

En vente dans les meilleures boutiques de jeux ou par correspondance, à l'aide du bon ci-dessous.

Je désire recevoir :

Légendes 179 F
 Participation aux frais de port 15 F
 A payer 194 F

A retourner ainsi que le règlement à **JEUX DESCARTES**, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Offre également valable pour la Belgique et la Suisse. CB 18

NOUVELLES

D U F R O N T

INCROYABLE ! et pourtant, voyez plutôt :
CB n° 2 (fin 80) : 9 F pour 31 pages très "aérées"...

CB n° 18 (fin 83) : 15 F pour 56 pages gorgées d'informations et d'idées. Faites le calcul...

Eh bien oui, chaque page de votre magazine favori vous revient moins cher qu'il y a environ trois ans. Et ce malgré l'augmentation constante du café, de l'aspirine et du taxi pour rentrer à trois heures du matin...

Ces cinquante-six pages ne seront pas de trop pour les numéros à venir. D'abord parce que vous y retrouverez de plus en plus de rubriques régulières (Amirauté, Squad Leader, "Devine" qui commence à s'étoffer, Donjons & Dragons, Runequest, Call of Cthulhu, et d'autres, notamment... MEGA) mais aussi parce que chaque numéro vous offrira **au moins deux scénarios pour jeux de rôle, qu'il s'agisse de modules classiques ou d'aventures "adaptables"**.

Côté wargames, Amirauté vous sera conté par le menu, chaque chapitre étant accompagné d'un scénario-thème. Tandis que Squad Leader (exceptionnellement absent dans ce numéro !), change de formule : toujours des scénarios, bien sûr, mais les auteurs ayant fait le tour des points de règles épineux, c'est désormais à vous de soumettre vos cas litigieux (écrire à CASUS BELLI, Rédaction/La boîte à réponses, 5, rue de la Baume, 75008 Paris).

Et bien sûr toujours les Nouvelles du Front, dont vous ne devez pas hésiter à vous servir si vous désirez annoncer ou commenter des activités importantes ! (tournois et conventions, mais aussi si vous éditez un bulletin, si vous participez à des radios libres, à une ludothèque, si votre club s'épanouit spectaculairement, si vous venez d'auto-éditer votre jeu, même à dix exemplaires, bref, chaque fois que vous êtes l'instigateur ou le témoin de l'événement).

Dernier conseil : gardez un œil sur 84. Cette année promet d'être turbulente !

Avec nos meilleurs vœux,
La Rédaction.

Nouveautés

Attention, ces colonnes vous donnent un maximum de références de produits déjà publiés, mais aussi de travaux en cours ou même en projet, en France et à l'étranger. Les fabricants, importateurs et détaillants restent à tout moment, libres de changer certaines caractéristiques de leurs produits (notamment traductions, prix, versions différentes d'un même jeu, ou dates de parution). D'autre part, ces brèves informations étant destinées à élargir vos possibilités de choix, elles ne comportent pas, sauf exceptions, de jugement de qualité. En cas de doute, consultez votre revendeur.

MEGA

Evénement pour la mi-février !

Conjointement concocté par *Jeux & Stratégie* et *Casus Belli*, voici MEGA, alias les **Messagers Galactiques**, un jeu de rôle particulier sur bien des points !

• D'abord le thème : Un jeu comme *Valérian*, le héros des BD de *Christin* et *Mézières* : vos personnages vont voyager non pas dans le temps mais... dans les univers parallèles. Ainsi, le même personnage pourra vivre une (ou dix) aventures dans un univers resté au stade "médiéval", puis se projeter sur une planète inconnue, ou dans un univers uchronique comme ceux créés par *Philip K Dick*, *Philip Jose Farmer*, ou *Randall Garrett*...

• Ensuite le système : le personnage est construit à partir de dix caractéristiques, dont découlent ensuite toutes les aptitudes, exprimées en pourcentages. Un mécanisme logique qui couvre les cas les plus simples comme les plus complexes. Et surtout plusieurs niveaux de réalisme (donc de complexité !) selon que vous découvrez ce type de jeu ou que vous êtes un vieux routard !

Une originalité à signaler : MEGA permet au personnage de laisser son propre corps "dans un coin" pour se transférer dans un personnage-non-joueur (ce qui n'est pas sans risques) pendant un certain temps. Une sorte de jeu de rôle dans le jeu de rôle !

Le Labyrinthe Magique et *le Palais du Temps* sont les deux nouveaux scénarios pour **L'Ultime Epreuve**, le jeu de rôle de **Jeux Actuels**. La présentation, un peu bâclée de la boîte de jeu, n'était due qu'à la précipitation de J.A. pour éditer le "premier jeu de rôle français".

Maintenant, sérieux ! Le premier scénario, *le Palais du Temps*, est pour personnages novices, le second pour personnages ayant déjà plusieurs aventures derrière eux. La maquette est claire, bien illustrée. Bref, on a soigné la présentation !

Le tout est vendu sous film car le livret contient deux feuilles séparées d'aide au jeu qui servent dans *le Palais du Temps*.

• Enfin la présentation : au lieu de se ranger dans une boîte, MEGA se glisse astucieusement dans un numéro hors-série de *Jeux & Stratégie* (que vous trouverez à partir du 15 février chez votre marchand de journaux) pour la modique somme de 25 F ! Ce qui ne l'empêche pas de contenir les règles (à plusieurs niveaux, rappelons-le), les tables de combats, d'armes et de défenses, une liste de sorts, des monstres divers et plusieurs scénarios (avec cartes en couleurs et plans complets) ainsi qu'une compilation des diverses tables (pour l'écran du Meneur de Jeu), une feuille de personnage et quelques personnages pré-tirés.

Le numéro hors-série MEGA n'est cependant que le premier maillon de tout un système, et sera suivi d'additifs dans J&S et CB ainsi que de modules et de livrets décrivant chacun en détails tout un univers cohérent où situer, suivant vos goûts, la plupart de vos aventures (Fantasy, SF, Fantastique, Uchronies, etc.)

Et ceci vous intéresse au premier plan puisque vous pouvez participer à cette élaboration. Tout d'abord avec le concours de scénarios proposés dans le J&S hors-série, mais aussi en proposant vos monstres, sorts, objets antiques, présents ou futuristes (et pourquoi pas des univers complets) compatibles avec MEGA : qui seront sélectionnés et peut-être officiellement intégrés dans les suppléments à MEGA ! (attention à la MEGA... LO !).

Jeux & Stratégie Hors Série "MEGA", le 15 février, 25 F.

Stormbringer ne vient pas juste de sortir ! Le jeu de rôle

Et pourtant, voici qu'un tas de joueurs se passionnent soudain pour l'albinos maudit et son épée buveuse d'âmes !

Par Arioeh, que ceux-là se réjouissent avec la sortie du *Stormbringer Companion*, compilation d'articles parus dans *Different Worlds* (remaniés) et de matériel original : légendes, historiques, nouvelles créatures et personnages, nouveaux scénarios, etc. Et si cela ne vous suffit pas, dans *Different Worlds n° 31* et sous la plume de Ken Saint-André, le dernier scénario : *Bastions of Balo* !

Other Suns

Other Suns risque bien de semer le trouble parmi les jeux de rôle SF. Il existait jusqu'ici un sacré trou du point de vue complexité de jeu, entre Star Frontiers, de TSR, assez simple, et les deux "pavés", Space Opera (FGU) et Traveller (GDW). Space Opera étant désormais bien installé, *Fantasy Games Unlimited* a pris le parti de se faire de l'auto-concurrence, en occupant la place vide. Other Suns n'est pas une version simplifiée de Space Opera, mais un jeu autonome, avec son histoire du cosmos et sa logique interne, et tous les éléments indispensables à un univers futuriste, mais sans le superflu qui le rendrait trop hermétique.

Sherlock Holmes Consulting Detective

Detective : un succès foudroyant aux Etats-Unis. Un peu à la manière des livres-jeux des Editions Ramsay (Etude en Rouge, l'Affaire Prentice...), Consulting Detective n'est pas un jeu de rôle puisque l'enquêteur (vous) ne s'investit pas dans l'aventure. Les enquêtes sont cependant soutenues par un matériel propre à recréer l'ambiance adéquate. Les règles sont assez brèves et vous pouvez commencer vos investigations : suivez les déplacements des suspects sur la carte de Londres de l'époque, interrogez les témoins (un recueil contient un nombre formidable de personnalités qui vous diront ce qu'elles savent, ou... ce qui les arrange...). Détectez des indices, des faux témoignages en lisant dans le Times un événement qu'un suspect ignorait et qui le trahit...

L'édition originale contient dix "cas" à débrouiller, et un premier additif est déjà paru, *The Mansion Murders* (il y en aura d'autres). Une édition luxueuse à déguster dans un fauteuil de cuir (270 F à l'Éuf Cube).

IMAGINE N° 10

annonce son programme : devenir le magazine n° 1 en Angleterre et le rester ! Cette revue, entièrement axée sur le jeu de rôle (et éditée par TSR Angleterre), ouvre largement ses colonnes aux lecteurs, tant pour les textes que pour les dessins. La qualité du résultat est bien sûr variable, mais les nombreux sujets traités "collent" sans doute mieux à l'attente des joueurs.

Chaque numéro contient également un module (en général D&D), et *Imagine* vient de lancer un jeu concours original, "the philosopher Stone", sorte de mystère à résoudre ou décrypter contenu à la fois dans

Les Iles Flottantes sont elles vouées à la dérive éternelle ? Après "La guilde du A", "les îles flottantes" est le deuxième scénario publié par la NEF (*Nouvelle Édition Fantastique*). Si la présentation reste un peu "amateur", le travail n'en est pas moins sérieusement fait. Des légendes aux faits réels, en passant par les personnages clés, le Meneur de Jeu trouvera tous les arrières plans qui donnent de la consistance à une aventure. Ce scénario, situé dans un univers médiéval aux consonances vikings est adaptable à la plupart des systèmes de règles, et devrait être suivi d'autres aventures compatibles...

Le prochain titre, prévu pour mi-janvier, est *La relique Perdue*

Pas bête, le T-Shirt imprimé de personnages typiques jeu de rôle créé par **Stratégiejeux**, d'autant que la boutique de montparnasse a signé avec tact dans un coin discret du dessin.

Gigi d'Arn ne rapporte-t-elle pas, dans *Different Worlds* (mais peut-on le croire ?) qu'on aurait vu "Gary Gygax himself" se promenant avec un T-Shirt *Call of Cthulhu* ?

Le Sorcier de la Montagne de feu

un livre dont VOUS êtes le héros ! Eh oui, il s'agit bien de la traduction du *Warlock of the Firetop Mountain* de nos amis Ian Livingstone et Steve Jackson, premier titre de la série anglaise *Fighting Fantasy Gamebook*.

C'est Gallimard qui édite cette traduction, dans la collection *Folio Junior*. La présentation est fidèle à l'édition anglaise, sous une nouvelle couverture de Peter Jones, et les illustrations intérieures de Russ Nicholson gagnent à être imprimées sur un papier de qualité.

Je vous laisse apprécier le gag involontaire dans les trois dernières lignes présentant les auteurs, en page de garde...

un texte et une illustration à multiples facettes.

Ce mensuel est disponible en France dans certaines boutiques.

Visitez **White Dwarf n° 48**, son module compatible AD&D/Runequest/Questworld, son Culte des Goblins pour RQ (c'est la grosse mode du Goblin en ce moment !) et surtout son certificat de mission de la Guilde des Assassins pour AD&D...

Victorian London : **Fantasy Gamer n° 2** (oct./nov. 83), un lot d'informations utilisables avec tous les systèmes de jeu : histoire, faits et personnages clés de l'époque victorienne.

Une possibilité d'éditer vos scénarios ? La toute nouvelle société d'édition **Impérium** recherche des auteurs. Pour susciter les envois, elle organise un concours de modules, dont les vainqueurs gagneront des jeux ainsi que des abonnements à la revue *Krystal*.

Pour de plus amples renseignements et les détails complets du concours, écrivez à Impérium, 9, rue Chauvin Dragon 64500 St-Jean-de-Luz.

Battlemat et **Megamat** sont des plateaux de jeu souples et lavables, en une sorte d'épaisse toile cirée de luxe, et imprimés en marron sur beige d'hexagones ou de carrés. Deux tailles de carrés, 21 mm et 25 mm et deux tailles d'hex, 16 et 25 mm ; enfin deux tailles de surface de plateau, Battlemat : 85 x 65 cm et Mégamat : 120 x 85 cm.

On peut y renverser son café, y coller des bouts de scotch, mais aussi y jouer au jeu de rôle ou au wargame. Les hex de 16 mm représentant alors 1 m pour des figurines 25 mm. Prix : 90 et 175 F à l'Oeuf Cube.

Les chemins de l'enfer sont, paraît-il, pavés de bonnes intentions. Mais si vous n'avez pas de bonnes intentions sous la main, vous pouvez, pour dresser devant vos joueurs esbaudis les plans de vos donjons, utiliser diverses méthodes.

Le Veleda, avec ses feutres effaçables, est diablement pratique, mais peu médiéval d'aspect...

Alors, d'autres possibilités :

— la plus pratique : **les Endless Plans**. Sur un papier granulé, fort et imperméable, sont imprimés des couloirs, pièces, tunnels, etc. en blanc, entourés de murs noirs. Une pochette de ces plans contient une foultitude de cas de figure, couloirs larges, étroits, incurvés, vastes tunnels irréguliers, boyaux exigus, escaliers divers, portes, couloirs encombrés, pièces circulaires, etc. (voir photo). Une fois ces plans habilement découpés, il vous suffit de les aligner, éventuellement en les faisant se chevaucher, pour obtenir toutes les configurations possibles. Un grand nombre de largeurs de couloir étant proposé, il suffit de choisir celui qui correspond à l'échelle de vos figurines pour pouvoir affirmer : "comme vous le voyez, une seule personne peut se glisser dans ce passage". Très utile notamment dans les cavernes à la topographie tortueuse !

Très luxe, les décors de **Torchlight**, en plastique léger. Si

Saviez-vous que le Q manual, l'un des livrets du nouveau jeu de rôle de **Victory Games, James Bond**, est en fait un catalogue très complet de voitures, armes, gadgets et autres accessoires parfaitement utilisables dans n'importe quel jeu de rôle situé dans notre période moderne, cruelle et tourmentée...

Daredevil - Adventure Vol. 2 N° 2 contient deux scénarios pour le jeu de F.G.U. et introduit les caractéristiques du Ninja.

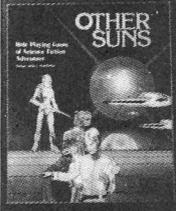
Ken Saint-André (créateur de *Tunnels & Trolls*), grand spécialiste de l'aventure en solitaire, vient de publier chez **Infinity Limited** le plus long "solo". Titre : *Agent of Death*.

ICE augmente rapidement sa gamme d'additifs pour son jeu de rôle Middle Earth, tiré directement de l'œuvre de Tolkien. Deux nouveaux scénarios : *Northern Mirkwood* et *Southern Mirkwood*, sur lesquels plane l'ombre de *Sauron* !...

vous avez du temps pour préparer vos aventures, quel régal pour l'œil qu'une salle en relief, peinte et ornementée avec un maximum de raffinement dans les détails ! (La maison fournit les accessoires, trésors, etc.)

A force d'imaginer, l'intellect des joueurs se fatigue, surtout s'ils parviennent dans le saint des saints vers les trois heures du matin ! Mais lorsque vous leur demandez de positionner leurs figurines dans ce décor, surgit de votre malette magique, leur œil se rallume ! Prêts pour le combat final... Ces pièces sont fournies en kit, avec 1, 2, 4 murs, et accessoires divers. Un peu encombrant si vous faites votre donjon avec !

— Devenez architecte avec **Otherworld Artifacts**. D'une facture moins fine que les précédents, les éléments d'Otherworld s'étendent en un très vaste assortiment. Jugez plutôt : Des murs, des portes carrées, rondes, des arches, des colonnes (démontables !), des portails, puits, escaliers, ponts, arc-boutants, des tours (rondes, en "quartiers", des créneaux, des fenêtres en ogives, des toitures... des poutres et des planches... mais aussi des troncs d'arbres, des souches, des champignons, etc. Bref, il y en a suffisamment pour que, tout à votre délire architectural (je ne parle pas de la peinture), on ne vous revoie pas jouer avant de longs mois !, (si vous ne finissez pas décorateur chez Lucas ou Spielberg !).



Si vous participez à un club actif, qui n'ait pas été cité dans les deux derniers numéros de CB, écrivez-nous ! Une liste de vingt à trente clubs sérieux sera publiée dans Casus Belli n° 19, mais vous pouvez d'ores et déjà l'obtenir en nous envoyant une enveloppe timbrée avec vos nom et adresse...

A Lyon, une nouvelle adresse pour les amateurs de JdR ! **Les Paladins des Traboules**, une vingtaine de personnes déjà, siègent au n° 1 de la rue du Garet (2^e). Les horaires : vendredi de 20 h à 1 h, dimanche de 14 h à 19 h. On y pratique D & D, Runequest, l'Ultime Epreuve. Bientôt, d'autres JdR et porte ouverte aux wargames.

Résurrection du Club Jeu de Rôle de la M.J.C. de Saint-Rémy-les-Chevreuse ! Une bonne partie de l'équipe s'est renouvelée et repart pour un tour : les joueurs du coin peuvent se réjouir ! Horaires variables, mais vous êtes sûrs d'y trouver du monde le week-end. Rappelons que la M.J.C. siège rue de la Digue à 5 mn du R.E.R.

— **L'anneau d'Orthanc** recherche des amateurs de D & D dans la région de Château-Thierry (02). Tél. 16 (23) 71.95.23. J.-F. Carpentier.

Dans le cadre du **VAL (Vanves animation loisirs)**, un club de jeux de simulation vient de s'installer. Dirigé et animé par *Henri Grégoire* et *Jean-Jacques Petit* (une signature bien connue des lecteurs de Casus Belli !). Les portes sont ouvertes tous les samedis, de 14 heures à 18 heures. Au début la priorité sera donnée aux wargames et aux jeux avec figurines pour plus tard donner la parole aux jeux de rôle. VAL, 1, avenue Guy-Moquet, 92170 Vanves.

— **Mont-de-Marsan**, un club est né avec local et jeux. Contacter *Samuel Tarapacki*, 6, rue du Périgord, 40000 Saint-Pierre-du-Mont. Tél. 46.30.19, à 20 heures.

Un Nancéen interrogé sur les clubs de jeux de simulation en sa bonne ville, répondait : "les Loups du Téméraire"... Maintenant il peut ajouter **La Cour des Miracles !** Peuplée d'adeptes inconditionnels du JdR, elle réunit ses sujets autour de *Traveller*, AD & D, Runequest et bientôt Call of Cthulhu, T & T, Champions, Dragonquest... Venez prêter allégeance au roi, 47, rue Hoche, 54000 Nancy.

Prière de laisser guenilles, écrouelles, poux et béquilles au vestiaire !

Guilde des Légendes

Le QG du "service d'assistance" aux joueurs de *Légendes* se trouve désormais : 125, rue Montdésert, 54000 Nancy.

Les auteurs y ont en outre réuni toute la bibliographie ayant servi à l'élaboration du jeu, mais vous y trouverez également toute information sur les règles ou les détails qui vous turlupinent.

La Guilde travaille actuellement sur un programme permettant de tirer votre personnage sur micro, ce qui n'est pas une mince affaire.

A Lambesc, dans les **Bouches-du-Rhône**, création d'un **club de jeux de simulation et de stratégie**. On y pratique aussi bien les JdR que les wargames. Les rencontres ont lieu deux fois par mois, le samedi dès 14 heures, au sein de la M.J.C. "Les Hauts de Lambesc". Tout renseignement auprès de *Christophe Benoist*. Tél. : (42) 28.10.63.

— **The Wandering Undeads**, club de jeux de rôle et wargames en **Belgique**. C/ *Marc Valckenaers*, 85, avenue du Paepedelle, Bât. E8, 1160 Bruxelles. Tél. (02) 673.47.03 après 18 heures. Cherchons livres de AD & D pour la biblio, neufs ou usagés.

A Champs-sur-Marne, jeux de simulation, de stratégie, de réflexion et de rôles à partir du 13 janvier (20 h) au centre culturel *Georges-Brassens*. Contacter *Sylvie*, les mercredis et samedis après-midi au 006.60.60. Maîtres de jeu souhaités pour tous jeux de rôle (y compris D & D).

Nantes (et environs) : création d'un club essentiellement figuriniste, **Les Lanciers de l'Ouest**, dans le but d'organiser des rencontres et championnats.

Pour tout renseignement : *Les Lanciers de l'Ouest*, 36, rue du Pré Fleuri, 44470 Ste-Luce-sur-Loire, tél. (le soir de préférence), (40) 52.15.57.

L'école des Maîtres

Cette association, reconnue par la Fédération Wallonne des Jeux de Simulation et de Stratégie, aimerait prendre contact avec des associations similaires, françaises et suisses, afin d'organiser une convention internationale...

L'école des Maîtres, Simulation et Stratégie, 77, rue du Poncay, 4020 Bressous-Liège **Belgique**.

— *Aventuriers dans l'âme* ou *stratèges en puissance*, ralliez le club **Requiescat in Pace de Vitrolle**. On y joue à D & D. M. Przyblatel. Tél. 16 (42) 89.34.54.



Les 3 et 4 décembre ont eu lieu deux manifestations notables bien que fort différentes, le **tournoi de Sup'Aero**, et le **triathlon** organisés par le club *le Fer de Lance* et la *Maison de la Culture de Boulogne*.

Sup'Aero

Ce tournoi de AD&D, qui a attiré pas loin de quatre cents visiteurs, se déroulait en trois manches. Cent quarante joueurs (dont une vingtaine de joueuses !) ont affronté toutes sortes d'obstacles, maniant l'épée, mais aussi la psychologie et la déduction...

L'affaire mobilisa vingt-trois *Dungeon Masters*, tous de bon niveau, plus deux superviseurs pour pallier aux imprévus !

Chapeau aux organisateurs qui avaient réussi à collecter environ 5.000 F de lots auprès des firmes et des boutiques (L'Œuf Cube, Stratéjeux, Games, Jeux Actuels et Jeux Descartes Paris, Toulouse et Toulon) et de la toute nouvelle Ligue Provence-Côte d'Azur.

Et dans ce coup de chapeau, mention particulière pour *Marc Montagne* qui a centralisé aussi bien les problèmes de jeu que les détails techniques d'hébergement et autres... Un travail récompensé par le passage de Radio-France et FR 3, et des échos dans la presse.

L'équipe gagnante fut la "région nimoise", composée

de joueurs qui ne se connaissaient que très peu avant le tournoi : *Philippe Cotton*, *Laurent Frament*, *Alain Tissigui*, *David Bousquet* et *Thierry Olive*.



La popularité de ce tournoi devient telle que les inscriptions étaient closes en vingt-quatre heures. Ce qui n'a pas empêché la participation d'équipes venues de Toulon (en car spécialement affrété), de Nîmes, de Bordeaux, de Nice...

Les auteurs de *Légendes* s'étaient déplacés pour faire quelques démos, et les visiteurs purent également s'initier à une douzaine d'autres jeux de rôles présentés entre chaque manche.

Signalons pour conclure que les trois modules, cent pages au total, étaient de *Alain Peres*, *Pascal Coquet*, *François Cherry*, *Raoul Caspr* et *Marc Montagne*.

Avis aux amateurs, le prochain tournoi aura lieu en mai !

Le Triathlon

La MLC de Boulogne a accueilli, durant deux mois, une exposition sur le vaste thème du jeu de stratégie. Les échecs y avaient une place d'honneur, mais on y trouvait également certaines des plus prestigieuses collections de figurines. C'est dans ce décor que se déroula le triathlon, organisé par le club *Le Fer de Lance*.

Bel exercice de style qui mis en compétition les clubs capables de proposer des concurrents dans les trois disciplines principales du jeu de simulation, Wargame, Jeu de rôle et Diplomatie.

Bien organisé, il s'est déroulé sans fausse note, pour se terminer sur la victoire de l'équipe des *Grandes Compagnies de l'Est Parisien*.

Championnat de France de jeu de rôle



Plusieurs clubs ont déjà répondu à l'appel et s'apprêtent à accueillir cette manifestation qui se déroulera en mars (le week-end du 17 ou celui du 25, date définitive dans CB n° 19 de février). Afin que les participants puissent trouver un endroit où concourir aussi près de chez eux que possible, nous demandons à tous les clubs à même de faire jouer une dizaine de tables et ayant accès à un téléphone proche de leur local, de contacter les organisateurs, ligues régionales ou Casus Belli :

Ligue Paris Ile-de-France : M. Patrick Giacomini, Appt 88, 3, Parvis de la Bièvre, 92160 Antony.

Ligue Provence Côte d'Azur des jeux de simulation : 5, rue Pierre-Corneille, 83200 Toulon.

Ligue Lorraine de jeux de simulation : Jean Balczésak, 19 D, rue des Vosges, 57070 Metz, ou Xavier Jacus, 2 bis, rue Gilles-de-Trèves, 55000 Bar-le-Duc.

— *Pour le Sud-Ouest* : ATOLL, M. Marc Montagne, ENSAE, Maison des Elèves, 10, boulevard Edouard-Belin, Résidence 3, Chambre 545, 31400 Toulouse.

2^{EME} D.B. 1^{re} NORMANDIE



Des bocages normands aux rives du Rhin

Plébiscité par les joueurs avertis autant que par les amateurs occasionnels, ce premier volet de l'épopée de la fameuse division Leclerc montre bien que si la qualité des règles est primordiale, le choix du thème reste l'élément clé du succès d'un jeu. Félicitons nous que l'adaptation ludique de cet épisode important soit entre de bonnes mains.

et nous propose un jeu de simulation sur la fameuse 2^e D.B. un jeu créé et produit en France, voilà qui dénote une évolution certaine du public. Evolution, fortement étayée par la lecture de règles lisibles par tous. Et puis quoi ! Il est quand même plus agréable de "libérer" Argenton à la tête de 2 compagnies du RMT (Régiment de Marche de Tchad), soutenues par un escadron du 50^e RCC (Régiment de Chars de Combat) que d'occuper Smolensk avec une des Panzer Division de la 2^e Pz Armée ! (Ce qui n'est pas vrai au niveau de la pure simulation, mais un peu de chauvinisme dans un marché jusqu'à présent dominé par les Anglo-américains ne fait pas de mal).

Théâtre d'opération

Avant d'aller tendre la main aux F.F.I. Parisiens, voyons un peu l'itinéraire de la 2^e D.B.

Débarquée le 1^{er} août 1944 à Utah Beach, elle est affectée au 15^e Corps de la III^e Armée US (commandée par Patton). Après quelques accrochages vers Mortain le 7 août, la division part du Mans, le 10 en milieu d'après-midi, en direction d'Alençon où elle arrive le 12 au matin ; repoussant devant elle la 9^e Panzer. La 2^e D.B. participe ensuite au plan "génial", qui aboutit à la poche de Falaise. Je dis "génial" car n'importe quel wargameur n'aurait pas laissé faire ce "chaudron". Hélas, pour Von Kluge, Hitler avait dit : "les unités se battront sans esprit de recul..." Alors...

Le jeu commence donc à Alençon. Objectif : bloquer la N 24 bis qui passe par Argenton, et qui est un des derniers axes de retraite pour la 7^e Armée et la 5^e Panzer Armée allemande, engagées dans le secteur Mortain. Devant les Français, un terrain difficile : des forêts dans tous les sens, une pointe de bocage pour faire couler locale ; et au milieu, la 9^e Panzer, la 116^e qui arrive et la 2^e en prévision (arrive dans la nuit du 12 au 13, heureusement le GTD survient en même temps).

Concepteur : Jean-Jacques Petit ;

Fabricant : Jeux Descartes ;

Complexité : Moyenne/faible ;

Jouabilité en solitaire : moyenne ;

Jeu par correspondance : faible ;

Rapport réalisme/jouabilité : bon.

Décidément, les séries plaisent en ce moment, et au milieu des Dallas, Guerre des Etoiles et autres, survient enfin une nouveauté qui nous intéresse : l'épopée de la 2^e D.B. Quatre jeux prévus, retraçant l'itinéraire de cette division ; la Normandie d'Alençon à Argenton, la libération de Paris, les combats entre Dompierre et Baccarat ; l'Alsace et Strasbourg, consécration du fameux "serment de Koufra".

Un nouveau concepteur français, Jean-Jacques Petit, bien parti avec *Friedland*, *Valmy*, *la bataille de la Marne, 1914*,... prend le relais de J.-P. Défiex chez Jeux Descartes (où est ce *France 40* tant attendu ?)



Les combats

Ils sont de deux types : tirs et combats rapprochés.

a) Les tirs sont régis par l'habituel duo portée-visibilité, et deux tirs sont possibles :

- tir direct (avec ligne de vision de 4 hexagones maximum) ;
- tir indirect, pour l'artillerie et sous réserve qu'une unité "symbole" (par opposition aux unités "silhouettes") puisse voir la cible.

(Dans l'exemple VI, l'unité d'artillerie ne peut tirer que sur les hexagones qui lui sont adjacents).

b) Les combats rapprochés se font par "rapport de force" (1-1, 2-1, 3-1, etc.). C'est plus particulièrement dans les combats qu'intervient la notion de dislocation des unités. Une unité constituée verra son potentiel total d'attaque diminuer, alors que sa force de défense augmentera si elle se disloque. Cette dislocation peut être soit volontaire (pendant les phases de réorganisation — où l'on peut aussi les reconstituer — et si on entre dans une forêt sans passer par une route) soit imposée lors d'un résultat de tir.

Les tableaux de résultats ne sont pas "saignants" (donc la destruction se fait par encerclement) et les effets du terrain favorisent grandement le défenseur (modification maximum : — 3 au dé). Un coup d'œil sur ces tableaux :

Tableau des tirs : défenseur recule, se disloque et recule, est "cloué" (c'est-à-dire qu'il perd sa Zc et la 1/2 de son potentiel, et qu'il ne peut bouger pour un tour) ou détruit (rare).

Tableau des combats rapprochés : attaquant détruit, recule, rien, "blocage" (les unités restent en place, on ne peut plus leur tirer dessus mais on peut les renforcer) ; défenseur recule, défenseur détruit. Les hexagones laissés vacants lors des C.R. peuvent être occupés par le vainqueur.

Quelques astuces : le camouflage. Si une unité ne fait rien pendant 1 tour, elle se retrouve côté "aveugle", perd sa Zc mais les attaques contre elle se font à 1/2 potentiel.

Les leurres : possibilité de placer des pions "vierges" pour tromper l'ennemi. Là, on a bien ri, car si les Allemands sont en kaki, et les Français sont en bleu, les pions "leurres" sont blancs (encore un problème d'imprimerie). On a donc joué sans cette règle, ce qui est dommage, surtout pour les Allemands. Des pions "leurres" seront fournis dans le prochain jeu.

Le but du jeu

Il est assez bien retranscrit dans les conditions de victoire. Les Allemands doivent essayer de quitter le plus tard possible le terrain, par le bord Nord-Ouest de la carte, et sortir les unités sans formation symbole, puisque c'est le potentiel d'attaque qui donne les points de victoire. Le joueur français doit bien évidemment essayer de l'en empêcher, et ceci en engageant le moins possible ses unités (potentiel \times 2 pour les unités n'ayant pas combattu).

Les possibilités du jeu. D'abord, il est nécessaire que les joueurs soient de force égale, car le jeu est parfaitement équilibré. Sur quatre parties disputées par des joueurs, moyens et bons, de force égale, les résultats sont les suivants : 1 victoire française, 2 nuls et 1 victoire allemande. Les nuls sont plutôt à mon sens, des victoires marginales allemandes.

Conseils tactiques pour les 2 joueurs

La base de la tactique est le bon choix entre unités constituées et silhouettes.

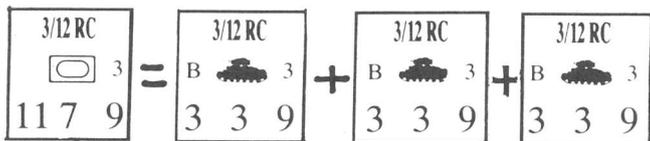
Une unité constituée a un bon potentiel d'attaque et guide l'artillerie. Par contre, elle ne couvre que peu de terrain.

Une unité éclatée couvre 3 fois plus (en moyenne) de terrain, avec un meilleur potentiel de défense, mais sa force d'attaque est fortement entamée. Autre avantage intéressant, on gagne en mobilité, dans un jeu où les encerclements sont primordiaux.

Le matériel

— **La carte** d'abord, qui couvre un quadrilatère Alençon-Argentan, Canaube-Sée. D'une esthétique plus que moyenne (problème de photogravure m'a-t-on dit, cela devrait s'arranger), la carte est claire et sans litige (sauf quelques hameaux un peu petits).

— **Les pions** sont (enfin !) assez épais pour être activement manipulés, de plus ils sont parfaitement lisibles et possèdent toutes les informations indispensables (potentiel d'attaque, de défense et de mouvement ; portée, type et identification de l'unité), sur une seule face. Deux symbolisations différentes ; des symboles OTAN pour les unités constituées (compagnies, escadrons, etc.) ou de très jolies silhouettes qui représentent les véhicules équipant les composantes de ces unités (sections, pelotons, etc).



Quelques erreurs facilement rattrapables sur 3 ou 4 pions (2 PzGr pour 2/10 PzGr, 2/166 bat pour 2/116 bat et symbole B pour les silhouettes de 1/2 et 1/60 PzGr).

Note : Avant d'aller plus loin, et au risque d'oublier, J.-J. Petit nous promet, pour tous ces petits détails un errata qui paraîtra dans "La Libération de Paris" ; sans compter celui de fin d'article.

— **Le livret** est joliment présenté, clair et regorgeant d'exemples. J.-J. Petit, fidèle à son (excellente) habitude, nous fournit un historique parfait, même techniquement parlant (une objection toutefois à propos de la composition des unités allemandes où des renseignements supplémentaires sur les effectifs et les véhicules auraient été souhaitables).

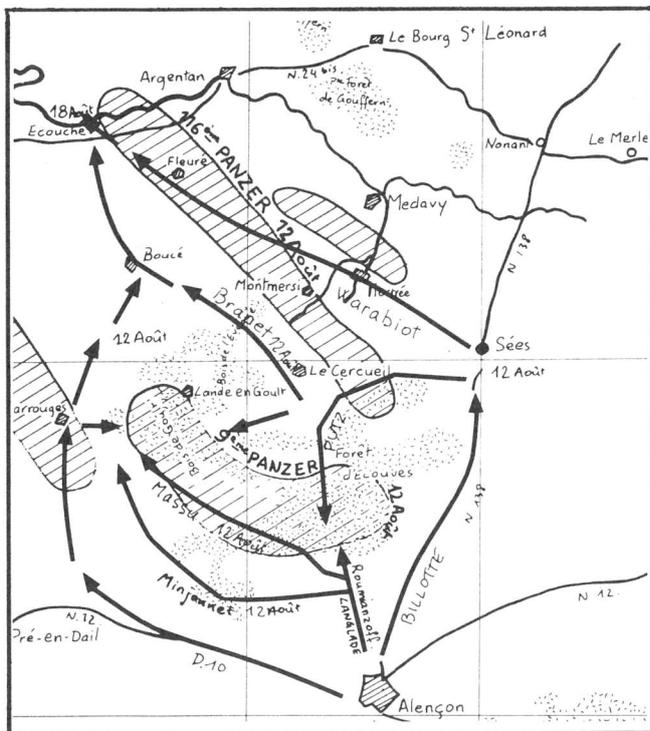
— **Les règles** par elles-mêmes, sont simples, à l'image de la séquence de jeu : mouvement, combats (tirs puis corps à corps), réorganisation.

Le mouvement

Là, quelques problèmes. Les coûts de déplacement sur route ou en terrain dégagé ne sont pas inscrits sur le tableau des effets du terrain, mais on retrouve dans l'exemple IV que sur route, le coût est de 1/2 PM et que sur terrain dégagé il est de 1 PM, quel que soit le type des unités. De plus, les routes ne traversent pas les villages, et leur coût de traversée n'est pas inscrit (nous avons pris 1 PM).

Les zones de contrôle (Zc) sont de types semi-rigides, c'est-à-dire que les unités s'arrêtent et doivent combattre dès qu'elles entrent dans des Zc ennemies.

Les hexagones de forêts, villages, et derrière les rivières (en vert sur la carte) ne sont pas contrôlables.



Les schémas d'attaques classiques sont les suivants : soit encercllement par des silhouettes lors du mouvement d'un point fort ennemi, et tir d'artillerie réglé par une unité constituée à portée de vue, soit la traditionnelle attaque "en tenaille", plus pour les unités complètes.

Une tactique spéciale doit être adoptée pour les combats dans les bois. Le joueur français devra rameuter ses RMSM (Régiment de Marche des Spahis Marocains) qui peuvent se déplacer de 3 hexagones dans les bois, le joueur allemand lui opposant son infanterie (3 hexagones aussi). En effet, la 2^e D.B. ne possède que des blindés (ou assimilés) qui se déplacent lentement dans la forêt, tandis que l'Allemand contrôle de nombreuses unités d'infanterie, ainsi que les routes forestières ; ce qui lui permet un redéploiement rapide. Dans les bois donc, un maximum d'unités éclatées et, pour le Français, progression le long des routes, avec des débordements RMSM pour tronçonner les dites routes. Bien entendu, l'Allemand s'y opposera farouchement.

Stratégie du Français

Un principe : pas d'attaque généralisée dans les bois avant l'arrivée du GTD (toutes les parties où le joueur français a tenté d'écraser les Allemands dans la forêt se sont soldées par un échec). Le GTU doit prendre Sée et pousser ensuite vers Ecouché, engageant tout ce qui traîne en terrain dégagé (principalement la 16^e Panzer), tout en laissant la moitié de son effectif pour sécuriser ses arrières. Se méfier de la mobilité des Allemands, attendre un peu pour localiser les concentrations ennemies, au besoin sonder un peu les bois, mais sans intention offensive.

Le GTL se divisera en 2 sous-groupes de forces égales attaquant timidement la forêt d'Ecouché, face à Alençon, l'autre SG se déplacera prudemment vers Carrouges. Il est évident que ces mouvements seront soumis premièrement à la disposition initiale allemande, deuxièmement à la réaction de l'adversaire. C'est l'objectif du GTV qui est prioritaire (menacer les axes de retraite allemands) et tout devra être fait pour l'assurer.

Ce n'est qu'à l'arrivée du GTD que la 2^e D.B. pourra forcer, pour attaquer l'Allemand lors de sa délicate opération de décrochage. Attaquer l'ennemi sur l'axe Sées-Mortrée-Ecouché, foncer en terrain clair, ne pas s'occuper des bouchons mis en place (quelques silhouettes et de l'artillerie suffiront). Si le GTU a réussi à s'implanter, ce sera aux Allemands de forcer le passage, et le reste de la 2^e D.B. pourra les prendre à revers.

C'est dans les derniers tours que se joue souvent cette partie. Ne pas oublier de regrouper ses unités avant la fin du jeu pour le calcul des P.U., et soyez économe sur l'engagement de vos unités.

Stratégie de l'Allemand

Les possibilités de ce dernier sont multiples ; c'est à lui que doit revenir l'initiative des 12 premiers tours de jeu. Son placement devra :

- occuper toutes les routes d'accès au bois ;
- être au maximum camouflé ; seules 3 ou 4 unités seront découvertes, pour bloquer de leur ZdC les routes susceptibles d'être empruntées par la 2^e D.B. ;
- placer un maximum d'unités d'infanterie dans les bois, les blindés restant sur les routes, de manière à menacer le GTV et le GTL.

Il faudra monter un maximum de petites contre-attaques vicieuses, (arrière du GTV, élément de tête du SG qui va vers Carrouges) avec pour objectif d'attirer les Français dans les bois ; par toutes les astuces possibles (mauvaises attaques, flanc dégarni, routes mal défendues, etc.). Toute la 9^e Panzer sera dans les bois, hormis quelques éléments retardateurs sur les routes de Sées et de Carrouges (les silhouettes du Génie feront l'affaire) et des éléments rapides dans les bois de Goult. La 116^e se dirigera vers Sées (avec peut-être quelques éléments vers Carrouges, suivant la stratégie alliée).

Une tactique pour l'Allemand : temporiser ou décrocher là où le Français est fort, l'attaquer là où il est faible, pour l'obliger à se renforcer. Le contrôle des événements est la clef de voûte de la victoire allemande. Ceci pour le 12. Ensuite, plusieurs options : soit le décrochage pendant la nuit et la sortie de carte immédiate (ce que je ne conseille pas trop) ; soit évacuer les unités lourdes (Mt + AT) protégées par un "Kamp Gruppe" pour ouvrir la route d'Argentan, le reste continuant à harceler le Français ; et un décrochage ultra-rapide (style déroute planifiée) sans axe préférentiel. Effectuer cette retraite par groupes compacts, et par essaim de silhouettes. Le décrochage se fera 4 ou 5 tours avant la fin.

Je ne conseille pas de faire sortir des unités allemandes avant le 17^e tour. Le mieux est de les sortir lors des 3 derniers tours, toutes ensemble, et si possible regroupées, ce qui demande une bonne préparation de la retraite (ne pas disperser les composants d'une même unité. Une bonne astuce consiste à regrouper quelques fortes unités dans les bois de la forêt de Gouffern, le long de la carte ; à les protéger par un rideau de silhouettes et d'attendre le 22^e tour pour sortir, le tout triplant ainsi le potentiel d'attaque de ces unités.

Ces conseils ne sont valables que dans quelques cas, car ce jeu permet tous les coups et toutes les ruses. De plus, l'absence de ravitaillement et de commandement (disons de "phase administrative") permet un jeu simple et sans trop de calcul. 2^e D.B. Normandie est un jeu très vivant, d'un bon niveau dans sa catégorie, où la réflexion et les coups de tête ont leur place.

Bon début donc de cette série, et à la prochaine fois... à Paris ! □

Patrick Giacomini.

10

L'auteur nous précise...

- Mouvement sur route = 1/2, comme indiqué dans l'exemple IV.
- Exemple XVI, il faut lire "bloquées" et non pas cloués.
- Qui gagne. Aux tours 20 et 21 l'Allemand double son potentiel d'attaque.
- Les pions silhouette 1/2 Pz Gr et 1/60 Pz Gr sont B et non pas I.
- Identification rectifiée : puma 2/116 au lieu de 2/166, camion 2/10 au lieu de 2.
- Sur la silhouette 2/9 le B est manquant.

Battle of the Bulge



Fabricant : The Avalon Hill Game Company – Baltimore MD 21214 (États-Unis).

Sujet : La bataille des Ardennes du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945.

Matériel : Une carte en deux morceaux (56 × 35) représentant le champ de bataille. 300 pions prédécoupés symbolisant les forces allemandes, américaines, britanniques, ainsi que différents marqueurs. Un livret de règles en anglais, et un livret en français. Règles concernant en outre, le ravitaillement, les dépôts d'essence, l'aviation.

Système de jeu : Mouvement puis combat.

Complexité : Faible

Nombre de joueur : 2. Le jeu se prête aussi assez bien au jeu en solitaire et au jeu par correspondance.

Date de publication : 1981.

The Battle of the Bulge fait partie de ces jeux, qui aux États-Unis, font figure de classiques et qui – tout comme *Afrika Korps*, *Stalingrad* ou *Waterloo* – ont conquis une confortable place sur les étagères de nombreux vétérans, bien que tous ces jeux ne soient pas véritablement des simulations. En effet aucun de ces "Cult Games" n'a fait l'objet de recherche historique propre à les transformer en re-création de certaines grandes batailles ou campagnes. Cependant, grâce à leur date de fabrication propice, tous ces jeux connurent un grand succès et devinrent non seulement des pièces de collection mais aussi de compétition.

En 1981, le vieux *Bulge*, a subi une révision complète, la plupart des changements intervenant avec un rare bonheur. La carte a, par exemple, été redessinée de façon plus précise et son aspect esthétique ainsi que l'impression ont été améliorés. Mais les changements les plus importants concernent les ordres de bataille des forces déployées par les deux camps. Le joueur allié se voit soutenu par l'arrivée du XXX^e Corps britannique. Du côté allemand l'ordre de bataille est à peu près celui de la première version, à l'exception que les régiments sont maintenant correctement numérotés, et que de nouvelles règles optionnelles permettent le déploiement en cours de partie, de nouvelles pièces telles que : l'unité de parachutistes Von der Heydte, la 150^e brigade de troupes spéciales commandée par Skorzeny, ou des équipes Einheit Steilau qui sont destinées à semer une pagaille maximum sur les arrières alliés.

Les règles restent, à quelques exceptions près – l'introduction d'unités d'artillerie par exemple – celles du jeu initial. Les effets de l'aviation tactique alliée ont été considérablement changés, et sont traduites pour une grande part par de sévères restrictions aux mouvements des unités allemandes, lorsque le temps est clair.

Des règles concernant la démolition des ponts ont aussi été rajoutées, alors que celles concernant la construction des fortifications ont subi d'importantes modifications, diminuant surtout leur importance. Mais la plus importante des modifications reste celle concernant les conditions de victoire, comme on pouvait l'imaginer. Si le joueur allemand ne peut réussir à percer le front allié pour lancer ses troupes vers Anvers, il peut tout de même réussir son offensive en capturant certaines villes sur les bords de la Meuse, ou en pénétrant dans Liège, plaque tournante du ravitaillement dans la région des Ardennes belges. Si cette dernière manœuvre échoue, il peut tout de même essayer de gagner aux points, selon un barème qui est d'ailleurs assez compliqué.

La partie risque d'être un peu plus longue avec cette seconde version, aussi pour les impatientes et les joueurs par correspondance, a été prévu un mini-scénario sur les sept premiers jours de l'offensive.

Bien qu'*Avalon Hill* prétende que la seconde édition du jeu n'ait rien à voir avec la première, il nous est permis tout de même d'en douter. En effet une fois les différences esthétiques éliminées, les deux jeux se ressemblent beaucoup. Les nouvelles règles ont surtout un effet déterminant sur l'équilibre de la partie. Avec la première édition, les Américains devaient pour gagner la partie, relever un véritable défi. Maintenant, avec la nouvelle édition, les troupes américaines continuent à subir de très lourdes pertes mais les Allemands sont toujours stoppés assez loin de la Meuse. Cette issue de la bataille étant d'ailleurs plus réaliste, au regard de la situation historique. Il reste néanmoins beaucoup de points à critiquer dans la seconde version. Comme par exemple l'ordre de bataille qui favorise de façon éhontée le camp allemand. Ceux-ci, en effet, avec 28 divisions, réussissent à rassembler 534 facteurs d'attaque, alors que Britanniques et Américains avec 33 divisions (dont aucune n'équivalait historiquement aux unités de Volksgrenadier), ne développent, face à l'offensive allemande, que 464 facteurs. Cette disparité des forces sur la carte est d'autant plus forte que le taux de pertes alliées est supérieur à celui des Allemands.

Mais le gros problème reste celui des conditions de victoire. En dépit de leur apparente sophistication, elles n'offrent pas assez d'alternatives au joueur allemand. Ce dernier ne peut espérer gagner en sortant ses unités par les bords sud et nord de la carte et le joueur allié peut donc s'appuyer sur ses deux véritables digues, ainsi il ne se forme jamais la poche qui devrait se créer si le jeu était plus réaliste.

Conclusion

Avalon Hill prétend que cette édition 1981 de *Battle of the Bulge* est le produit de cinq années de recherches et de tests intensifs, malgré cela il reste encore pas mal de travail à accomplir.

Ce jeu remplit néanmoins le vide qui existait à propos de la campagne des Ardennes, depuis la disparition de *S.P.I.* et d'*O.S.G.* qui a rendu introuvables les jeux (*Battles for Ardennes*, *Wacht am Rhein*, *Dark December*) que produisaient ces deux marques. □

Frédéric Armand.

Amirauté

REGLES GENERALES POUR L'AVIATION

Lorsque j'ai commencé à jouer *Amirauté* rapidement s'est imposée à moi l'idée de compléter les règles *Aviation* qui figurent dans le livret de règles du *Dr Bois*. En effet, durant le dernier conflit mondial, l'aviation s'est révélée être le complément indispensable des navires de surface.

J'ai donc apporté quelques idées complémentaires qui, ajoutées aux tableaux de l'annexe 15, constituent un ensemble cohérent.

Décollage

- **Aérodrome** (de 5 à 40 points = 1 avion toutes les 30 secondes. (+ de 40 points) = 2 avions toutes les 30 secondes.
- **Hydravions** = 1 appareil par minute (5 appareils peuvent décoller ensemble en une minute).
- **Porte-avions** = 1 avion toutes les 30 secondes.

Atterrissage

- **Aérodrome** = 1 avion par minute.
- **Porte-avions** = 1 avion par minute.
- **Plan d'eau** = 5 hydravions par minute.

Combats aériens - Mitrailage au sol

Les règles énoncées dans l'annexe n° 15 pour le calcul de l'évaluation des forces et les résultats des combats aériens sont respectées, mais de plus :

- 1 - Les chasseurs ou bombardiers ont des réserves de munitions leur permettant de participer à deux combats aériens consécutifs.
- 2 - Les chasseurs et bombardiers en piqué peuvent employer une partie ou la totalité de leurs possibilités de tir pour mitrailler des avions au sol, ou se trouvant sur le pont d'un porte-avions.

Ex. : possibilité de tir 2 = 2 combats aériens consécutifs,

ou : 1 combat aérien et 1 passe de mitraillage au sol,

ou : 2 passes de mitraillage au sol.

Le résultat d'un mitraillage est donné par un lancer de dé.

1 à 4 = appareil détruit au sol.

5 = endommagé, 5 heures de réparation.

6 = but manqué, appareil au sol intact.

Ravitaillement et réarmement des avions

Au sol :

Chasseurs = 20 minutes.

Bombardiers en piqué = 30 minutes.

Bombardiers moyens et lourds, avions torpilleurs, hydravions = 40 minutes.

Pour tous les appareils qui se ravitaillent uniquement en carburant = 20 minutes.

Sur les porte-avions :

Normalement le réarmement et le ravitaillement en carburant ont lieu dans les hangars.

Les avions sont descendus ou remontés par des ascenseurs au rythme : 1 avion par ascenseur par minute.

Cependant, il est possible de ravitailler et de réarmer sur le pont si les conditions météorologiques sont favorables (jusqu'à mer force 4). Mais si le porte-avions subit une attaque aérienne à ce moment-là, mitraillage ou bombardement, les points de dégâts sont automatiquement triplés.

Hydravions embarqués sur les navires de surface

2 minutes sont nécessaires pour remonter un appareil à bord. Le navire, lui, doit stopper durant 5 minutes.

Bombardement des aérodromes

A la suite d'un bombardement, une base aérienne peut se trouver :

1 - Partiellement endommagée.

2 - Inutilisable.

3 - Totalement détruite.

1 - **Aérodrome partiellement endommagé.** C'est le cas d'un terrain qui a subi quelques points de dégâts.

Temps de réparation = 2 heures par point de dégâts.

2 - **Aérodrome inutilisable.** Si le nombre de points de dégâts est égal ou supérieur à la valeur en points de la base aérienne, le personnel de l'aérodrome aura plus de difficultés pour réparer les dégâts occasionnés.

Temps de réparation = 4 heures par point de remise en état.

3 - **Aérodrome complètement détruit.** Chaque fois que les points de démolition seront au moins supérieurs de 50 % au total des points représentant la capacité de l'aérodrome, c'est le temps de *Construction* d'une base qui sera appliqué. C'est le type même du bombardement de saturation. Tout le terrain est entièrement bouleversé, les installations détruites, les stocks de carburant et de pièces détachées anéantis.

Temps de reconstruction = 1 jour par point.

Ex. : pour un aérodrome de 15 points, il faudra un délai de 15 jours pour que cette base soit à nouveau opérationnelle.

De plus, si la base complètement détruite se trouve isolée, par exemple dans une île, les travaux ne pourront commencer que lorsqu'un cargo amenant le matériel aura touché l'île.

EXEMPLES D'APPLICATION DES REGLES "AVIATION"

Combats aériens consécutifs

Une escadrille de 15 Junkers 87 (stukas) est interceptée par 12 Spitfires :

1 - Calculer les points de valeur de chaque groupe.

Chaque JU 87 vaut 5,2 points mais il faut tenir compte du handicap provoqué par la charge de bombes, soit 1/2 point par appareil, ce qui ramène la valeur de combat d'un JU 87 à : $5,2 - 0,5 = 4,7$ points. La valeur de combat des JU 87 est donc de : $4,7 \times 15 = 70,5$ points. La valeur de combat des Spitfires est de : $9 \times 12 = 108$ points.

Le rapport de combat est de : $108 : 70,5 = 1,53$ en faveur des Spitfires.

2 - C'est le tableau 3 b de l'annexe 15 (avions par 6) qui sert en premier lieu.

On tire les dés pour les pertes des Spitfires : dés 2 et 4. Le tableau nous indique comme perte 2 avions perdus (pour le 2 du premier dé).

Maintenant nous tirons 2 dés (1 dé par groupe de 6 avions) pour le calcul des pertes des stukas :

Dés 2 et 3. Nous consultons le tableau 3 b et constatons face au rapport 1.5 que dans ce cas le parti faible perd 4 appareils (2 + 2).

Nous venons de calculer les pertes pour deux groupes de 6 JU 87 chacun, soit au total 12 avions. Pour les 3 qui restent, nous utilisons le tableau 3 (avion par avion). Nous tirons donc 3 pions de loto : les pions 18, 27 et 32. Le tableau 3 nous indique en regard de la proportion 1,5, 24 % de malchance pour le parti faible. Dans les 3 loto tirés, seul le pion 18 fait perdre 1 appareil.

Les Allemands ont perdu au total : $4 + 1 = 5$ JU 87 ; les Anglais : 2 Spitfires. Restent donc en présence pour le deuxième combat : 10 JU 87 et 10 Spitfires.

Calculons le nouveau rapport de forces entre les deux escadrilles :

Pour les Allemands : $4,7 \times 10 = 47$ points.

Pour les Anglais : $9 \times 10 = 90$ points.

Rapport : $90 : 47 = 1,91$ en faveur des Britanniques.

Nous procédons ensuite comme ci-dessus pour le calcul des pertes enregistrées par les deux camps.

En se débarrassant de leurs bombes, les Allemands peuvent augmenter leurs points de combat de 0,5 par appareil, cela d'ailleurs depuis le début du combat.

Mitrailage d'un aérodrome

Une formation de 15 Zéros attaque un aérodrome américain sur lequel sont posés 9 B-17 et 18 P-40. Seule la D.C.A. intervient, aucune couverture aérienne ne défend la base. 2 Zéros sont abattus par la défense anti-aérienne. Il reste donc 13 appareils qui mitraillent les appareils au sol. Vous prenez 13 dés (1 par appareil) que vous lancez. Résultat : 1-1-2-3-3-3-4-4-4-5-6-6-6.

Pertes enregistrées :

9 avions détruits (dés 1 à 4).

1 avion endommagé (dé 5).

3 avions intacts (dé 6).

Les B-17 représentant le 1/3 du nombre total des avions au sol. Sur 9 avions détruits, 3 seront des B-17 et 6 des P-40. L'avion endommagé sera 1 P-40 (appareils les plus nombreux).

A ce moment-là, le parti japonais a le choix entre effectuer une nouvelle passe de mitraillage au sol ou rentrer à sa base en conservant une possibilité de tir au cas où une mauvaise rencontre aurait lieu avec des chasseurs américains alertés.

Prenons pour hypothèse une interception du groupe japonais par des Hellcats U.S. (12 appareils) :

Au cours du combat, 3 appareils japonais sont abattus contre 4 américains.

Restent donc en présence :

10 Zéros (74 points de combat).

8 Hellcats (66,4 points de combat).

Mais là, nous nous trouvons devant le cas d'une formation à court de munitions (les Japonais) engagée par une escadrille ennemie.

On procède de la même manière que pour un combat aérien ordinaire, sauf en ce qui concerne l'enregistrement des pertes. Les Japonais ne pouvant pas tirer, les Américains n'auront aucun appareil descendu.

Rapport de force : $74 : 66,4 = 1,11$ en faveur des Japonais, ce qui, d'après les tableaux 3 et 3 b (annexe 15) donnera les résultats suivants en fonction du dé et des 4 loto tirés contre les Japonais :

Pour 6 Zéros le dé tiré est le 3 (1 Zéro abattu). Pour les 4 autres, 4 loto sont tirés : 27, 81, 12 et 44. Le tableau 3 indiquant en face du rapport 1,1 16 % de malchance pour le parti fort, là encore 1 Zéro sera perdu (loto 12). Les appareils américains n'ayant plus de munitions, chaque formation regagnera sa base.

Exemple de timing à bord d'un porte-avions

12 Dauntless arrivent sur l' <i>Enterprise</i> à	10 heures.
Temps d'apontage : 12 mn (1 mn par appareil)	10 h 12.
Durée de descente dans le hangar : 4 minutes (3 ascenseurs = 3 avions par minute)	10 h 16.
Durée du ravitaillement des appareils : 30 minutes	10 h 46.
Pour être remontés sur le pont : 4 minutes (3 ascenseurs = 3 avions par minute)	10 h 50.
Durée du décollage : 6 minutes (30 secondes par avion)	10 h 56.

La formation met le cap sur l'objectif. On indiquera à l'arbitre le cap, la vitesse, l'altitude et l'armement des appareils.

Un jeu-thème "AMIRAUTE"

Base historique :

Le 24 Mai 1941 à 6 heures du matin, le plus grand cuirassé anglais, le *Hood* est coulé en 5 minutes par le tir conjugué du cuirassé allemand *Bismarck*, et du croiseur *Prinz Eugen*. Le cuirassé britannique *Prince of Wales*, endommagé, est obligé de rompre le combat.

Profitant de son avantage, l'amiral *Lutjens*, commandant le groupe *Bismarck*, s'engage dans l'Atlantique par le détroit du Danemark. Il est cependant suivi au radar par les croiseurs *Suffolk* et *Norfolk* qui n'ont pas participé au combat. L'Amirauté britannique rameute alors tous les bâtiments à la mer capables de s'opposer aux navires allemands.

Tout le monde connaît la suite ; pourchassés par plus de 5 cuirassés, autant de croiseurs, 2 porte-avions et une meute de destroyers, les navires allemands connurent un sort différent. Alors que le *Prinz Eugen* arrivait à semer ses poursuivants, le *Bismarck*, ne fut rattrapé que grâce à un coup heureux qui permit aux Anglais de l'attaquer en position de force alors qu'il n'était lui-même plus manœuvrant. En effet une torpille lancée par un des swordfishs de l'*Ark Royal* atteignit le cuirassé à l'arrière, bloquant le gouvernail, compartiment de la barre noyé, vitesse ralentie à 10 nœuds et ne pouvant se diriger que vers le Nord.

Au Parabellum-club de Toulon, nous aimons jouer ce genre de situation, où, grâce à une décision logique, prise en temps utile, le cours de l'histoire aurait pu changer.

Partant de cette situation, nous vous proposons de jouer ce thème avec cependant, une légère (sic !) différence. J'ai en effet imaginé que, lorsque la veille au soir, l'Amiral *Lutjens* demande du renfort à Berlin, l'Etat-major de la marine allemande ne se contente pas de lui envoyer quelques U-Bootes mais, fait immédiatement appareiller de Brest l'escadre qui s'y trouvait disponible, à savoir : 2 cuirassés : *Scharnhorst* + *Gneisenau* + 6 destroyers type Z.

Et cela se transforme en un jeu *Amirauté* très intéressant à jouer. Nous sommes le 25 mai 1941 à 6 heures du matin. L'amiral Tovey (à bord du *King Georges V*), commandant la Home Fleet, reçoit à 6 h 15 un radio du croiseur *Suffolk* signalant que, depuis 3 heures du matin, le contact radar avec le *Bismarck* est perdu. (radar mer 40 Km).

Composition des forces britanniques à la mer

<p>La Home Fleet cu. King Georges V p.a. Victorious⁽¹⁾ 6 destroyers (type Hardy)</p>	<p>Détachés des convois cu. Rodney + 4 destroyers (0-class) cu. Ramillies</p>
<p>Force d'éclairage cl Norfolk cl Suffolk</p>	<p>Force H cu. Renown cl Sheffield 6 destroyers (type Hardy) p.a. Ark Royal (15 swordfishs)</p>

(1) Le Victorious qui devait partir pour le Moyen-Orient emporte 48 hurricanes emballés dans des caisses, et, de ce fait n'aligne que : 9 swordfishs et 6 fulmars.

Dossier pour le camp allemand

Le *Bismarck* et le *Prinz Eugen* qui, la veille, à 6 heures du matin ont coulé le cuirassé *Hood* et en ont fortement endommagé un second (*Prince of Wales*), naviguent dans l'Atlantique après avoir passé le détroit du Danemark. Les navires allemands qui étaient, depuis hier matin suivis par un (et peut être deux) croiseur britannique ont subitement perdu le contact radar le 25 Mai 1941 à 3 heures du matin.

L'Amiral Lutjens commandant le groupe des deux navires décide de regagner un port ami, une fuite importante de mazout ayant été décelée à la suite de l'engagement de la veille.

L'arbitre doit indiquer la position des deux navires le 25 mai 1941 à 6 heures du matin.

Le 24 mai dans l'après-midi le commandant allemand a pris les décisions suivantes :

1) Le groupe Scharn horst-Gneisenau accompagné de six destroyers (classe Narvik) a appareillé de Brest le 24 à 17 heures.

Il a donc parcouru treize heures de route à 25 nœuds, soit 600 km.

2) Le B.d.U. (Befehlshaber der U-Boote) a confirmé par radio que seront présents le 26 mai, en soutien au *Bismarck*, six sous-marins classe VII en barrage sur une ligne Golfe de Gascogne, pointe Sud-Ouest de l'Irlande. Ils se positionneront entre 9 heures et 12 heures suivant indications de l'arbitre.

3) Le Q.G de la Luftwaffe signale l'arrivée à Brest de cinq avions Focke-Wulf 200 *Kondor* qui peuvent décoller à la demande.

Bordeaux-Mérignac. Sur cet aérodrome sont basés douze Heinkel 111 H-6 prêts à intervenir.

Saint-Nazaire. Une escadrille de douze ME 109 E est en alerte spéciale à disposition de l'Etat-Major de la Kriegsmarine.

Les cuirassés et croiseurs allemands sont équipés d'un radar d'une portée de 30 km à la mer et 40 km aériens.

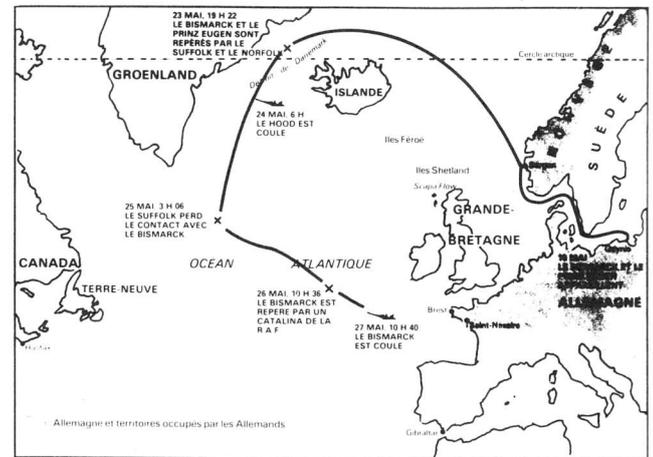
Renseignements :

— Le renseignement naval allemand a informé l'amiral Lutjens de la présence à la mer de plusieurs convois britanniques escortés par des cuirassés. De plus la Home-Fleet (au moins deux cuirassés + un porte-avions) a appareillé depuis la veille. Pour le moment aucun renseignement sur la force H Amiral Sommerville, basée à Gibraltar.

— Quatre pétroliers + un navire espion allemands sont dans l'Atlantique.

Rôle de l'arbitre

Dès le début de la partie, l'arbitre positionnera lui-même les deux navires allemands *Bismarck* et *Prinz Eugen* sur la carte des "Allemands". La carte des opérations ci-dessous lui indique dans quelle région de l'Atlantique il devra le faire.



De toute façon ce sera à une distance de 3.000 km de Brest, quelque part au Nord-Ouest.

Les joueurs du camp allemand indiqueront eux-mêmes à l'arbitre la position de l'escadre partie de Brest. Les navires la composant ayant parcouru ensemble ou séparément 600 km.

Ensuite, l'arbitre indiquera au camp des "Britanniques" l'emplacement de leurs forces à la mer.

Le groupe d'éclairage composé des croiseurs Norfolk et Suffolk devra se trouver à au moins 200 km du groupe *Bismarck*.

N'ayant pas suivi une route identique à celle du navire allemand, les croiseurs britanniques ont trois heures de retard à 30 nœuds (166 km) + la distance de portée de radar (40 km).

La Home Fleet sera positionnée au Nord-Est (environ 200 km) du groupe d'éclairage.

Le Rodney et ses destroyers suivant une route parallèle à la Home-Fleet.

La force H qui a appareillé de Gibraltar le 23 mai à 21 heures a parcouru 1.200 km (trente-trois heures de route à 20 nœuds). Sa route est portée sur la carte. La position de départ du Ramillies est portée sur la carte des opérations.

Météo :

Du 25 mai : mer force 8, visibilité à la mer = 5 km de jour, couverture nuageuse 9/10, plafond = 150 mètres.

Du 26 mai : mer force 6, visibilité à la mer = 10 km de jour, couverture nuageuse 7/10, plafond = 300 mètres.

Transmission radio :

Chaque fois que l'un des deux camps enverra un message radio, l'arbitre devra impérativement utiliser l'annexe n° 4 "Tableaux Transmissions" qui se trouve dans le fascicule *Amirauté*.

N.B. — La route en pointillé figurant sur la carte des opérations est celle suivie par le *Bismarck* en réalité. Il est bien évident que les joueurs choisiront certainement une route différente pour positionner leurs deux navires.

Les joueurs allemands gagneront le jeu s'ils arrivent à faire rentrer le *Bismarck* dans un port français, allemand ou norvégien (ou danois).

Amis wargamers à vos cartes et... bonne chasse ! □

Bounty Hunter

Shootout of the saloon

Bounty Hunter est le nom générique d'une série de jeux de simulation dont *Shootout At The Saloon* est le premier ; cette série est consacrée aux temps héroïques du western.

Tout comme *Ace Of Aces*, **Bounty Hunter** fait intervenir un système de jeu unique en son genre dont l'originalité fait de ces deux séries une famille tout à fait à part dans le monde des jeux de simulation.

Producteur : Nova Game Design.

Concepteur : Mike Vitale assisté de Joë Angiolillo (conception et mise au point), Alfred Léonardi (mise au point), John Garcia (apport artistique de base), Jim Rosinus (graphisme, mise en forme et apport artistique complémentaire).

Distribution : Jeux Actuels, BP 534, 27005, EVREUX cédex.

Le système de jeu de *Bounty Hunter* est basé sur des livrets, un par joueur, chaque livret étant un recueil de vues instantanées représentant une bourgade typique de l'Ouest américain tel que vous le voyez au même instant à partir de la position que vous occupez. Dans ce décor vont se déplacer et s'affronter deux duellistes (il est néanmoins possible de jouer à plus de deux), chaque joueur étant l'un des duellistes et chaque partie étant un duel.

Pour jouer, ni dés, ni cartes, ni pions mais seulement un livret par joueur et un lexique Aides au Jeu pour tous ! L'un des joueurs sera un justicier, l'autre un malfaiteur. Le système de jeu surprendra les joueurs par son originalité et par sa simplicité qui n'est pas altérée par l'augmentation du nombre de duellistes ou par l'accroissement de la difficulté de jeu par l'adjonction de règles supplémentaires.

Le jeu est si simple à mettre en œuvre qu'il est possible de y jouer véritablement partout et quelques soient les circonstances : salles d'attente, bistrot, métro, salles de classe et même par téléphone !

Les livrets des jeux suivants permettront d'étendre le jeu à toute la bourgade, du saloon (cadre de jeu de *Shootout At The Saloon*) à la prison en passant par la maison du docteur et l'église, tout en utilisant les mêmes règles de jeu ! Chaque joueur jouera le rôle d'un personnage, celui qu'il aura choisi. Il le fera participer à autant de duels qu'il le désire, tant que son personnage survit ! Pour chaque personnage qu'il fait vivre, le joueur remplit une feuille de personnage en y mentionnant les gains, la dextérité et la réputation, entre autres éléments, de ce personnage qui changeront d'un duel à l'autre.

Présentation :

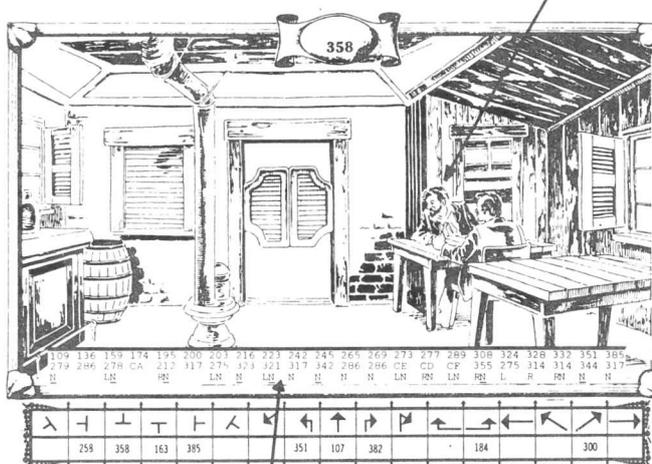
— **La série** : elle ne comptait qu'un seul jeu en avril 1983 : *Shootout At The Saloon*.

— **Un jeu** se compose d'une boîte en carton fort dont le format est presque celui de la page ; chaque boîte renferme deux livrets complémentaires, un livret *Justicier* et un livret *Malfaiteur*, et un lexique *Aides Au Jeu*. Au dos de la boîte, sous le cellophane d'emballage est jointe la traduction française des règles de jeu (95 pages au total, un joli morceau !).

— **Chaque livret** comporte 289 vues instantanées de 2 sortes : les vues sans adversaire visible (pages *Champ Libre*) et les vues avec l'adversaire visible (pages *Tir*). Un répertoire des mouvements apparaît en dessous de chaque vue, un index de visualisation apparaît uniquement sur les pages *Champ Libre*.

Exemple : la page 358 du livret *Justicier*.

figurants



index de visualisation de la page

répertoire des mouvements de la page

Cette page est une page *Champ Libre*, l'adversaire, le malfaiteur, n'est pas visible.

Exemple : la page 317 du livret *Justicier*.



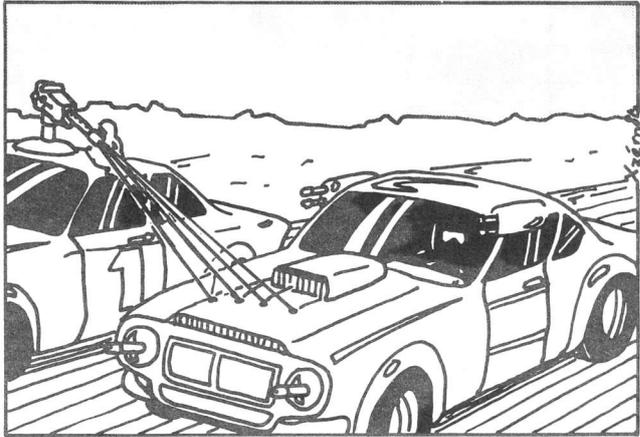
le malfaiteur que vous affrontez

C'est une page *Tir*. Remarquez que le décor est identique à celui de la page précédente et que l'index de visualisation en est absent. La fumée qui sort du colt de votre adversaire ne signifie pas qu'il vient de tirer mais *Qu'il peut tirer* sur vous car il est en position de tir, bien en face de vous.

— **La traduction française** : les règles françaises de *Shootout At The Saloon* diffèrent sensiblement des règles américaines correspondantes. Si le fond reste le même, la forme a été considérablement modifiée pour en améliorer la compréhension et l'utilisation. L'épaisseur des règles ne doit pas vous rebuter car il ne s'agit que d'un précis définissant dans le détail le système de jeu employé ; et les règles s'enchaînent en une succession logique qui facilite leur assimilation. Pour vous, il s'agit avant tout, quelque soit votre expérience dans le monde des jeux de simulation, d'en comprendre les mécanismes fondamentaux et d'en retenir les principes essentiels.



Car Wars

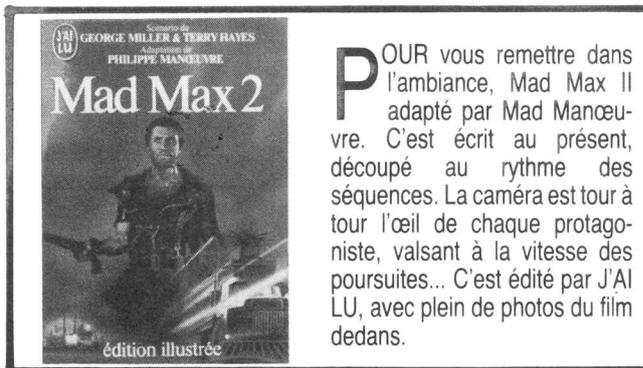


Bien que pouvant devenir un élément de jeu de rôle avec l'additif Autoduel Champion, Car Wars est avant tout un jeu autonome ; où la stratégie se joue au dixième de seconde ; où la moindre erreur transforme le champ de bataille, la route, en un chaos de flammes et de métal...

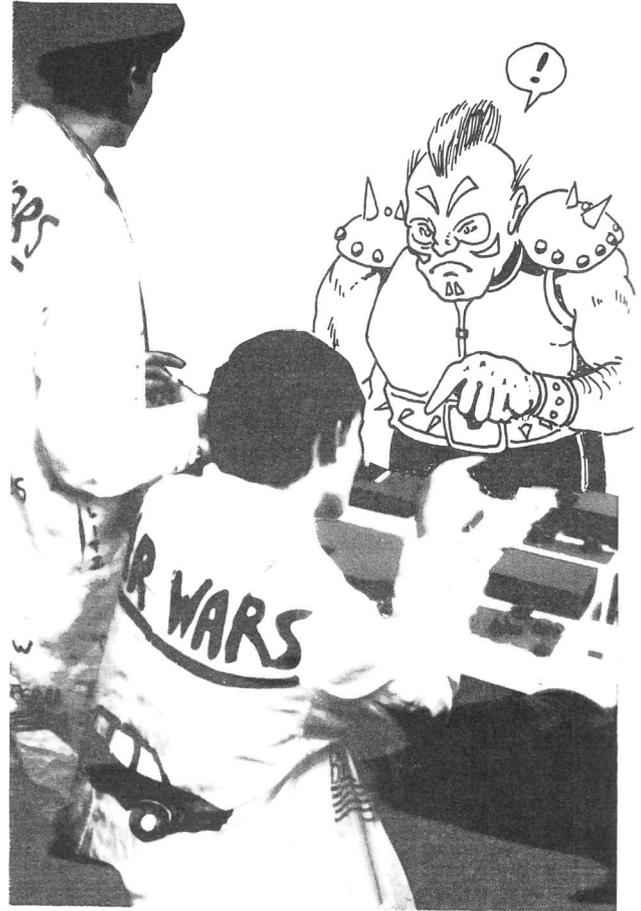
Depuis la Ford T, l'automobile est devenue le symbole de la richesse et de la puissance américaine : un insigne de statut social et de bien-être. Malgré tous les avantages économiques que cette industrie a apportés, l'automobile est devenue aussi l'une des armes les plus meurtrières de l'humanité : totalisant plus de morts que la bombe atomique.

Maints auteurs de science-fiction ont exploité ce thème, et le cinéma a suivi avec des films comme *Duel* de Steven Spielberg, ou plus récemment *Mad Max*, de George Miller. La voiture devint alors une arme et en tant que telle fut destinée à être perfectionnée. Pensez donc à l'Aston Martin ou la Lotus Esprit de James Bond, armée jusqu'aux dents. Et bien, à mi-chemin entre la sophistication Jamesbondienne et la violence Madmaxienne, un jeu est né : Car wars.

18



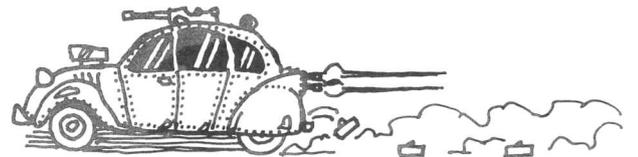
POUR vous remettre dans l'ambiance, *Mad Max II* adapté par Mad Manœuvre. C'est écrit au présent, découpé au rythme des séquences. La caméra est tour à tour l'œil de chaque protagoniste, valsant à la vitesse des poursuites... C'est édité par J'AL LU, avec plein de photos du film dedans.



Révision du code de la route

D'après le petit historique présenté dans la boîte, l'Amérique a bien changé ! En 25 ans à peine, les jeux de l'arène ont été remis en vigueur et à défaut de chars, on utilise des voitures. Ben Hur modernisé ! Ensuite, toutes les autoroutes du monde se sont transformées en un champ de bataille à six voies, ou le fait de doubler quelqu'un par la droite n'est pas pénalisé par la loi ; par contre, vous aurez de la chance si vous vous en tirez vivant, car la plupart des conducteurs n'apprécient guère qu'on les double par la droite, ni qu'on les double tout court.

En conséquence, les modèles courants de voitures sont tous équipés de mitraillettes, de lance-mines, de générateurs de fumée, de blindage et de vitres pare-balles, etc. Et bien sûr, des associations se forment : des gangs de motards, lasers montés sur leurs side-cars sillonnent la route ; les associations d'autoduellistes américains foisonnent, et les camions, les gros *Trucks*, deviennent les engins les plus dangereux qu'un homme puisse conduire.



La Deuche blindée, clés en main

La première étape du jeu, c'est l'achat ou même la construction d'une voiture. Les règles proposent une série de voitures, avec options, et aussi un système de construction.

On choisit d'abord la taille de l'engin, déterminant ainsi le chargement maximal ; le nombre d'espace (unité de jeu exprimant le volume disponible) et le coût du blindage ainsi que son poids, ceci par point d'armure. Ensuite on choisit le châssis, qui modifie la capacité de chargement ; puis les différentes composantes internes, en tenant compte du chargement maximal et de la place disponible.

Le moteur d'abord, qui détermine la puissance de la voiture. Notez que c'est en fait une sorte de générateur fonctionnant sur un principe chimique et alimentant un nombre de moteurs indépendants égale au nombre de roues de l'engin. Puis la suspension, qui influence la manœuvrabilité de votre voiture. Ensuite viennent les pneus, les armes, les accessoires variés (ordinateurs de visée, extincteurs, etc.), sans oublier la place occupée par le conducteur ! On détermine enfin, en fonction du poids total et de la puissance du moteur, l'accélération de la voiture.

L'angoisse du conducteur face au volant

Car Wars, malgré son aspect très *wargame* (petits pions..., mais pas moches du tout ; cartes..., mais non hexagonales) comporte aussi des éléments empruntés au jeu de rôle, dont le principal est la création d'un personnage. Cet aspect du jeu est surtout développé dans l'extension *Truck stop*, mais certaines règles sont déjà exposées dans la boîte de Car Wars.

Un personnage peut avoir des aptitudes (*Skills*) telles que : conducteur, motard, tireur, camionneur et mécanicien. Celles-ci lui permettent d'avoir un meilleur contrôle de son véhicule, d'être plus fin tireur, ou de pouvoir réparer armes ou moteurs ou autres parties endommagées. Chaque personnage possède aussi un certain prestige, qui lui permet d'augmenter ses primes lors de jeux d'arènes et ce, en échange de publicités variées décorant sa voiture.

Bien sûr, on aura pu le remarquer, les possibilités sont assez limitées, et les personnages hyper-spécialisés. On notera aussi le potentiel de dégâts qu'un personnage possède, et qui est forcément de trois points : le premier coup vous blesse, le second vous assomme et le troisième vous tue !

Le passage du permis

Une fois véhicule et conducteur fin prêts, il est grand temps de prendre la route. Pour cela, il suffit de choisir un scénario parmi ceux proposés, ou d'en inventer un. La partie peut être jouée entre joueurs, comme un *wargame* ; ou avec un arbitre, impartial et ne manipulant aucune voiture, simplement là pour juger les cas litigieux.

C'est la vitesse de la voiture qui détermine le nombre et le moment des actions en un *turn* (1 seconde), divisé en dix phases de mouvement. Le joueur bouge alors son véhicule. (Notez qu'il *doit* bouger) ou (si par malheur il s'est retrouvé hors de son véhicule), essaie d'atteindre le bord de la route. Chaque action présentant des risques est évaluée avec un niveau de difficulté qui réduit la manœuvrabilité du véhicule. Dès que celle-ci est trop basse, vous pouvez perdre le contrôle de votre voiture. Bien sûr, ralentir, par exemple, ne présente pas de problèmes, sauf quand vous venez de recevoir une rafale de mitraillette à la sortie d'un virage en épingle à cheveu !

Cette procédure assez simple tient d'autre part compte d'une caractéristique appelée *les réflexes*, qui varie de partie en partie, même si le conducteur est le même. Ceux-ci servent à déterminer l'initiative, au cours d'une phase ou plusieurs conducteurs agissent en même temps. L'échelle de temps étant du dixième de seconde, les différents mouvements sont tous tenus en compte et on peut, contrairement à la réalité, (et heureusement pour les joueurs), mijoter un coup longtemps à l'avance et effectivement éviter des collisions à un dixième de seconde près ! D'autre part, différents obstacles (les flaques d'huile, les clous, les portières de voitures qui vous précédaient, les nuages de feu crachés par les lance-flammes du chauffard qui est en train de vous doubler, etc.) rendent vos manœuvres un peu plus difficiles...

Et la priorité, patat...RATTATTTRATT !

Mais ne croyez pas que vous allez simplement rester collé au volant de votre voiture à éviter les débris qui jonchent le terrain. Il vous faut, au contraire passer rapidement à l'offensive, car la plupart des combats dans Car Wars se déroulent en moins d'une minute de temps de jeu ! L'artillerie variée et sophistiquée que proposent les règles comprend à peu près tout ce qu'il faut pour faire vider la route à votre adversaire,



Nancy

'LES TROIS AIGLES'

1^{er} étage

Galerie Saint-Sébastien

rue Grand-Rabin-Haguenauer

54000 Nancy

vous propose un vaste choix de figurines 25 mm

- **Essex** (superbes) : Egyptiens, Romains Bas-Empire, Huns, Saxons, Carolingiens, Vikings, Normands, Chinois Tang, Mongols Khitan Liao, Arabes, Féodaux et Médiévaux. Période Renaissance : Moscovites, Tartares, Cosaques, Polonais, Perses, Mamelukes, Lansquenets, Espagnols, Hollandais, Guerre civile anglaise.
- Et, bien sûr, une série "Fantasy". Liste contre deux timbres.
- **Citadel**, figurines 25 mm, Fantaisie ;
- **Ral Partha**, figurines 25 mm, Fantaisie ;
- **Chronicle**, figurines 25 mm, Fantaisie ;
- **L'Ultime Epreuve** (135 F).
Le premier jeu de rôle français ;
- **Avallon Hill** (gamme traduite) ;
- **Simulation Cornéjo**.

Magasin à votre service tous les jours de 9 heures à 19 heures, sauf le dimanche ; le lundi ouvert de 14 heures à 19 heures.

Service par correspondance :

- expédition à partir de 50 F ;
- port en sus : 30 F par envoi recommandé uniquement ;
- règlement à la commande.

allant de la simple grenade qu'on lance par la fenêtre, au laser rattaché au moteur ; en passant bien sûr par l'attirail classique des mitraillettes, lance-flammes et autres roquettes. En outre, des moyens variés peuvent être mis en œuvre pour retarder la progression de vos antagonistes, comme les clous déversés sur la route, l'huile, les jets de peinture (vive les essuie-glaces) et sans oublier les mines.

Le combat se déroule de la façon suivante :

Au cours d'un tour, à n'importe quelle phase, un joueur peut annoncer sa décision de tirer. Tous les véhicules accomplissent leur mouvement, et ensuite le tir est résolu. L'attaquant annonce d'abord quelle partie du véhicule il vise, selon sa position. Il peut, à n'importe quel moment, essayer de tirer dans les pneus ou sur une tourelle (si la voiture de l'attaqué en possède une). Puis il effectue un jet de dés, modifié par la distance, et le compare à la précision inhérente à son arme. Notez que l'aptitude de *tireur* (voir précédemment) modifie ce jet. S'il atteint sa cible, on détermine les dégâts infligés, et le véhicule en subit les conséquences.

Chaque composante du véhicule possède un potentiel de dégâts et si une partie est détruite, les dégâts supplémentaires gagnent une partie voisine. Ainsi, un coup tiré dans l'arrière pourra traverser le blindage arrière, détruire d'éventuelles armes placées là, faire exploser le moteur, annihiler tout cargo, transpercer le conducteur ou le tireur s'il y en a un, atteindre un possible moteur avant, anéantir les armes placées à l'avant, et ressortir à travers le blindage avant ! Heureusement, ceci n'arrive pas tous les jours et il faut une arme vraiment puissante pour causer de tels ravages...

Les combats sont rapides et mortels, et différents avantages peuvent en découler. Ainsi, si le combat est un combat d'arène, retransmis par toutes les chaînes télévisées, la récompense (pécuniaire) est conséquente et le prestige du conducteur augmente aussi.

Enfin, un dernier conseil : n'oubliez pas que le bouton de la radio est à côté de celui du lance-missile !

Conducteurs du dimanche

Sunday drivers est le titre du premier supplément de Car Wars, qui se veut, d'après la couverture, un supplément "jeu de rôle". Mais la lecture du livret semble plutôt indiquer le contraire : l'action se situe à Midville, une petite bourgade provinciale typiquement américaine... pour l'époque ! La ville est divisée en quatre camps : d'une part, les autoduellistes, équipés de puissantes voitures pouvant rivaliser avec des tanks ; de l'autre les M.O.N.D.O. (*Midville Organisation for Neighborhood Defense Ordonance*, ou en français, l'association pour l'organisation de la défense du voisinage à Midville.) ; des piétons armés jusqu'aux dents, possédant bazookas et mortiers. De plus, une bande de motards terrorisent depuis peu la région : les Croisés de Jesse le Noir. Au milieu de tout ça, une bande de braves policiers essaient désespérément de maintenir l'ordre. La situation, comme on le voit, est plutôt précaire, et les différents scénarios proposent de faire commencer l'enfer !

Des règles supplémentaires permettent de mieux simuler les combats en ville ; comme celles au sujet des bâtiments, des différentes barricades, du tir depuis des immeubles, etc... Les pions fournis sont superbes (surtout les motards) et la carte de midville est très agréable, une fois dépliée et raidie.

Librement inspirée d'une nouvelle de *Fritz Leiber*, intitulée les pieds et les roues, *Sunday drivers* tient plus du wargame que du jeu de rôle. Les parties peuvent durer assez longtemps, surtout si les joueurs démarrent loin les uns des autres, et les piétons, en raison de leur faible capacité de mouvement, sont désavantagés. Je conseille d'utiliser la variante 3, page 17.

Relais de camions

Truck stop est le titre de la seconde extension de Car Wars, et mérite certainement plus le rapprochement avec le jeu de rôle. *Truck stop* reprend une idée déjà utilisée dans *Sunday Drivers*, celle des gros camions, lourds et très dangereux.

Outre des règles pour construire et manier ces camions, (similaires à celles données dans Car Wars pour les voitures), une liste d'armes nouvelles propres aux poids lourds est proposée, comme les canons de tank, les lasers lourds ou les grenades anti-personnelles à fléchettes (très utiles pour empêcher quelqu'un de monter sur votre camion). D'autre part, les règles concernant les personnages sont encore améliorées ainsi que les aptitudes (*skills*). Il y a même une organisation qui fait du clonage !

Truck stop est bourré de bonnes idées, et c'est à mon avis un supplément indispensable à tout joueur de Car Wars.

Et la route continue...

Outre ces extensions à plein titre, toute une série d'autres suppléments et additifs est venue s'ajouter à la famille Car Wars. Des pièces supplémentaires sont fournies dans les extensions I et II, avec des bouts de route, des pions-grenades, des pièces de débris, et d'autres choses encore. Un paravent est publié, contenant tous les tableaux nécessaires, ainsi qu'un nouveau système de collisions et des fiches de voitures et de personnages.

Une revue, *Autoduel Quarterly*, se consacre EXCLUSIVEMENT à Car Wars avec de nouvelles armes, des scénarios, et des véhicules, et bien sûr des modifications des règles. En outre, *Steve Jackson* publie *Autoduel champions*, un livre de règles ayant pour but la conversion des voitures de Car Wars au jeu de super-héros *Champions* (dont nous reparlerons) et vice-versa.

Et, pour terminer, signalons qu'il existe des figurines.

Alors, prêts pour la chevauchée infernale ?

Martin Latallo.

20

Inutile d'affronter les dragons, le blizzard et les loups !

Le facteur vous livrera
en astronef.

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

Veuillez m'abonner à CASUS BELLI pour

1 AN - 60 F : 6 numéros (étranger 78 F)

NOM
Prénom
N° Rue

Code postal Ville

● Ci-joint mon règlement à l'ordre de CASUS BELLI
par Chèque bancaire Chèque postal
 Mandat lettre.

CB 18



le cercle
librairie.galerie
disques.jeux
pour les
joueurs avertis

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLES
FIGURINES
PUZZLES
JEUX ELECTRONIQUES
CASSES TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU

Centre **Art de Vivre**

78630 Orgeval
Tél. : 975.78.00

10h à 20h
Même le dimanche
Fermé le mardi

MAGASINS AFFILIÉS 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 Défense

GAMES

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

JEUX THÈMES

92, rue Monceau
75017 PARIS

JEUX DE GUERRE DIFFUSION

(Vente par correspondance)

19, rue Joffroy
75017 PARIS

JEUX DESCARTES

40, rue des Ecoles
75005 PARIS

JEUX DESCARTES

15, rue Montalivet
75008 PARIS

STRATEJEUX

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

JOKER D'AS

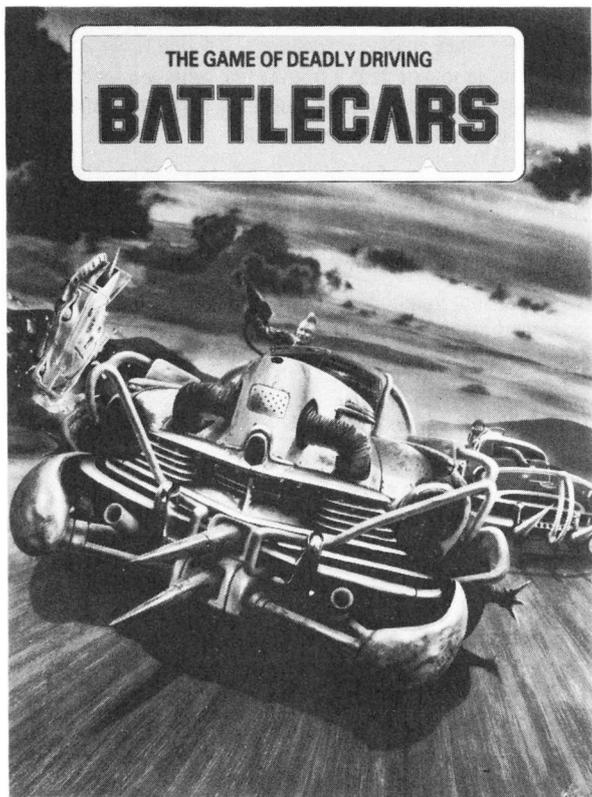
7, rue Maucoudinat
33000 BORDEAUX

LE CERF BLANC

2, rue Chestien
34000 MONTPELLIER

Battlecars

Lorsque tout est fini, priez pour qu'il soit encore là !



Eh bien après force prières, il est là... Qui ? Mais le jeu de simulation madmaxien que nous attendons tous ! Enfin, presque tous. Jusqu'à présent, les iroquois, les écraseurs, les punks, les cuirs n'avaient que Car Wars à se mettre sous les mains (pleines de cambouis). Et comme de bien entendu, ils étaient anglophones...

Et Battle Cars est arrivé !

Jeu importé et traduit par la dynamique firme *Jeux actuels* : firme à laquelle j'appartiens. N'attendez donc pas que j'en dise du mal !

Et Battle Cars, dans tout ça ? J'y viens, j'y viens.

Carrosserie et...

Première impression, la boîte : belle, très belle ; format classique et magnifique illustration madmaxienne.

Deuxième temps : l'intérieur, léger, très léger.

- Un plateau de 24 x 41, qui donne l'impression que Workshop en a oublié une partie ;
- Planches de pions aux dessins réussis, mais à l'épaisseur aérienne ;
- 4 fiches voitures plutôt laides mais qui ont le mérite d'être claires ;
- Un livret de 15 pages en anglais et de 18 en français, traduction

faite par mes soins. N'attendez donc pas que j'en dise du mal. D'ailleurs, on ne peut dire aucun mal de cette traduction ; je dirais même qu'il est formellement interdit d'en dire du mal sous peine de se trouver écrasé au coin d'un terrain vague.

Mais revenons aux choses sérieuses et examinons de plus près le fonctionnement de *la chose*. Car après tout, c'est quand même ce qui nous intéresse au premier chef.

... mécaniques

Au départ, chaque joueur arme sa voiture. Chaque fiche voiture est différente et chaque joueur doit prendre des options différentes. L'équipement des voitures est standard, c'est-à-dire que chacune possède d'office une certaine épaisseur de blindage et un certain nombre d'équipements spéciaux (cervo-frein, ordinateur de tir, extincteur, etc.) En poussant le vice, on peut déplorer que ces choix ne soient pas laissés à l'appréciation des joueurs. Mais enfin, ça simplifie la tâche de chacun et rien n'interdit de croire à des expansions qui offriront cette possibilité.

Une fois les charmants véhicules fin prêts, la partie peut débuter. Elle se déroule par succession de tours pendant lesquels, le joueur sélectionne sa vitesse, se déplace et/ou fait feu. Pendant un tour, il peut vous arriver toutes sortes de misères. Outre les agressions perfides de vos petits camarades, vous pouvez déraiper (si vous faites une manœuvre au-dessus de la vitesse de sécurité), percuter un obstacle, glisser sur une flaque d'huile ou exploser sur une mine.

A l'aide de la carte voiture, le système de comptabilisation des points de dégâts est d'une simplicité enfantine. Un coup donne X points de dégâts symbolisés sur la carte par des marqueurs rouges. Lorsqu'un blindage saute, vous pouvez prendre des dommages à l'intérieur de votre véhicule. Certaines mécaniques peuvent lâcher, votre réservoir peut exploser, les soutes aux munitions prendre le même chemin. Et enfin, lorsque votre véhicule n'est plus qu'une carcasse de tôles tordues et fumantes, vous pouvez perdre les 3 points de vie qui vous ont été généreusement attribués et en mourir.

Mais avant cette solution radicale et définitive, vous pouvez vendre chèrement votre peau : sortir de votre voiture, en emprunter une autre, vous cacher dans les maisons et les sous-bois, balancer des mines, des flaques d'huile, des clous, des fumigènes, enfoncer comme un malade le bouton de mise à feu de vos roquettes, de votre lance-flamme, de vos tourelles de mitrailleuses ou de vos canons. Et enfin lorsque, en désespoir de cause, vous avez épuisé toutes vos munitions, vous pouvez toujours vous scratcher dans un grand rire dément sur la voiture d'en face qui n'a pas eu la bonne idée de débarrasser la piste avant votre arrivée.

Le jeu est donc subtil, les intentions pacifiques et l'affrontement galant.

Toutes ces joyeusetés se font sans complexité superfétatoire et sans consulter beaucoup de tableaux (5 en tout).

Permis de détruire

Les règles offrent 2 scénarios : le scénario de base et l'arène de combat :

Le premier est aussi simple que le cerveau des brutes qui conduisent les voitures ! On rentre sur la carte, et on casse tout : le dernier debout a gagné. D'accord, cela ne permet pas d'exprimer des trésors de manœuvres stratégiques mais ça a le mérite de bien faire comprendre les règles.

Dans le scénario N° 2, les auteurs introduisent quelques subtiles variantes : terrain imposé, présence d'épaves et d'armes passives sur la piste et surtout objectif secret pour chaque joueur. L'idée est excellente et de plus les dits objectifs ne sont pas tristes, écoutez plutôt : "le pilote de la voiture n° 1 a écrasé votre chien et dit des choses horribles sur vos parents, tuez-le !" Le jeu est à prendre au second degré sous peine de finir à la morgue avec son chien.

Le premier scénario est conseillé pour 2 joueurs, le 2^e pour 4, en fait on peut jouer à plus mais il faut acheter une autre boîte... yark, yark.

Alors, que penser de Battle Cars ?

Assurément on est en présence d'une nouvelle race de jeu à mi-chemin entre le jeu de rôle (interprétation d'un rôle même si dans le cas présent c'est le rôle d'un V8) et le wargame (déplacement de pions sur une carte).

Empruntant aux deux voies, il en a les qualités et... les inconvénients. Mais ce qui est surtout remarquable, c'est que les auteurs nous offrent un jeu formidablement ouvert ; permettant des variations et des inventions pratiquement infinies et ce, sur une mécanique de base très simple, d'aucun dirait trop simple, mais attendons les expansions. On se prend à rêver de règles pour camions, motos, d'armes nouvelles, de scénarios de campagne. D'après quelques indiscretions, le rêve deviendrait bientôt réalité.

En attendant, voici un premier scénario avec des épaves de camions, faute de mieux. Alors armez vos mitrailleuses, écrasez l'accélérateur et en route pour le *convoi perdu* : que le plus méchant gagne...

P.S. : une boîte coûte aux alentours de 140 F, vous la trouverez chez tous les bons garagistes !

Premier scénario français pour Battle Cars.

Le convoi perdu

Pour 2 ou 3 joueurs.

Le 22 mars 2068, un convoi de 3 camions part de Douvres, direction Paris ; il n'arrivera jamais ! A quelques kilomètres d'Evreux il est pris en chasse par une bande de maraudeurs.

Après une heure de combat les 3 camions sont complètement détruits mais il font payer cher leur agonie et la totalité de la bande d'agresseurs disparaît de l'asphalte.

Avant de mourir, un camionneur lance un dernier message sur sa CB : un des véhicules contient 10 millions de francs en lingots d'or...

Aussitôt une folle course poursuite s'engage pour récupérer le magot, vous en faites partie.

Pour jouer, vous allez devoir prendre en compte un certain nombre d'éléments supplémentaires non disponibles dans la boîte de base, en voici la liste :

Les 5 cartes

Mélangez-les et placez-les en pile à côté du plateau de jeu. A chaque fois qu'un joueur explore une épave, il tire une carte et une seule du paquet, en lit le résultat secrètement et la conserve face cachée devant lui.

Placement de la carte

On utilise les deux cartes de Battle Cars : les constructions sont placées selon le plan page 23.

Les épaves

Explorer une épave prend un tour de jeu complet et le joueur doit procéder comme suit :

Le joueur est en voiture :

— Il doit stopper sa voiture. Au tour suivant, en sortir, entrer dans l'épave et l'explorer ;

— tour suivant, il sort de l'épave et monte dans sa voiture ;

— tour suivant, enfin, il démarre.

Le joueur est à pied :

— A son tour, il entre dans l'épave et la visite.

— Au tour suivant, il sort de l'épave et va où il veut.

Note : Bien entendu, il est possible de rester plusieurs tours dans une épave.

Incidemment, le joueur peut y trouver une arme, en fonctionnement et s'en servir tant qu'il se trouve dans l'épave. Il peut faire feu à son tour de jeu ou en réponse à une attaque.

Si l'arme, a sa ligne de tir bloquée, le joueur ne peut tirer... que sur l'obstacle !

Dans tous les cas, les épaves n'ont plus d'ordinateur de tir ; leur blindage est égal à 2 et ne diminue pas.

Les carcasses sont immobiles. Toutes les règles sur le tir s'appliquent normalement lorsqu'on tire d'une épave.

Les cartes

Reproduisez les 5 cartes suivantes sur 5 fiches

1 — Pas de trésor, mais vous trouvez une roquette avant, encore en fonctionnement.

2 — Pas de trésor, et c'est tout !

3 — Pas de trésor, mais vous trouvez une mine dans la soute gauche.

4 — Pas de trésor, mais une mitrailleuse avant fonctionne encore avec 8 chargeurs.

5 — La cassette contenant l'or vous tend les bras, de plus un lance-flamme arrière fonctionne encore.

Jeu des cartes

Lorsqu'un joueur explore une épave, il tire une carte et la garde secrète. Si par la suite, un autre joueur visite la même épave, le premier lui indique s'il trouve ou non des armes en état de marche. Il peut aussi lui indiquer s'il trouve le magot dans le cas, bien improbable, où il ne s'en soit pas emparé !

Victoire

Un joueur est déclaré vainqueur s'il réussit à sortir *Par son point d'entrée* de la carte. A partir de ce moment, le jeu cesse. Cette sortie peut être faite, à pied, en voiture, la sienne ou celle d'un autre.

Transport du trésor

Une fois qu'un joueur a trouvé le trésor, il peut le transporter jusqu'à sa voiture, hors de la carte, ou bien à couvert en appliquant normalement les règles sur le mouvement des piétons.

Si le trésor se trouve hors d'une épave

On distingue 2 cas :

a) Le trésor est sur une voie praticable par les voitures. Un joueur n'a pas besoin de sortir de son engin pour s'en emparer ; il doit simplement stopper sur le point où se trouve le trésor et redémarrer à son tour.

b) Le trésor se trouve dans une zone interdite aux voitures. On doit alors aller le chercher à pied en appliquant les règles sur le mouvement des piétons.

Ramasser le trésor ne pénalise pas le mouvement ni des voitures, ni des piétons. On peut écraser le possesseur du trésor et s'en emparer dans le même tour, pour peu qu'on finisse à l'arrêt sur le point où se trouve le trésor... et son possesseur.

Arrivée des joueurs sur la carte

Les joueurs arrivent au choix sur les points A, B, C ou D de la carte A (une voiture par point).

La vitesse de leurs engins est définie par le lancer d'1d8 + 2. Le résultat indique la vitesse pour le tour. La distance parcourue est comptée à partir du premier point sur la carte.

L'ordre de départ des voitures comme l'ordre de placement, est aléatoire. On lance le dé, le plus fort commence et ainsi de suite.

Sortie de carte

Une voiture ou un conducteur peuvent sortir de la carte comme indiqué dans les règles. Mais le joueur ne sera décrété vainqueur que s'il sort de la carte (lui ou sa voiture) par le point de son entrée. Si ce point est obstrué, il pourra sortir par un des deux points adjacents.

Optionnel...

Les voitures du *convoi perdu* peuvent entrer sur la carte en ayant déjà subi des dommages (quoi de plus naturel en fait). Pour ce faire, on détermine avant le premier tour l'état de chaque voiture en consultant les tableaux suivants :

Armes blindage équipement

Les voitures entrant sur la carte avec les dégâts désignés par le sort, peuvent avoir certaines possibilités réduites.

Pour le savoir, on applique les règles de base (chapitre dégâts). Notamment si une voiture démarre avec 5 points de dégâts à son moteur et que le sort lui assigne une vitesse de 9 (alors que sa vitesse maximum est tombée à 4), la voiture entrera à la vitesse de 4.

Note : Si la table Equipement désigne un équipement que la voiture ne possède pas, on traite le coup comme sans effet. De même, si un blindage a reçu son maximum de points de dégâts, on ne reporte pas le surplus sur une autre partie de la voiture comme indiqué dans les règles.

Table des armes

1	Rien
2	1 arme passive
3	1 projectile
4	1 arme passive + 1 projectile
5	1 arme passive + 1 projectile
6	1 projectile
7	1 arme passive
8	Rien

Note : Dans le cas du résultat "1 projectile", le joueur a le choix entre :

1 roquette, ou 1 lance-flamme, ou 2 obus, ou 4 chargeurs de mitrailieuse. On peut mixer les pertes (1 obus et 2 chargeurs par exemple).

Table du blindage

On lance 1d8 pour la localisation comme indiqué dans les règles puis on tire 1d8 pour connaître le nombre de points de dégâts :

1	Rien	5	— 4
2	— 1	6	— 5
3	— 2	7	— 6
4	— 3	8	Rien

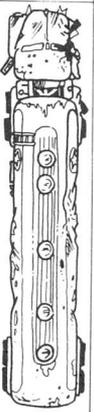
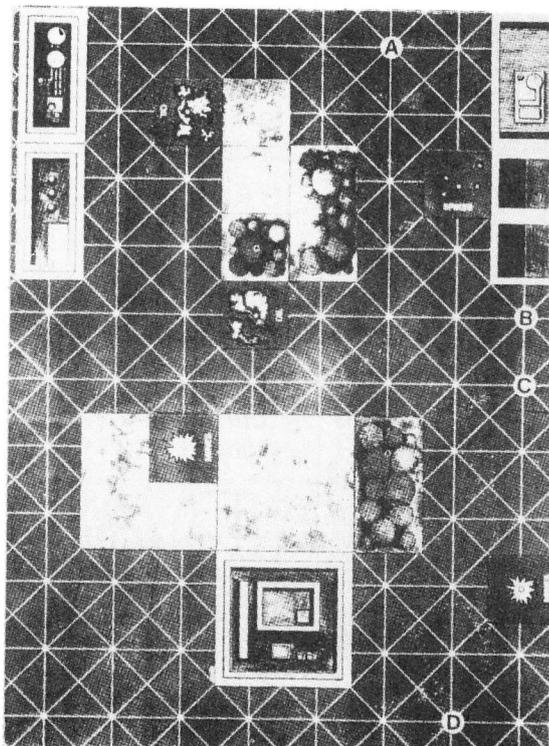
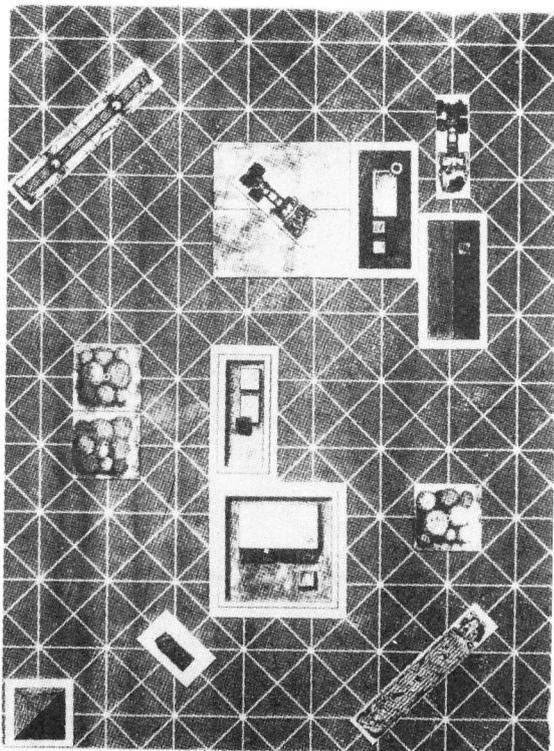
Table équipement

Tirez 1d6.

1	Rien	5	Moteur gonflé
2	Moteur	6	Extincteur
3	Servo-frein	7	Anti-dérapage
4	Ordinateur	8	Rien

Puis on calcule les dégâts faits à l'équipement en lançant 1d8-3. □

Jean-Pierre Pécau.



PIONS "EPAGES"
A DÉCOUPER...

Why are you **roll**-playing
when you can **role**-play with

TUNNELS & TROLLS

If you're just getting into Fantasy Role-Playing ... if you want to try something different ... or especially if you'd like an easy option to play solitaire FRP ... you'll really want to look into **Tunnels & Trolls**.

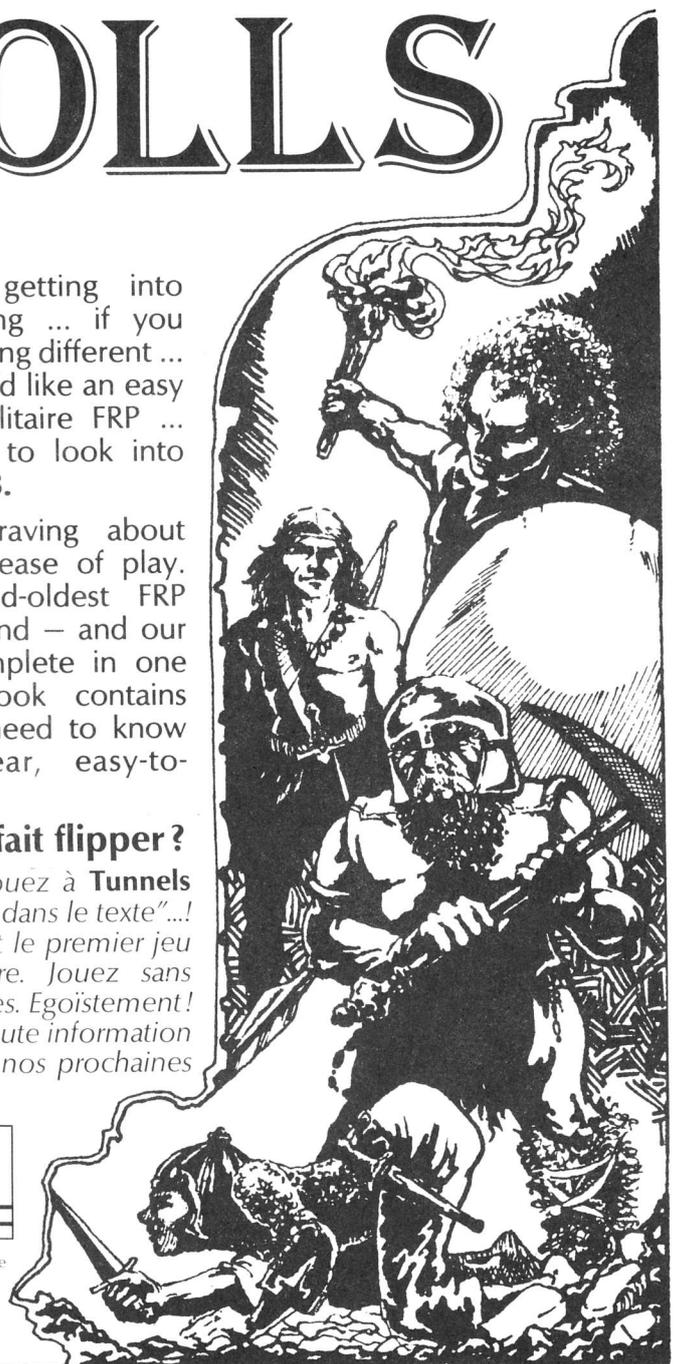
Reviewers are raving about T&T's speed and ease of play. We're the second-oldest FRP game system around – and our rules are still complete in one book! The rulebook contains everything you'll need to know to play, in clear, easy-to-understand text.

L'Anglais vous fait flipper ?

Dès janvier 1984, jouez à **Tunnels & Trolls** en "français dans le texte"...! **Tunnels & Trolls** est le premier jeu de rôle en solitaire. Jouez sans meneur ni partenaires. Egoïstement! Ecrivez-nous pour toute information concernant T&T ou nos prochaines éditions.



1^{er} Editeur français de jeux de rôle
B.P. 534 27005 EVREUX CEDEX
Tél.: (32) 36.93.54



Ludotique

Un profond chagrin vous a envahi à l'annonce du décès de votre oncle Samuel, un éminent archéologue.

Du même coup, il vous revient en mémoire les rumeurs selon lesquelles il aurait trouvé d'anciennes reliques sur une petite île du Pacifique Sud et du mystère qui a entouré sa découverte. Etant son seul héritier vous vous rendez chez le notaire pour y lire son testament :

"Moi, Samuel, sain de corps (seulement), je lègue mes trouvailles à mon seul neveu. Ces vestiges, je les ai cachés dans ma maison, ils appartiendront à mon neveu seulement s'il les trouve. Telles sont mes dernières volontés, qu'elles soient accomplies.

Samuel"

Intrigué et curieux, vous vous dirigez vers la demeure de Samuel. Mais je laisse à votre ordinateur favori l'honneur de vous relater la suite des événements.

```

ULIST
1 REM
2 REM A PARTIR D'UNE IDEE DE
3 REM O.BOULOT
4 REM
5 REM PAR O.TUBACH
6 REM
50 LET RO = 16: REM PIECES
55 LET VE = 15: REM VERBES
60 LET OB = 17: REM OBJETS
65 REM R:NUMERO DE LA PIECE OU
70 REM ON EST ACTUELLEMENT.
75 DEF FN O(X) = O%(X,1) < > -
1
80 DEF FN A(X) = FN O(X) AND (
O%(X,0) = - 1)
85 R = 1
90 DIM R$(RO), R%(R,5), V$(VE), O$(
OB,1), O%(OB,1)
95 FOR I = 0 TO RO
100 READ R$(I)
105 FOR A = 0 TO 5
110 READ R%(I,A)
115 NEXT A,I
120 FOR I = 0 TO VE
125 READ V$(I)
130 NEXT
135 FOR I = 0 TO OB
140 READ O$(I,0), O%(I,1), O%(I,0)
, O%(I,1)
145 NEXT
150 DEF FN H(X) = (O%(X,0) = R)
AND FN O(X)
200 HOME : REM EFFACE L'ECRAN
205 PRINT "VOUS ETES "R$(R)
210 LET A = 0
215 FOR I = 0 TO OB
220 IF NOT FN H(I) THEN 230
225 LET A = - 1
230 NEXT
235 IF ( NOT A) THEN 275
240 PRINT
245 PRINT
250 PRINT "DANS LA PIECE IL Y A
:"
255 FOR I = 0 TO OB
260 IF NOT FN H(I) THEN 270
265 PRINT O$(I,1)
270 NEXT
275 LET A = 0
280 FOR I = 0 TO 5
285 IF R%(R,I) < = 0 THEN 295
290 LET A = - 1
295 NEXT
300 PRINT
305 PRINT
310 IF ( NOT A) THEN 500
315 PRINT "DIRECTIONS POSSIBLES
:"
320 FOR I = 0 TO 5
325 IF NOT R%(R,I) THEN 335
330 PRINT O$(I,0) " ";
335 NEXT
340 PRINT
345 PRINT
350 PRINT
500 PRINT "ENTREZ UNE COMMANDE "
;
505 LET A$ = ""
510 INPUT A$
515 PRINT
525 GOTO 735
530 LET A = 0
535 GOSUB 700
540 IF A < > 0 THEN 560
545 LET V$ = A$
550 LET W$ = ""
555 GOTO 570
560 LET V$ = LEFT$(A$,A - 1)
565 LET W$ = MID$(A$,A + 1)
570 LET V = - 1
575 FOR I = 0 TO VE
580 IF V$ < > LEFT$(V$(I), LEN
(V$(I)) - 1) THEN 590
585 LET V = I
590 NEXT
595 IF V = - 1 THEN 960
600 IF RIGHT$(V$(V),1) = "." THEN
660
605 LET A$ = W$
610 IF A$ = "" THEN GOTO 920
615 GOSUB 700
620 IF A < > 0 THEN 980
625 LET W = - 1
630 FOR I = 0 TO OB
635 IF W$ < > O$(I,0) THEN 650
640 LET W = I
645 LET I = OB
650 NEXT
655 IF W = - 1 THEN 970
660 LET A$ = ""
665 ON V + 1 GOTO 1000,1100,1200
,1300,1500,1300,1700,1800,16
00,1000,1500,1600,1900,2000,
2100,2200
470 GOTO 990
700 LET A = 0
705 FOR I = 1 TO LEN (A$)
710 IF MID$(A$,I,1) < > " " THEN
725
715 LET A = I
720 LET I = LEN (A$)
725 NEXT
730 RETURN
735 IF LEN (A$) < > 1 THEN GOTO
530
740 IF A$ = "I" THEN GOTO 1000
745 IF A$ < > "W" THEN 760
750 LET W = 3
755 GOTO 795
760 LET W = - 1
765 FOR I = 0 TO 5
770 IF A$ < > LEFT$(O$(I,0),1
) THEN GOTO 785
775 LET W = I
780 LET I = 5
785 NEXT
790 IF W = - 1 THEN GOTO 960
795 LET V = 1
800 GOTO 1100
910 LET A$ = "VOUS NE L'AVEZ PAS
SUR VOUS"
912 GOTO 990
920 LET A$ = V$ + " QUOI ?"
921 GOTO 990
930 LET A$ = "C'EST AU DESSUS DE
MES POUVOIRS"
931 GOTO 990
940 LET A$ = "JE NE LE/LA VOIT P
AS."
942 GOTO 990
950 LET A$ = "O.K."
952 GOTO 990
960 LET A$ = "JE NE VOUS COMPREN
D PAS"
962 GOTO 990
970 LET A$ = ""
972 PRINT "JE NE SAIS PAS "V$;
974 PRINT " UN/UNE "W$
976 GOTO 990
980 LET A$ = "COMMANDE DE 1 OU 2
MOTS S.V.P."
990 PRINT A$
992 REM ATTEND UNE TOUCHE !
993 GET Z$
994 GOTO 200
995 REM -----
996 REM EFFETS DES VERBES
997 REM -----
998 REM * INVENTAIRE *
999 REM -----
1000 HOME
1002 LET A$ = ""
1004 PRINT "VOUS ";
1006 LET A = 0
1008 FOR I = 0 TO OB
1010 IF NOT FN A(I) THEN 1014
1012 LET A = I
1014 NEXT
1016 IF (A) THEN 1022
1018 PRINT "NE PORTEZ RIEN.."
1020 GOTO 990
1022 PRINT "PORTEZ : "
1024 FOR I = 0 TO OB
1026 IF NOT FN A(I) THEN 1030
1028 PRINT O$(I,1)
1030 NEXT
1032 GOTO 990
1037 REM -----
1038 REM * ALLER *
1039 REM -----
1100 IF R < > 1 OR W < > 1 THEN
1192
1102 LET A$ = "SORTIR DE LA MAIS
ON VEUT DIRE LA PERTE DE VO
TRE HERITAGE!"
1104 GOTO 990
1192 IF R%(R,W) = 0 THEN 1195
1193 LET R = R%(R,W)
1194 GOTO 950
1195 LET A$ = "VOUS NE POUVEZ AL
LER PAR LA"
1196 GOTO 990
1197 REM -----
1198 REM * PRENDRE *
1199 REM -----
1200 IF NOT FN O(W) THEN GOTO
960
1202 REM ON NE PEUT PRENDRE LES
1204 REM OBJETS SUIVANTS
1206 REM 8,9,13,15,16,17
1208 IF W = 8 OR W = 9 OR W = 13
OR W = 15 OR W = 16 OR W =
17 THEN 930
1290 IF NOT FN A(W) THEN 1293
1291 LET A$ = "VOUS L'AVEZ DEJA"
1292 GOTO 990
1293 IF NOT FN H(W) THEN GOTO
940

```

Ce programme est un jeu d'aventure (c'est-à-dire que la situation évolue selon les ordres que vous entrez : un verbe et un nom) et il fonctionne sur tout basic 16K. Pour le Sinclair, remplacer les IF...THEN (numéro de ligne) par IF...THEN GOTO (numéro de ligne). Le caractère % de listing correspond à @ (c'est-à-dire le caractère avant A dans le code ASCII).

Les principales variables sont :
R : le numéro de la pièce où est le personnage ;
V : le numéro du verbe (ils figurent aux lignes 45000 à 45010) ;
W : le numéro du nom.

Le programme utilise trois fonctions :
FN O(X), qui vaut 1 si le nom, numéro x est un objet et 0 si le nom est une direction ;
FN A(X), qui vaut 1 si le personnage possède l'objet, 0 dans le cas contraire ;

FN H(X), qui vaut 1 si l'objet x est dans la pièce. 0 sinon.
Le tableau R% contient les communications entre les pièces. La première coordonnée correspond au numéro de la pièce, la seconde au numéro de la direction, avec 0=N ; 1=S ; 2=E ; 3=O ; 4=haut ; 5=bas.
La valeur du tableau indique 0 si il n'y a pas de connection, ou le numéro de la pièce où l'on aboutit.

Le tableau O \$ contient le nom des objets. Les six premiers sont les directions. Le premier élément est le nom raccourci, le second la description détaillée. Le tableau O% indique par la première coordonnée le numéro de la pièce où se trouve l'objet. O s'il n'est pas visible immédiatement, la seconde est égale à - 1, si le nom est une direction 1 si l'objet est fermé. Le tableau R \$ contient les descriptions des pièces, le tableau V \$ les verbes.

Une fois que le programme a reconnu un verbe, il renvoie à différentes routines (1000 à 2200) qui, en fonction des noms, donnent différentes réponses. A la fin, une réponse pour les cas généraux est donnée, comme "rien de spécial". Au début de la routine, un test est fait pour éviter de répondre par exemple "OK" à la commande "jeter Nord, ou jeter un objet que vous ne possédez pas.

Si vous voulez illustrer le jeu, (et que votre machine le permet), vous pouvez insérer une ligne 201 renvoyant à différentes routines dessinant les pièces :
201 ON R GOSUB 2000, 21000, 22000, etc... ; en sachant que la routine 20000 dessine la pièce 1, etc. On peut aussi dessiner les objets se trouvant dans la pièce en mettant : 266 ON I GOSUB... ; ces routines doivent tenir compte de l'état des objets (ouverts, fermés, très...)

```

1294 LET OX(W,0) = - 1
1295 GOTO 950
1297 REM -----
1298 REM * JETER *
1299 REM -----
1300 IF NOT FN D(W) THEN 960
1302 IF FN A(W) THEN 1308
1304 LET A$ = "VOUS NE L'AVEZ PA
S"
1306 GOTO 990
1308 REM
1394 LET OX(W,0) = R
1395 GOTO 950
1497 REM -----
1498 REM * VOIR *
1499 REM -----
1500 IF NOT FN D(W) THEN 960
1502 IF FN A(W) = 0 AND FN H(W
) = 0 THEN 940
1504 IF W < > 9 THEN 1512
1506 IF OX(9,1) = 0 THEN 1594
1508 LET A$ = "ON NE PEUT L'OUVR
IR : IL EST VISSE A LA TABLE
"
1510 GOTO 990
1512 IF W < > 8 THEN 1518
1514 LET A$ = "LE TIRROIR A L'AI
R BIZZARE"
1516 GOTO 990
1518 IF W < > 15 THEN 1524
1520 LET A$ = "CELA MENE AUX CAT
ACOMBES : IL FAUDRAIT ETRE
'FOU POUR Y ALLER SANS PLAN
"
1522 GOTO 990
1524 IF W < > 16 OR R < > 2 THEN
1536
1526 IF OX(16,1) < > 1 THEN 153
2
1528 LET A$ = "ELLE EST FERMEE"
1530 GOTO 990
1532 LET A$ = "ELLE EST OUVERTE"
1534 GOTO 990
1536 IF W < > 17 AND R < > 5 THEN
1542
1538 IF OX(17,1) THEN 1550
1540 GOTO 1546
1542 IF W < > 6 THEN 1554
1544 IF OX(6,1) THEN 1550
1546 LET A$ = "IL EST OUVERT"
1548 GOTO 990
1550 LET A$ = "IL EST FERME"
1552 GOTO 990
1554 REM
1594 LET A$ = "RIEN DE SPECIAL"
1595 GOTO 990
1597 REM -----
1598 REM * POUSSER *
1599 REM -----
1600 IF R < > 10 OR W < > 13 THEN
1610
1602 LET A$ = "IL Y A UNE VIEILL
E TRAPPE DESSUS"
1604 LET OX(15,0) = 10
1606 LET RX(10,5) = 11
1608 GOTO 990
1610 REM
1695 GOTO 930
1697 REM -----
1698 REM * OUVRI *
1699 REM -----
1700 IF NOT ( FN A(W) OR FN H(
W) ) THEN 960
1701 IF W < > 6 THEN 1710
1702 IF OX(6,1) = 0 THEN 1707
1703 LET A$ = "UNE LETTRE EN TOM
BE . ELLE EST OUVERTE"
1704 LET OX(7,0) = R
1705 LET OX(6,1) = 0
1706 GOTO 990
1707 LET A$ = "IL EST DEJA OUVRE
T"
1708 GOTO 990
1710 IF W < > 9 THEN 1724
1712 IF OX(9,1) = 1 THEN GOTO 1
720
1714 LET A$ = "IL Y A UN MESSAGE
DEDANS"
1716 LET OX(14,0) = 4
1718 GOTO 990
1720 LET A$ = "MAIS IL EST VISSE
!"
1722 GOTO 990
1724 IF W < > 16 AND R < > 2 THEN
1738
1726 IF NOT FN A(10) THEN 1794
1728 LET OX(16,1) = 0
1730 LET RX(2,3) = 3
1732 LET RX(3,2) = 2
1734 LET A$ = "O.K. LA PORTE EST
OUVERTE"
1736 GOTO 990
1738 IF W < > 16 AND R < > 5 THEN
1750
1740 IF NOT FN A(10) THEN 1794
1742 LET OX(17,1) = 0
1744 LET RX(5,5) = 10
1746 LET RX(10,4) = 5
1748 GOTO 1734
1750 REM
1790 IF NOT FN A(0) THEN 1794
1793 GOTO 950
1794 LET A$ = "VOUS N'AVEZ RIEN
POUR CA."
1795 GOTO 990
1797 REM -----
1798 REM * DIRE *
1799 REM -----
1800 REM
1894 LET A$ = "IL NE SE PASSE RI
EN !!!"
1895 GOTO 990
1897 REM -----
1898 REM * FOUILLER *
1899 REM -----
1900 IF R < > 5 THEN 1908
1901 IF OX(10,0) < > 0 THEN 199
4
1902 LET A$ = "PARI LES FOURCHE
TTES IL Y A UN PASSE - PARTO
UT !"
1904 LET OX(10,0) = 5
1906 GOTO 990
1908 IF R < > 8 THEN 1916
1909 IF OX(12,0) < > 0 THEN 199
4
1910 LET A$ = "AU PRIX DE NOMBRE
USES GRIFFURES , VOUS VOYEZ
UN TOURNEVIS DANS LES ORTIE
S"
1912 LET OX(12,0) = 8
1914 GOTO 990
1916 REM
1994 LET A$ = "JE NE VOIS RIEN D
E SPECIAL"
1995 GOTO 990
1997 REM -----
1998 REM * CREUSER *
1999 REM -----
2000 IF FN A(11) THEN 2006
2002 LET A$ = "VOUS N'AVEZ RIEN
POUR CA"
2004 GOTO 990
2006 IF R < > 8 THEN 2012
2008 LET A$ = "VOUS DETERREZ QUE
LQUES VIEILLES PATATES"
2010 GOTO 990
2012 IF R < > 1 THEN 2016
2014 GOTO 30000
2016 LET A$ = "CE SERAIT DOMMAGE
POUR LA MOQUETTE !!!"
2018 GOTO 990
2097 REM -----
2098 REM * DEVISSER *
2099 REM -----
2100 IF NOT FN D(W) THEN GOTO
960
2102 IF FN A(12) THEN 2108
2104 LET A$ = "VOUS N'AVEZ RIEN
POUR CA"
2106 GOTO 990
2108 IF W < > 9 THEN 2116
2110 LET A$ = "CA Y EST : IL PEU
T S'OUVRI"
2112 LET OX(9,1) = 0
2114 GOTO 990
2116 REM
2195 GOTO 930
2197 REM -----
2198 REM * LIRE *
2199 REM -----
2200 IF NOT FN A(W) THEN 910
2206 IF W < > 7 THEN 2238
2208 HOME : REM EFFACE L'ECRAN
2210 PRINT TAB( 8) "MON FILS SFI
RITUEL,"
2212 PRINT
2214 PRINT "A MA MORT , TU HERIT
ERA D'UN TRESOR"
2216 PRINT "QUI EST DEPUIS LONGT
EMPS RECHERCHE."
2218 PRINT "POUR CETTE RAISON JE
L'AI DISSIMULE"
2220 PRINT "IL TE FAUDRA LE TOUV
ER POUR QU'IL T"
2222 PRINT "APPARTIENNE... PERSE
VERE .."
2224 PRINT
2226 PRINT TAB( 10) "ONCLE SAMUE
L"
2228 PRINT
2230 PRINT "P.S. : ATTENTION AUX
CATACOMBES"
2232 PRINT
2234 PRINT "»ESPACE< SVP " ;
GOTO 990
2236 IF W < > 14 THEN 2250
2238 PRINT "GRIFFONNE HATIVEMENT
, LE MOT DIT : "
2242 PRINT "A --> B.O.H.S.H
2244 PRINT "R --> N.B.H
2246 PRINT
2248 GOTO 990
2250 REM
2294 LET A$ = "JE NE VOIS RIEN D
'ECRIT DESSUS"
2295 GOTO 990
30000 PRINT
30001 PRINT "VOUS TROUVEZ UN COF
FRE"
30002 PRINT "VOUS AVEZ DU MAL A
VENIR A BOUT DE LA"
30003 PRINT "SERRURE AVEC VOTRE
PASSE-PARTOUT
30010 A$(1) = "B5XDRS9UNTR8UDYNTU
DQSKDBNEEOD
30020 A$(2) = "HKBNMSHDMUNSODGDD
HS5FD9
30030 A$(3) = "K5BNKKDBSHMNBLOKD
SDCDRBSRTRADKKH
30040 A$(4) = "GDKHDR8UDBCTBTHGCCD
BDGEUDGHSSAKD
30050 A$(5) = "EHMDLMSBHRDKD+DBQ
HSR5K5LSHM05Q
30060 A$(6) = "CDRLNHRDCTCNTWHDL
DRHDBKD
30070 A$(7) = "B&DRSTMSQDRNQHMDSR
HL5AKD
30080 FOR I = 1 TO 7
30090 FOR J = 1 TO LEN (A$(I))
30100 LET B$(I) = B$(I) + CHR$(
(1 + ASC ( MID$( A$(I),J,1)
))
30110 NEXT J,I
30112 GET A$
30115 HOME
30120 FOR I = 1 TO 7
30130 PRINT B$(I)
30140 PRINT
30150 NEXT
30160 END
40000 DATA ,,,,,,
40010 DATA "DANS L'ALLEE CONDUIS
ANT A LA MAISON DE L'ONCLE
SAMUEL",2,1,0,0,0,0
40020 DATA "DANS L'ENTREE",6,1,0
,0,0,0
40030 DATA "DANS LA CHAMBRE DE S
AMUEL",7,0,0,0,0,0
40040 DATA "DANS UN DEBARRAS",5,
0,0,0,0,0
40050 DATA "DANS LA CUISINE",0,4
,0,6,0,0
40060 DATA "DANS LA SALLE A MANG
ER",8,2,5,0,0,0
40070 DATA "DANS LA SALLE DE BAI
N. UN MOT A LA CRAIE DIT : L
A RAGE DU GARS APELLE"
40075 DATA 0,3,0,0,0,0
40080 DATA "DANS LE JARDIN",0,6,
0,0,0,0
40090 DATA "DANS UN VIEUX GARAG
E MURRE . UNE BOUCHE D'EGOU
T MENE AUX CATACOMBES"
40095 DATA 0,0,0,0,0,14
40100 DATA "DANS UNE CAVE HUMIDE
",0,0,0,0,0,0
40110 DATA "DANS LES CATACOMBES"
,12,0,0,0,10,16
40120 DATA "DANS LES CATACOMBES"
,0,15,12,0,0,15
40130 DATA "DANS LES CATACOMBES"
,12,14,11,0,0,0
40140 DATA "DANS LES CATACOMBES"
,15,0,12,0,9,0
40150 DATA "DANS LES CATACOMBES"
,16,0,0,0,13,11
40160 DATA "DANS LES CATACOMBES"
,0,16,12,15,0,0
45000 DATA INV.,ALLER ,PRENDRE ,
POSER,VOIR ,JETER ,OUVRIR ,
DIRE.,POUSSER ,INVENTAIRE.
45010 DATA REGARDER ,DEPLACER ,F
OUILLER ,CREUSER ,DEVISSER+
45020 DATA LIRE+
50000 DATA NORD,"",0,-1
50001 DATA SUD,"",0,-1
50002 DATA EST,"",0,-1
50003 DATA OUEST,"",0,-1
50004 DATA HAUT,"",0,-1
50005 DATA BAS,"",0,-1
50006 DATA PARAPLUIE,UN PARAPLUI
E,2,1
50007 DATA LETTRE,UNE LETTRE DEP
LIEE,0,0
50008 DATA TABLE,UNE TABLE A TIR
ROIR,4,0
50009 DATA TIRROIR,UN TIRROIR,4,
1
50010 DATA PASSE,UN PASSE,0,0
50011 DATA PELLE,UNE VIEILLE PEL
LE,9,0
50012 DATA TOURNEVIS,UN TOURNEVI
S ROUILLE,0,0
50013 DATA TAPIS,UN VIEUX TAPIS
PERSON MOISI,10,0
50014 DATA MESSAGE,UN MESSAGE EC
RIT HATIVEMENT,0,0
50015 DATA TRAPPE,UN TRAPPE (OUV
ERTE) EN BOIS POURRI,0,1
50016 DATA PORTE,UNE PORTE A L'O
UEST,2,1
50017 DATA CADENAS,LE CADENAS DE
LA FORTE DE LA CAVE,5,1

```

Ultima III Exodus

Au milieu des programmes déjà désuets qui s'imitent les uns les autres jusqu'à la nausée, Lord British, digne et détaché, ne songe qu'à se surpasser. Etre l'auteur du petit chef d'œuvre qu'est Ultima II n'a eu d'autre effet que de porter à ébullition son cerveau enfiévré. Le résultat :

C'est beau. Très beau.

A commencer par l'illustration de la boîte : l'équivalent d'une très bonne affiche de film, qu'on aimerait bien trouver en poster. Et puis, dès l'ouverture : le luxe ! Lord British aime les cartes, et celle d'Exodus est imprimée sur tissu, avec bordure d'illustrations du grand cartographe Hawkwind. Le tissu vous permettra de repérer avec des épingles les lieux que vous aurez visités...

La boîte renferme trois livres de très belle facture, sur papier parcheminé, assez rigide pour résister à la longue épopée qui vous attend.

Le premier, le livre de jeu, vous plonge tout de suite dans l'ambiance fébrile du terrible danger qui plane. L'explication des règles et commandes est pourtant aussi brève que claire, judicieusement illustrée. On y apprend que, comme dans Ultima II, la plupart des actions ne nécessitent que la frappe d'une seule touche, permettant un jeu très rapide, en temps réel.

Epidémic



Les calculateurs sont formels : la trajectoire du nuage de météorites détecté peu avant va frôler la Terre, et donc inévitablement y larguer quelques dangereux cailloux. Danger d'autant plus inquiétant que, d'après ces mêmes calculateurs, l'orbite du nuage a déjà croisé celle de notre vieille planète... à l'époque de la disparition des dinosaures !

Ces commandes sont regroupées sur une double page rigide séparée que l'on peut ainsi aisément avoir sous les yeux en permanence.

Les deux autres livres sont respectivement le *livre des runes d'ambre*, recueil des sorts de magicien, et *l'ancienne liturgie de la vérité*, destiné aux personnages cléricaux.

Mais venons-en au principal, le déroulement du jeu...

La palette de l'artiste.

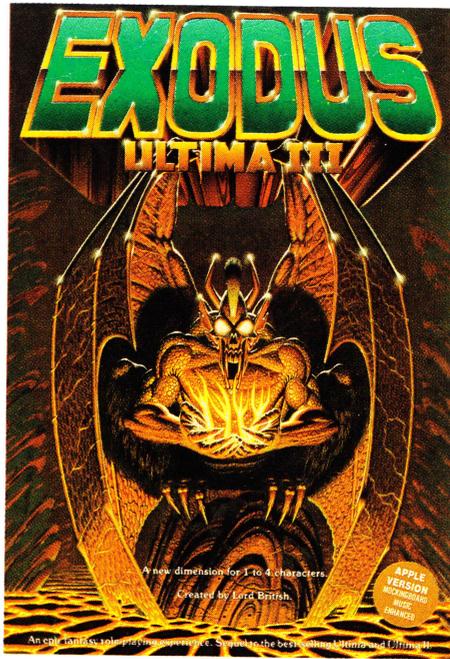
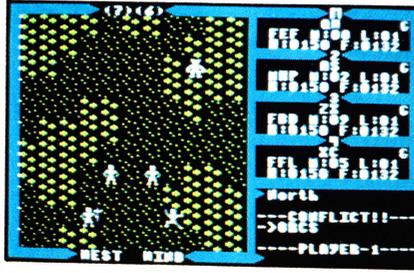
La grande astuce est d'aller au devant des désirs du joueur ; quelles sont donc ses principales exigences vis-à-vis d'un bon jeu ?

Tout d'abord la rapidité : les tours de jeu qui s'éternisent brisent le rêve, ramènent l'épopée à un fastidieux travail de dactylographie. Dans Ultima, pas question de s'endormir ! Les vingt six lettres de l'alphabet sont réquisitionnées pour cela ; par exemple (G) pour Get Chest — prendre le coffre — le programme supposant de lui-même que celui qui agit prend toutes les précautions face aux pièges probables. Il demande simplement *qui* ouvre ce trésor, attendant le numéro du personnage. Ceci nous amène au deuxième critère : un choix maximum de possibilités.

Le héros d'Ultima II se promenait seul face aux multiples périls de l'aventure. Ici, comme dans la série des Wizardry, vous jouez quatre personnages, ce qui multiplie aussitôt les astuces stratégiques et les risques calculés. Et puisqu'il y a stratégie, et que, nous l'avons vu, l'auteur ne lésine pas sur la richesse des moyens, jouons-la à fond.

Dès qu'un combat intervient, le groupe de personnages (que l'on manipulait rapidement sous la forme d'une seule silhouette sur la carte à grande échelle de la région) éclate soudain en quatre acteurs que vous allez pouvoir

déplacer individuellement sur le théâtre de l'affrontement, visualisé à échelle rapprochée. Les onze classes de personnages proposées (conjuguées aux cinq races possibles) pourront y agir chacune aux mieux de ses possibilités, attaque en première ligne, retrait prudent, armes de jet ou au contact, sorts, etc.



Attention, le combat va très vite, et le moment serait mal choisi pour aller chercher une bière au frigo ! Chaque personnage a quatre ou cinq secondes pour décider de ses déplacements et actions ; au delà, la main passe au combattant suivant, puis aux monstres...

Enfin, dernier atout de séduction : la diversité des décors. Bien que moins *réaliste* que les illustrations de certains jeux d'aventure, l'image *vue du ciel* des scènes d'extérieur est très agréable. Le zooming en plan rapproché (combat ou entrée dans une ville) constitue déjà une variation qui évite l'ennui. Rien ne vous interdit non plus d'affronter les pirates en combat naval au-dessus des ondulations serpentine et océanes, ou de changer d'air à travers *les portes lunaires* interdimensionnelles. Mais si par hasard vous découvrez l'entrée d'un repaire souterrain, ne vous laissez pas distraire par le décor.

Fini les couloirs au dessin squelettique où seul le texte vous indique la présence d'un objet. Ici, tout est figuré, avec sa position dans la perspective, y compris les échelles et autres escaliers.

Ajoutez une utilisation agréable de la couleur ; l'importance, dans le jeu, des phases de la lune et de la direction des vents ; les petites routines d'animation des êtres rencontrés et un choix étendu d'armes et armures, d'équipement, plus d'une trentaine de sorts, et votre micro (ou celui de votre voisin) devient une véritable porte vers un autre monde, un univers où vous pouvez même avoir de *vieux copains* avec qui partager une chopine au hasard des rencontres... Pas mal, Lord British !

Ultima III est édité par **Origin Sys tems**, pour **Apple II 48K**.

Et lorsque les premiers projectiles cosmiques s'abattent au sol, l'ennemi se révèle : de dangereux virus inconnus reviennent à la vie et se jettent sur les autochtones avec avidité...

Avec Epidemic, vous êtes le chef absolu de la défense médicale terrienne. Un thème original mettant à rude épreuve vos capacités stratégiques tout en sortant de l'habituelle panoplie guerrière. Celle-ci ne disparaît pourtant pas totalement puisque la première phase de chaque tour de jeu vous autorise à lancer les quelques missiles disponibles pour détruire les météorites en vol, avant l'impact. Mais attention, vos munitions sont comptées ; à vous d'estimer les trajectoires et de ne pas gaspiller vos forces sur un météorite dont le point de chute est hors d'une zone "contaminable" (en mer par exemple).

L'ordinateur vous propose ensuite un check-up de la planète, avec état de santé et évolution du mal dans chacune des treize régions de globe. A vous de répartir les ressources médicales internationales en fonction de nombreux facteurs, tels que densité de popula-

tion, évolution lente ou rapide du mal (en fonction des pertes humaines), région isolée ou au contraire propice à la propagation des maladies, pays gros fabricant de médicament, etc.

On se rend compte en jouant que le programme gère une foule de paramètres, et qu'un peu d'intuition aide à s'en sortir brillamment.

Nous avions déploré, dans le numéro précédent de Casus Belli, un graphisme pauvre pour deux jeux de *Rapid Fire* par ailleurs intéressants.

Dans Epidemic, de la même marque, ce problème s'efface puisque d'une part le thème est stratégique, et s'accommode parfaitement d'une représentation symbolique ; et que d'autre part, les trois principaux tableaux sont clairs et bien faits. Des raccourcis dans les commandes permettent un jeu rapide, et quelques astuces maintiennent en permanence votre attention en éveil.

Quatre niveaux de jeu sont possibles, depuis la petite pluie de rares graviers porteurs de

microbes flemards jusqu'à l'averse de mégalithes infestés de virus vindicatifs et débordants de vitalité !

Epidemic est un jeu de Steven Faber, édité par **Rapid Fire** pour **Apple II, II+ et III**.

Saga

Monsieur Jeu d'Aventure, alias Scott Adams, a dû croiser dans la rue le *Monsieur Plus* des cacahuètes. Résultat : réédition de la série des Graphic Adventures avec emballage façon cassette vidéo, du dernier chic. L'histoire reste bien entendu la même, ainsi que le vocabulaire de commande qui gagnerait à s'acheter un dictionnaire des synonymes.

Rappelons que la série compte une douzaine de titres, pour Apple II et ATARI 800.

Nous remercions pour son aide la société **SIVEA**, 31, boulevard des Batignolles, 75017 Paris.



FLEUVE

AMOUR

MONTES DE VENUS

MONTES JALOUX

MONTES DESIR

CHAINE D'ETERNITE

ROCHERS DE LA DISCORDE



PASSION

LAC CERTITUDE

TENDRE

LAC TENDRE

ILE DE SOLITUDE

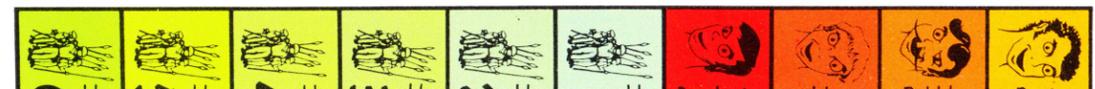
LAC

DESEPOIR

DESSERT DE L'HABITUDE

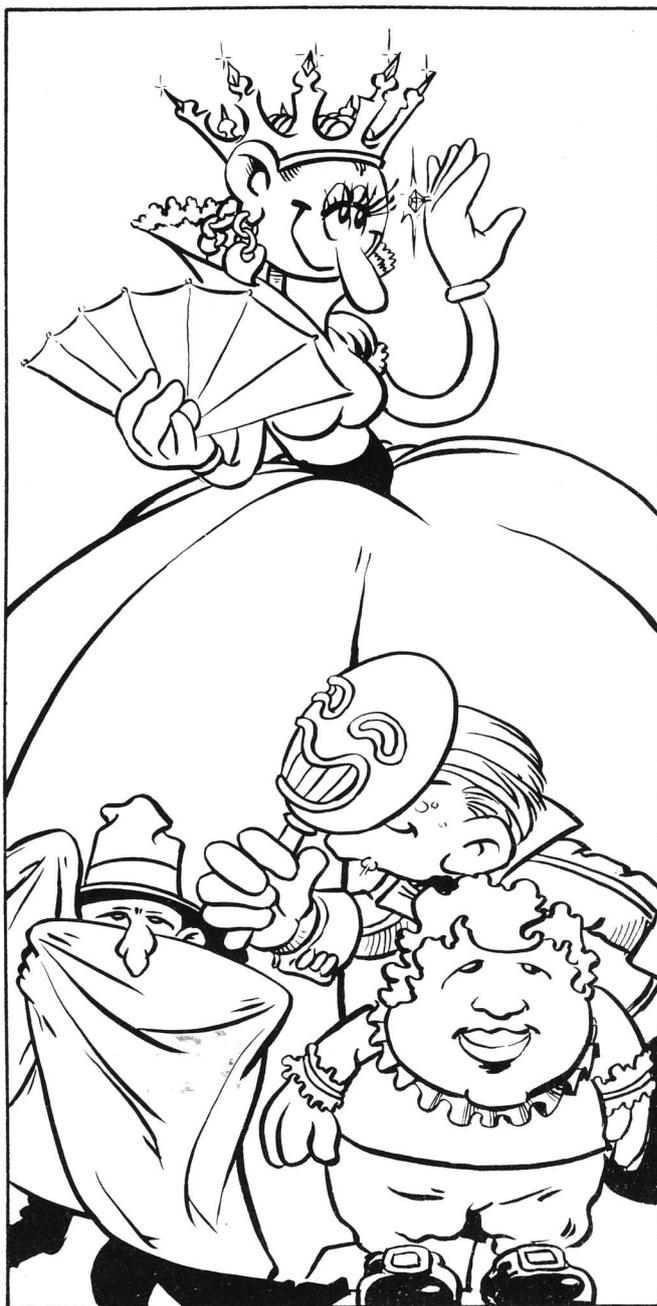


JC RODRIGUEZ



Pour l'amour d'une Reine

Régner ! Quel rêve. A votre portée, se trouve un cœur à prendre... mais pas n'importe quel cœur ! Celui de la reine du royaume de *Passion*. La séduire vous portera sur le trône mais y rester ne sera pas chose facile car vous n'êtes pas forcément le plus séduisant des ambitieux de ce royaume.



Nombre de joueurs : 2 à 4

Préparation du jeu :

Se munir de 2D6, parchemins et fusains. Chacun pose son aventurier sur une des cases de départ (sur les Joliceurs des coins).

Les six patrouilles sont placées :

- 2 dans le palais ;
- 1 dans chaque quartier de la ville.

Chaque joueur a un potentiel de 7 points qu'il répartit à sa guise en points de **Séduction (PS)** et points de **Discrétion (PD)** qui peuvent rester secrets jusqu'à la première confrontation.

But du jeu

Eliminer les autres intriguants : en séduisant la reine et en utilisant des patrouilles contrôlées pour tenter de capturer les gêneurs, pour ensuite les jeter aux oubliettes.

Déplacement des aventuriers

Chaque joueur se déplace d'une seule case. Il ne peut pas franchir les montagnes, les lacs ou la mer mais passe les rivières sans problème. La ville est composée de 4 quartiers et du palais qui sont 5 cases bien distinctes, franchies sans condition particulière.

Lorsqu'il arrive sur une case **Symbole Magique**, le joueur jette les 2 dés et consulte le tableau. Chaque objet ou charme n'est disponible qu'une fois ; s'il a été déjà subtilisé, la case est vide. S'il arrive sur une case où se trouve déjà un aventurier ou une patrouille, (ou à une case d'une patrouille), ou au palais, voir **CONFRONTATIONS**.

Déplacement des patrouilles

Les patrouilles sont déplacées en fonction de la rose des vents, à chaque tour par un joueur différent.

Il jette 1D6 pour chaque patrouille :

- un chiffre pair envoie la patrouille au sud.
- un chiffre impair envoie la patrouille au nord.

Il est interdit à une patrouille de revenir sur la case qu'elle occupait au coup précédent.

Si le résultat pair ou impair implique un tel mouvement, ou applique un système différent :

- 1, 2 ou 3 envoie la patrouille à l'Ouest.
- 4, 5 ou 6 envoie la patrouille à l'Est, en tenant compte de pair ou impair.

Exemple : 1 = NO ; 4 = SE

Si cette deuxième éventualité s'avère impossible (obstacle), la patrouille ne bouge pas et n'aura plus aucune restriction au tour suivant.

Il est donc important d'orienter le pion afin de savoir de quelle case il vient.

Note : Ce système original peut fonctionner pour la plupart des jeux sur grille non-hexagonale. Vous pouvez l'utiliser pour le déplacement aléatoire d'un groupe de PNJ en jeu de rôle ou pour le mouvement de troupes dans un jeu diplomatique pour pallier à l'absence d'un ou deux joueurs.

Confrontations

L'utilisation des PS et des PD est la suivante : le joueur révèle le nombre de points (fixé au départ) de la caractéristique concernée et ajoute à ce chiffre le résultat du jet d'un dé.

— Si la patrouille arrive sur la même case qu'un aventurier :

Le joueur qui a déplacé la patrouille, jette les 2 dés. L'aventurier doit obtenir un total supérieur (PD + 1D6) pour éviter la capture.

En cas de capture, la patrouille est placée sur l'aventurier. Ce dernier pourra tenter l'évasion (PD + 1D6 — 2, supérieur au jet de la capture) après chaque déplacement de la patrouille qui le ramène au palais par le chemin le plus court.

— Si la patrouille arrive sur une case adjacente :

Idem mais l'aventurier a un bonus pour éviter la capture : PD + 1D6 + 3. S'il perd, la patrouille vient automatiquement se poser sur lui.

Dans tous les cas, la patrouille ne tente une capture qu'après son déplacement.

Note : L'aventurier a un bonus (PD + 1D6 + 4) en ville pour la capture. Il a un bonus (PD + 1D6 + 2) en ville, pour l'évasion.

— Si un aventurier arrive sur la case d'un autre aventurier :

Le joueur déjà présent sur la case choisit immédiatement :

a) soit d'éviter la rencontre (PD + 1D6 + 1), l'arrivant lançant lui, 2 dés. Si la rencontre est évitée, rien ne se passe.

b) soit d'accepter la rencontre (PS + 1D6 pour chacun).

Si a) n'est pas évité, appliquer b).

Le vainqueur peut alors choisir un charme ou un objet en possession du perdant.

— L'aventurier arrive au palais

a) aucune tentative de séduction de la reine ne s'est produite.

Le joueur qui incarne la patrouille à ce tour, lance 2D6 ; l'aventurier tente de faire plus (PS + 1D6). S'il y parvient, la reine est séduite et l'aventurier prend le contrôle de toutes les patrouilles dans un rayon de 2 cases autour de la ville à ce moment-là.

Il effectue alors déplacements et jets de dés pour ces patrouilles.

b) une tentative de séduction a déjà eu lieu.

L'aventurier doit tenter de faire plus que le précédent séducteur ou plus que le lancer de la reine, si son prédécesseur avait manqué sa tentative.

La reine ne lance donc les dés qu'une fois pour toute la partie (ne pas oublier de noter son résultat).

Si le prétendant se présente devant elle captif, il a un malus, c'est-à-dire PS + 1D6 — 2.

Conséquence d'une tentative de séduction

a) réussie : l'aventurier monte sur le trône et contrôle les patrouilles.

b) manquée :

• s'il s'est présenté libre : il retourne sur une case vide de son choix.

• s'il s'est présenté captif : il est envoyé dans les oubliettes (et donc retiré du jeu).

Séquence de jeu

— Les aventuriers se déplacent, résolvent leurs éventuelles rencontres, prennent possession des objets magiques s'il y a lieu ou tentent une évasion. Si le lancer de dés est favorable, le mouvement est ensuite effectué.

— Les patrouilles sont déplacées. Elles sont toutes bougées par un même joueur qui effectue les lancers de dés nécessaires et tranche en cas de litiges. (A chaque tour, les patrouilles sont déplacées par le joueur situé à gauche du précédent). Les captures sont ensuite effectuées.

Fin de jeu

L'aventurier qui se trouve sur le trône, alors que tous les autres sont dans les oubliettes, gagne la partie... mais tous peuvent perdre !

Charmes et objets magiques

2 — Charme d'illusion : + 2 PD ;

3 — Charme de persuasion : + 2 PS ;

4 — Bottes feutrées : + 1 PD ;

5 — Camouflage : + 2 PD — 1 PS, sauf en ville ;

6 — Charme d'évasion : évasion automatique ;

7 — Bateau : il n'est valable que s'il est trouvé au bord de l'eau. Il permet de traverser un lac, de passer 1 tour sur l'île, de longer la côte ou une rivière (l'eau étant considérée comme une seule case). Dès que le bateau est abandonné, il est perdu ;

8 — Charme de sommeil : patrouilles ou aventuriers sont endormis pour un tour. Il permet de s'évader ou de subtiliser un charme ou objet ;

9 — Beaux habits : 1 PS pour 6 tours ;

10 — Trousse de toilette : + 2 PS pour 4 tours ;

11 — Cheval : déplacement de 2 cases. Si l'aventurier est capturé en possession du cheval, ce dernier est perdu en cas d'évasion.

12 — La reine n'aime pas les hommes. — 2 PS pour tous les joueurs toute la partie. □

Jean-Charles Rodriguez

31



Jeux Thème

SPÉCIALISTE JEUX DE SOCIÉTÉ

92, RUE DE MONCEAU - 75008 PARIS - Métro Villiers

*Grande variété de jeux de rôle,
wargames, règles, figurines...
nombreuses traductions,
arrivages fréquents,
vente par correspondance
ouvert tous les jours
tél. 522.50.29*



QUI est Zormilius ? Dans quelles contrées innombrables a-t-il déniché les créatures qui peuplent ses carnets de voyage, dont nous avons retrouvé des extraits, préservés par miracle ? Ce qui est certain en tout cas, c'est que Mathieu Lafourcade, Rémi Turbault et Thomas Brushi ont, eux, ramené de leurs aventures des fioles et des passes magiques fort intéressantes, qui leur rapportent à chacun six numéros gratuits ! Et que tous ceux qui nous ont envoyé leurs créations pour *Devine* ne se découragent pas, il faut bien faire un choix, et cette rubrique continuera à se faire l'écho de vos idées...



Potion "d'autophagie"

Ce liquide transparent a l'aspect tout à fait normal d'une potion de soin à 60 %. Pour être efficace, il doit être bu entièrement (goût amer). L'effet produit sur le buveur est une envie irrésistible de goûter et savourer la chair de sa propre personne. La victime a droit à un jet de protection contre les sorts, qui peut soit diminuer, soit annuler les effets de la potion.

Le jet de protection est de — 1 par point de constitution au-dessous de 9 et de + 1 par point au-dessus de 14, le minimum étant de — 5 et maximum de + 5. Si le jet de protection est réussi de justesse à 1 ou 2 points près (ex. : il faut faire 15 et le dé marque 15, 16 ou 17), le stade est seulement un peu avancé, au-delà, l'effet est annulé. Si le jet est raté d'un ou deux points, le stade est avancé, au-delà, il est critique.

— **Stade peu avancé** : le personnage se grignotte gentiment les doigts pendant 1d6 round, s'infligeant un 1d4 de dégâts par round (attention à la force).

— **Stade avancé** : le personnage se déguste les pieds, ou un bras, pendant 1d10 round, dégâts environ 1 à 8 par round, 20 % de chance qu'il s'aide d'un instrument (dague, etc.).

— **Stade critique** : le personnage se met à dévorer son ventre pendant 1d12 + 2 rounds avec 1d12 de dégât. 100 % qu'il s'aide d'un instrument.

Les DM peuvent plus ou moins modifier les dégâts et les conséquences.

Attention ! Les cures light ou serious Wounds peuvent cicatriser les blessures mais pas régénérer les morceaux perdus.

De plus, tout personnage essayant d'aider la victime de quelque façon, le fait devenir bersek ayant pour conséquence :

— 20 % de chance que les effets de la potion se prolongent de 50 % ;

— 30 % de chance que la victime devienne anthropophage et s'attaque à ses compagnons.

Les effets de la potion commencent à se faire ressentir en période de repos et durant un laps de temps de 12 heures ; passé ce délai, le breuvage n'est plus efficace. Si le personnage l'ayant bu et ayant raté son jet, se dépense physiquement, les effets ne sont pas immédiats, la potion commence à agir pendant qu'il dort ou se repose (après 20 mn), les dépenses physiques retardent mais n'annulent pas.

Exp. : 0 Valeur : 2000 GP.

Mathieu Lafourcade.

Potion de racisme

Cette potion a une longue histoire. Au départ, elle était utilisée comme élément de propagande par des dictateurs, désireux d'éliminer les opposants au régime.

Cette potion dure de 2 à 20 semaines (2d10). Il n'y a pas de jet de protection, et ses effets ne peuvent être contrés.

Le buveur de la potion éprouve une vive animosité contre une race spécifique. Cette animosité est plus ou moins forte suivant l'avis du D.M.

On tire 1d18 pour savoir contre quelle race la potion agit :

1 : humain ; 2 : nain ; 3 : hobbit ; 4 : demi-elfe ; 5 : elfe ; 6 : gnome ; 7 : demi-orc ; 8 : félys.

Si la propre race du buveur est tirée, il y a deux solutions (sur 1d100) :

1 à 70 : le buveur devient animé de haine envers toutes les autres races.

71 à 100 : il devient fou (sodomasochisme, cf. DMG p. 83).

Ces deux effets disparaissent une fois l'effet de la potion terminé. Le D.M. peut choisir en fonction de son scénario...

XP : 0 PO : 250.

Rémi Turbault.

Lotion anti-métal

Cette lotion ne peut être appliquée qu'à un être vivant, et il faut la passer sur tout le corps pour qu'elle prenne effet. A partir de ce moment, le buveur ne peut plus toucher, ou être touché, par aucun métal connu. Celui-ci passe simplement à travers son corps comme s'il n'existait pas, et n'a aucun effet. Il y a également 50 % de chance à chaque lotion que les métaux magiques n'affectent également plus l'utilisateur.

L'efficacité dure de 7 jours à 2 heures (6 + 1d6 jours). Mais 10 % de ces lotions sont maudites : leur effet est permanent. Seuls les sorts de "souhait" (wish), d'"altérer la réalité" (alter reality) ou d'autres sorts similaires peuvent alors renverser le processus.

XP : 0 PO : 200.

Rémi Turbault.

La bouteille Ventouse

C'est une magnifique bouteille en cristal contenant de l'alcool. Si quelqu'un la regarde pendant un round ou plus, il doit tirer un jet sous la sagesse, ou bien il craque à l'envie de boire le contenu. La bouteille contient de l'alcool à 40°, elle ne se vide jamais, et reste collée à la bouche du buveur. Tirer un jet sous la résistance à l'alcool tous les rounds ; la bouteille s'arrêtera au bout de 2d10 + 2 rounds, la force et la durée sont variables. On peut la retirer en totalisant plus que sa force (variable).

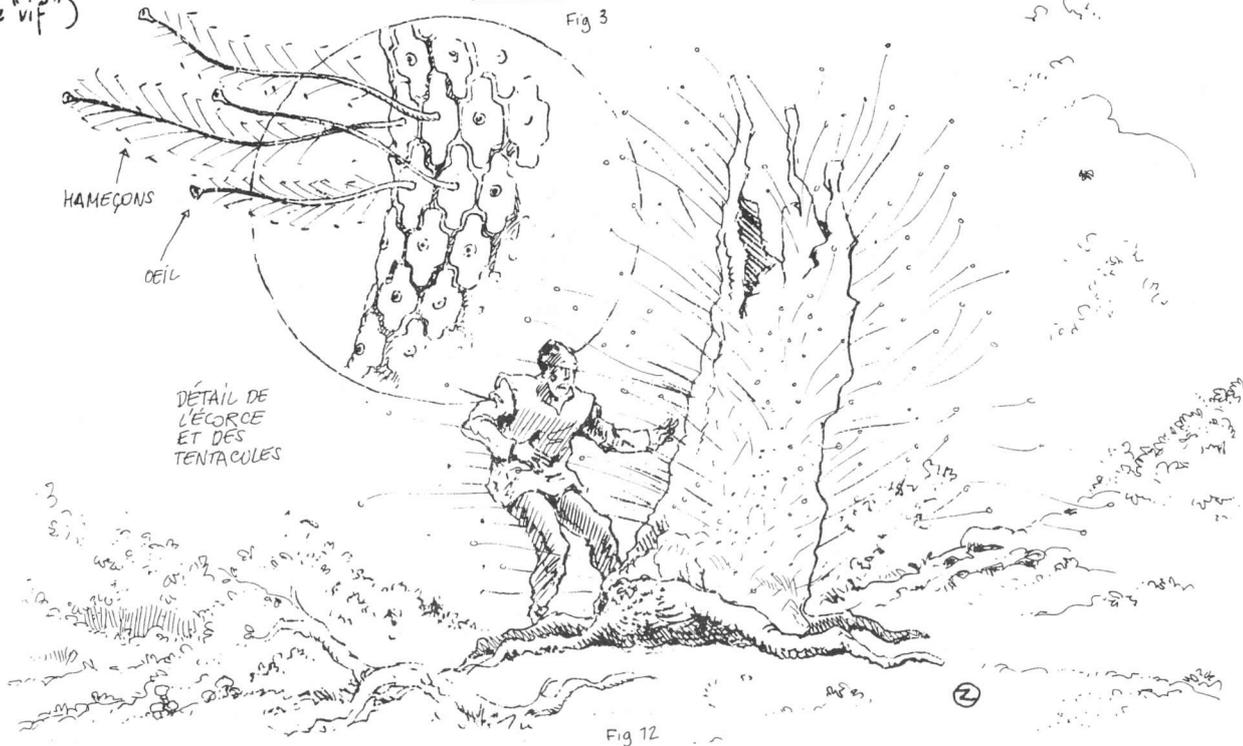
Mathieu Lafourcade.

Le 19^e jour de notre traversée de la grande forêt d'Allambieuse, nous avons pénétré dans une zone d'une luxuriance et d'une richesse : une herbe épaisse et drus bordant des ruisselets limpides, des buissons croûlant sous le poids des baies, des arbres robustes portant haut une ramure dont la verdure semblait un pur hommage à la fertilité rare de ce coin de terre. Au milieu de ce paradis tout gazouillant d'oiseaux, un vieil arbre mort, tout ratatiné, tout sec. Nous aurions dû nous méfier. Enfin, quand je dis nous, je veux surtout parler de Tom. Tom n'aurait jamais du choisir cet arbre - là pour y soulager un besoin naturel (voir croquis pris sur le "vif")



EXTRAITS DES
VOYAGES
SCIENTIFIQUES
DU SAGE
ZORMILIUS.

Planche CLXIV
LE CRARBRE



L'arbre n'a pas aimé.

Certes, nous avons perdu Tom, mais nous avons progressé d'un nouveau pas dans la science. En expirant, Tom a crié : "oraaaarrrr!" C'est ainsi qu'à l'unanimité nous avons baptisé cette nouvelle entité (les distingués linguistes qui ne croiront pas à cette version des faits pourront toujours voir dans Crarbre la forme contractée de Crabe et Arbre.)

Le 4 jours suivants, par de patientes approches (Fred, Henry, Johanna, Bébert, la science honorer'a vos mémoires!), par de prudentes approches nous avons (je veux dire "j'ai") abouti aux conclusions suivantes:

- L'arbre est creux et quelque chose vit dedans.
- L'écorce du tronc est percée de multiples alvéoles. Quand le Crarbre est menacé ou quand il veut chasser (il adore les escargots gris, le méranque, à colerette et le aif des chaudières), il en fait jaillir une multitude de fins tentacules qui enserrant la proie dans un réseau inextricable.
- Les tentacules sont eux-mêmes barbelés de tentacules encore plus fins et munis d'hameçons acérés.
- L'extrémité des tentacules en forme de ventouse semble agir comme un œil, ou comme une oreille, à la perception extrêmement aiguë.

Ce matin (23^e jour), le Crarbre n'était plus là à mon réveil, j'en ai tiré les conclusions suivantes:

- Ou bien j'ai tout rêvé (mais alors que signifient ces 5 tonnes dans cette clairière paradisiaque où je me sens si seul?)
- Ou bien la monstruosité se déplace.

Hypothèse de travail:

- Ses grosses racines noueuses ne seraient-elles, en fait, que d'autres gros tentacules avec fonction de pseudopodes?

Question cruciale:

- Le vieux tronc pourri fait-il partie du monstre à part entière, ou le vrai monstre est-il cette "chose" que j'ai sentie vivre à l'intérieur? Je trouverai sans doute la réponse dans la direction diamétralement opposée... c'est mathématique et plus sûr.

Sort d'arrêt du temps

Sort du 6^e niveau (illusionniste).

Matériel : 1 os de dragon + quelques gouttes de sang de troll.

Durée : 1 round + 1/2 niveau.

Ere d'effet : 100 m de rayon par niveau.

Temps de préparation : 1/2 round/niveau.

Saving Throw : aucun.

Ce sort permet à l'illusionniste de suspendre l'écoulement du temps autour de lui, pour les êtres vivants (animaux, plantes, humanoïdes). Pour effectuer ce sort, le tireur a besoin d'un os de dragon plus quelques gouttes de sang de troll appliquées sur l'os. Ce sort apparaît, pour toutes créatures touchées, comme un sort de téléportation. En effet, les êtres touchés voient l'illusionniste (et les être non affectés) disparaître et réapparaître plus loin (selon que le magicien a bougé plus ou moins loin). L'illusionniste a 10 % de chance de revenir à sa place initiale (celle où il a lancé le sort) et de reprendre la même position. Dans ce cas, les êtres qui ont cessé un instant de vivre, peuvent se rendre compte qu'un sort a été tiré (sauf en cas de changement du décor : arrivée de nuages ou de pluie, objet déplacé par le vent ou une rivière, passage d'un animal non touché par le sort). L'illusionniste peut décider que quelqu'un ne soit pas affecté. Pour cela il a 10 % de chance par niveau au-dessus du 12^e de réussir à sauvegarder quelqu'un.

Exemple : un illusionniste au 15^e niveau a 40 % de chance de réussir qu'une personne de son choix ne soit pas touchée par le sort.

Les personnes victimes de ce sort ont 5 % de chance par point au-dessus de 16 en intelligence de le deviner.

Thomas Bruschi.

N.B. — Les organismes touchés par le sort sont vraiment "stoppés" hors du temps. Un oiseau ou un individu sautant en l'air, reste figé, immobile dans l'espace. Hormis le lanceur du sort, et lui seul, rien ni personne ne peut les toucher, ou leur faire quoi que ce soit.



La baguette d'arrêt du temps

Cette baguette est composée d'un diamant bleu clair et de la baguette elle-même, en chêne, finement sculptée. Le diamant vaut 2.000 GP. Les 2 objets séparés n'ont aucun pouvoir. Lorsqu'un personnage lanceur de sorts (Paladin compris) d'une intelligence minimum de 16, prononce la rune gravée sur la baguette, il arrête le temps (pour une durée désirée).

Mais pour lui, le temps s'écoule de 10 à 100 fois plus vite ($1d10 \times 10$). S'il l'utilise la première fois, pendant un jour entier, il vieillira de 10 à 100 jours. A la seconde utilisation, cette accélération sera de $2d10 \times 10$; la troisième fois, de $3d10 \times 10$, etc. Le DM tirera les dés secrètement et n'annoncera le vieillissement subi qu'à la fin du sort. Petits détails : le lanceur peut déplacer comme normalement un corps souple ou fluide (branche, eau, etc.) qui restera alors dans la même position jusqu'à la fin du sort. Tous les corps sembleront glacés au lanceur, y compris l'air, s'il se déplace.

La baguette ne marche normalement qu'une fois par jour, mais on peut l'utiliser plusieurs fois dans la journée ; le personnage doit réussir un jet de protection contre la paralysie à — 1 la première fois, normal la seconde fois, à + 1 au troisième usage, etc. S'il rate, il reste paralysé à jamais.

Exp. : 5.000 Valeur : 15.000 GP.

Mathieu Lafourcade.

34

KRYSTAL

une autre vision du jeu

EN VENTE DANS LES MAGASINS SPECIALISES
OU A KRYSTAL 9, RUE CHAUVIN DRAGON
64500 SAINT-JEAN-DE-LUZ 17 F 6 F DE PORT

le plus grand choix de jeux pour adultes

GAMES

des jeux étranges venus d'ailleurs

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
niveau bas tel 035 18 81

Runequest

L'expérience préliminaire



VOUS venez de créer votre personnage. Vous avez déterminé ses caractéristiques, établi ses pourcentages de base, procédé aux ajustements dus aux caractéristiques ; vous connaissez son origine sociale. Votre personnage a 16 ans. Il existe.

Certes, il existe. Cependant, si c'est votre premier personnage, vous ne pouvez pas savoir à quel point il est faible et démuné par rapport au monde dans lequel il va se lancer. Si ce n'est pas votre premier personnage, vous savez déjà par expérience (expérience de joueur) que soit son espérance de vie sera très limitée, soit les premières aventures qu'il vivra seront somme toute peu intéressantes. Le but de l'**expérience préliminaire** est de vieillir artificiellement votre personnage de 5 ans, de le faire passer de 16 à 21 ans, en supposant que pendant tout ce temps il a non seulement survécu, mais encore augmenté notablement ses aptitudes.

Les règles de RQ présentent cette expérience préliminaire (*Previous Experience*) sous forme d'un appendice tout à la fin du livret. C'est cet appendice que cet article va tâcher de rendre clair et d'une utilisation le plus pratique possible.

Amélioration des caractéristiques

Les caractéristiques de Force, Constitution, Dextérité, Pouvoir et Charisme peuvent être augmentées. Pour *chacune* de ces caractéristiques, jouer 1d100 et se reporter au tableau ci-dessous :

d100	Augmentation
01-03	+ 3
04-10	+ 2
11-25	+ 1
26-00	+ 0

Possibilités d'orientation suivant l'origine sociale

Selon votre origine sociale, vous aurez plus ou moins la liberté de *choisir*. Si vous êtes noble, vous pouvez vous contenter de dépenser votre fortune en vous entourant des meilleurs maîtres. Si, tout à l'opposé, vous êtes paysan, vous pouvez vous voir refuser des entrées. Les tableaux ci-dessous résumant les différentes orientations ouvertes aux différentes classes sociales. Le % qui suit indique les chances d'être effectivement accepté dans tel ou tel milieu.

PAYSAN	CITADIN
milice 100 %	milice 100 %
mercenaire 100 %	mercenaire 100 %
apprentissage :	apprentissage :
— voleur, Pouvoir × 5	— même que ci-dessus, tous à 95 %
— marinier, 70 %	
— forestier, 70 %	
— armurier, moyenne Force	
+ Constitution × 5 %	
— sage, Intelligence × 5 %	
— alchimiste, Intelligence × 3 %	
(+ 5 % par don de 100 L)	
	NOBLE
	mercenaire (cavalerie) 100 %
	BARBARE
	mercenaire 100 %
	ou expérience tribale 100 %

La milice

S'engager dans la milice ne pose théoriquement pas de problèmes. Il suffit d'avoir la Force et la Dextérité nécessaires pour manier les armes typiques de la milice : la Lance à 1 main et le Bouclier moyen. Armes et armures doivent être fournies par le personnage.

Expérience gagnée : 900 Lunars d'expérience à répartir entre lance et bouclier ; 1d4 possibilités de gain d'expérience normale (par combat réel supposé).

Les mercenaires

Quelle que soit l'origine sociale, l'engagement chez les mercenaires ne pose pas non plus de problèmes. Il faut bien sûr avoir la Force et la Dextérité suffisantes pour manier les armes utilisées dans la compagnie de mercenaires choisie. Déterminer d'abord le type de compagnie de mercenaires disponible :

d100	Type de compagnie de mercenaires
01-20	infanterie lourde
21-50	infanterie moyenne
51-75	infanterie légère
76-85	cavalerie lourde
86-00	cavalerie légère

Puis déterminer le type d'armes utilisé dans la compagnie en question. Le mercenaire n'acquerra d'expérience qu'avec ces armes-là. Le type d'armes utilisé est déterminé par le jet de 1d6.

Infanterie lourde

- 1-2 lance à 1 main, épée courte, grand bouclier
- 3-4 lance à 2 mains, épée à 1 main, petit bouclier
- 5 javalot, hache à 1 main, grand bouclier
- 6 hache à 2 mains, épée à 1 main

Armure typique : casque fermé, manches et jambières de plaques, haubert d'écaillles légères ou lourdes.

Infanterie moyenne

- 1 lance à 1 main, épée à 1 main, bouclier moyen
- 2 lance à 2 mains, hache à 1 main
- 3 arbalète, épée à 1 main, bouclier moyen
- 4 javalot, hache à 1 main, bouclier moyen
- 5 hache à 2 mains, épée à 1 main
- 6 javalot, lance à 2 mains, épée courte

Armure typique : casque ouvert, manches et jambières de cuir bouilli, haubert d'anneaux.

Infanterie légère

- 1 arc, épée à 1 main, petit bouclier
- 2 javalot, fronde, petit bouclier
- 3 javalot, épée courte, petit bouclier
- 4 fronde, épée à 1 main, petit bouclier
- 5 javalot, lance à 1 main, petit bouclier
- 6 arbalète, épée à 1 main

Armure typique : casque composé, manches, jambières et haubert de cuir.

Cavalerie lourde

- 1 arc, lance (de cavalier), épée à 1 main
- 2-5 lance (de cavalier), épée à 1 main, bouclier moyen
- 6 javelot, lance à 1 main, hache à 1 main

Armure typique : casque fermé, manches et jambières de plaques, haubert d'écailles légères ou lourdes. Caparaçon du cheval : cuir.

Cavalerie légère :

- 1 arc, épée à 1 main, petit bouclier
- 2 arc, lance (de cavalier), épée à 1 main
- 3 arbalète, épée à 1 main, petit bouclier
- 4 javelot, épée à 1 main, bouclier moyen
- 5 lance (de cavalier), hache à 1 main, petit bouclier
- 6 lance (de cavalier), épée à 1 main, bouclier moyen

Armure typique : casque ouvert, cuirasse, manches et jambières de cuir bouilli, jupe de cuir.

Expérience gagnée en 5 ans dans l'Infanterie

- 1 arme à 50 % + bonus naturel.
- Les autres armes (de la compagnie) à 30 % + bonus naturel.
- 2 compétences (skills) à 50 % + bonus naturel (voir liste ci-après).
- Les autres compétences à 30 % net (= sans bonus).
- 4.000 Lunars de Magie de Bataille (voir liste).

Expérience gagnée en 5 ans dans la Cavalerie

- Equitation à 80 % + bonus naturel.
- 1 seconde compétence (voir liste) à 50 % + bonus naturel.
- Les autres compétences à 30 % net.
- 1 arme à 50 % + bonus naturel.
- Les autres armes de la (compagnie) à 30 % + bonus naturel.
- Le sort de Magie de Bataille *Xenohealing 2*.
- 2.500 Lunars d'autre Magie de Bataille (voir liste).

Compétences pour l'Infanterie

- Camouflage.
- Détection de chose cachée.
- Détection de piège.
- Dissimulation.
- Pistage.

Compétences pour la Cavalerie

- Camouflage.
- Dissimulation.
- Equitation.
- Détection de chose cachée.
- Détection de piège.
- Pistage.

Sorts de Magie de Bataille pour l'Infanterie et la Cavalerie

- *Bladesharp - Fine Lame.*
- *Countermagic - Contremagie.*
- *Demoralize - Démoralisation.*
- *Detect enemies - Détection d'ennemis.*
- *Healing - Guérison.*
- *Mobility - Mobilité.*
- *Protection - Protection.*
- *Repair - Réparation.*
- *Speedart - Flèche Rapide.*

Enfin, en quittant la compagnie de mercenaires au bout de 5 ans, le personnage est censé avoir accumulé une somme d'argent équivalent en Lunars à son Intelligence $\times 5$; de même qu'il a pu avoir 1d6 occasions d'augmenter sa Défense. (Rappelons que pour augmenter sa Défense, il faut réussir à jouer son score d'Intelligence ou moins sur 1d100).

Les apprentis

L'expérience gagnée en apprentissage est exprimée en Lunars. Chaque 5 % d'expérience gagnés dans une compétence vaut un certain nombre de Lunars (si l'on devait payer pour se les faire enseigner).

Plus on est déjà haut en expérience dans une compétence et plus les 5 % suivants coûtent cher. Il va de soi qu'en apprentissage on ne paie pas réellement ; on est censé travailler, rendre des services à son maître, en échange de quoi il nous instruit. Il n'en demeure pas moins, dans la logique des règles, que tout se passe comme si le maître "vendait" une expérience à son élève. C'est pourquoi l'expérience acquise est exprimée en Lunars. Des tableaux détaillés pour chaque compétence permettront de voir immédiatement où l'on en est pour chaque compétence.

Voleurs, mariniers, forestiers, alchimistes

L'expérience gagnée équivaut à 4.000 Lunars par an et par compétence. Soit en 5 ans : 5 compétences augmentées de % équivalents à 4.000 Lunars chacune.

Sages

L'expérience gagnée équivaut aussi à 4.000 Lunars, mais est à diviser en 2 compétences par an.

Armuriers

Une seule compétence pourra être développée, jusqu'au maximum de 75 %.

Dans tous les cas, au bout de 5 ans, l'apprenti pourra espérer posséder un pécule équivalent à son Charisme $\times 1d100$.

Dans tous les tableaux suivants, pour chaque compétence, la colonne de gauche indique le pourcentage de départ (% de base + bonus éventuel), la colonne de droite indique le pourcentage obtenu avec 4.000 Lunars.

Voleurs

Escalade	Saut	Camouflage	Dissimulation
10-55	10-75	05-50	0-50
15-60	15-80	10-50	05-50
20-60	20-80	15-50	10-50
25-60	25-80	20-55	15-50
30-65	30-80	25-55	20-55
35-65	35-80	30-55	25-55
40-70	40-85	35-60	30-55
45-70	45-85	40-60	35-60
		45-60	40-60
Mouvement silencieux	Pick-Pocket	Dissimulation d'objet	Détection d'objets cachés
0-50	0-35	05-40	0-50
05-50	05-40	10-40	05-50
10-50	10-40	15-45	10-50
15-50	15-45	20-45	15-50
20-50	20-45	25-50	20-50
25-50	25-50	30-50	25-50
30-55	30-50	35-55	30-55
35-55	35-55	40-55	35-55
40-60	40-55		40-60
Détection de piège	Pose et désamorçage de piège	Crochetage de serrure	Analyse du goût
0-50	0-35	0-30	— 5-30
05-50	05-35	05-35	0-30
10-50	10-40	10-35	05-35
15-50	15-45	15-40	10-35
20-50	20-45	20-40	15-40
25-55	25-50	25-45	Entendre
30-55	30-50	30-50	20-60
	30-50	35-50	25-60
	35-55		30-65
			35-65
			40-70

Mariniers

Natacion	
10-90	30-95
15-90	35-95
20-90	40-100
25-90	45-100

Forestiers

Pistage	
05-55	15-60
10-55	20-60
	25-60

Armuriers

Fabrication d'armure, fabrication d'arme, fabrication de bouclier. Une seule de ces compétences peut être choisie et sera automatiquement à 75 % au bout de 5 ans.

Sages

Cartographie	Evaluation de trésor	Oratoire	Lecture/Ecriture langue natale
05-75	0-35	0-30	05-55
10-75	05-40	05-35	10-55
15-80	10-40	10-35	15-60
20-80	15-45	15-40	20-60
25-80	20-45	20-40	25-60
30-80		25-45	
35-80			
40-85			
	Parler autre langue	Lecture/Ecriture autre langue	
	0-25	0-35	
	05-30	05-40	
	10-30	10-40	
	15-35	15-45	

Alchimistes

La fabrication des potions, des poisons et des antidotes correspond à une comptabilité différente, pour laquelle des tableaux comme ci-dessus sont inutiles. Il faut en outre se souvenir que pour apprendre les talents des Alchimistes, il faut soit être un membre à part entière, soit un membre associé de la Guilde. Les membres à part entière ne peuvent plus être aventuriers ; les membres associés le peuvent mais, doivent, pour s'associer à la Guilde, faire un don minimum de 5.000 Lunars. Il est donc peu probable qu'un personnage débutant choisisse l'alchimie comme expérience préliminaire.

Les barbares

Expérience Tribale

Il faut d'abord déterminer s'il s'agit d'un barbare à pied ou d'un barbare monté. Jouer 1d100 :

01-60 barbare à pied

61-100 barbare monté

Ensuite, comme pour les compagnies de mercenaires, il faut déterminer quelles sont les armes utilisées dans la tribu. Pour les barbares à pied, jouer deux fois 1d6 dans la colonne A, et une fois 1d6 dans la colonne B. Rejouer si des résultats identiques ou si les deux boucliers sont obtenus. Pour les barbares montés, jouer 3 fois 1d8. Rejouer pareillement en cas de résultats identiques.

Barbares à pied

A

- 1 masse à 1 main
- 2 grand bouclier
- 3 hache à 1 main
- 4 épée à 1 main
- 5 lance à 1 main
- 6 bouclier moyen

B

- 1 fronde
- 2 lance à 2 mains
- 3 hache à 2 mains
- 4 javelot
- 5 hache de jet
- 6 arc

Barbares montés

- 1 épée à 1 main
- 2 hache à 1 main
- 3 lance à 1 main
- 4 arc

- 5 lance (de cavalier)
- 6 javelot
- 7 petit bouclier
- 8 bouclier moyen

Expérience tribale acquise en 5 ans pour les barbares à pied

- 1 arme (tribale) à 40 % + bonus naturel ;
- 2 autres armes (tribales) à 20 % + bonus naturel ;
- 2 compétences (voir liste) à 50 % + bonus naturel ;
- toutes les autres compétences (de la liste) à 30 % net ;
- 1d6 points de Magie de Bataille (voir liste).

Expérience tribale acquise en 5 ans pour les barbares montés

- 1 arme à 40 % + bonus naturel ;
- 2 autres armes à 20 % + bonus naturel ;
- toutes les autres armes (non tribales) commencent au % de base de 5 % net ;
- Equitation à 70 % + bonus naturel ;
- 2 compétences (voir liste) à 50 % + bonus naturel ;
- toutes les autres compétences (de la liste) à 30 % net.

Note :

Tous les barbares, montés ou à pied, quittant la tribu sans expérience tribale, possèdent les armes tribales à 15 % + bonus et toutes les armes non tribales à 5 % net.

Quand ils quittent la tribu après 5 ans d'expérience tribale, ils sont censés posséder leurs armes, une armure de cuir ou de cuir bouilli, 1d100 Lunars, et avoir eu 1d4 occasions d'augmenter leur Défense.

Compétences pour les barbares à pied

camouflage	oratoire
escalade	pose/désamorçage de piège
dissimulation	détection de chose cachée
saut	détection de piège
mouvement silencieux	pistage

Compétences pour les barbares montés

camouflage	détection de piège
dissimulation	équitation
oratoire	pistage
détection de chose cachée	



Sorts de Magie de Bataille pour tous les barbares

bladesharp 2	— Fine Lame	detect gems	— Détection de gemmes
bludgeon 2	— Matraque	detect gold	Détection d'or
countermagic 2	— Contre magie	detect life	— Détection de vie
detect detection	— Détection de détection	detect magic	— Détection de magie
detect enemies	— Détection d'ennemis	detect silver	— Détection d'argent
detect spirit	— Détection d'Esprit	healing 2	— Guérison
detect traps	— Détection de pièges	ignite	— ignition
detect undead	— Détection de Morts-Vivants	ironhand 2	— Poing d'acier
detection blank	— Anti-détection	light	— Lumière
dispel magic 2	— Dissipation de la magie	mindspeech	— Discours mental
disruption	— Dislocation	multimissile 2	— Multi projectiles
dullblade 2	— Mome Lame	shimmer 2	— Miroitement
extinguish	— extinction	silence	— Silence
protection 2	— Protection	speedart	— Flèche rapide
fanaticism 2	— Fanatisme	spirit shield	— Ecran contre les esprits
farsee	— Longue Vue	xenohealing 2	— Xéno-guérison
glue 2	— Glue		

Une remarque s'impose pour conclure, c'est que tous ces choix sont exclusifs. On ne peut pas, par exemple, être à la fois mercenaire et apprenti. Une seule exception : la milice. Un personnage peut très bien s'engager dans la milice d'une ville ou d'un village pour y servir en dehors de ses heures d'apprentissage ; toutefois, on verra rarement un milicien-voleur.

Noter également que ces catégories ne correspondent nullement à des classes de personnages. Une fois "l'expérience préliminaire" acquise, les personnages restent absolument libres d'évoluer comme ils le désirent et ne sont soumis à aucune limitation. □

Denis Gerfaud.

Cette aventure est prévue pour 5 ou 6 personnages débutants, ayant toutefois profité de l'expérience préliminaire. Pour la jouer, il suffit de connaître le livret de règles de RQ et de se munir des habituels dés polyédriques.



Les cavernes du Pied de Bouc



LHISTOIRE commence dans un petit village nommé Hammerhill, situé à une vingtaine de kilomètres au Sud de Wilm's Church, dans le royaume de Sartar. Nous sommes en 1601 S.T. et l'Empire Lunar déferle inexorablement sur le pays. Hammerhill, cependant, n'a pas encore été conquis ; situé dans les montagnes, c'est un refuge pour de nombreux fuyards. Au début de ce scénario, les personnages se retrouvent à Hammerhill parce que, peut-être, fuient-ils eux aussi l'invasion Lunar !

Hammerhill

Situé sur le flanc d'une colline, c'est un village non fortifié qui a toujours vécu paisiblement. Ses principales ressources sont l'agriculture, le bois des proches forêts, l'élevage des moutons et des chèvres. Les maisons du village sont en rondins avec des toits de chaume. Il n'y a que trois bâtiments en pierres :

A — La maison du chef du village, Salikas. C'est un seigneur Runique d'Issaries. C'est également le seul commerçant du village. Chez lui, les aventuriers peuvent trouver tout le matériel "normal" dont ils auront besoin, ainsi que des armures et des armes. Les prix sont ceux indiqués dans les règles. Salikas peut également enseigner le maniement de l'épée large, de la hache de bataille à une main et du bouclier moyen, aux prix usuels.

B — La Maison des Dieux. Tous les cultes compatibles avec les Porteurs de Lumière peuvent y être célébrés. Actuellement, n'y sont à demeure que des prêtresses de Chalana Arroy.

C — L'Auberge de la Marmite Généreuse. Le patron s'appelle Pouvredor. C'est un ancien mercenaire, initié de Yelmalio. L'auberge est actuellement bondée à cause des nombreux réfugiés. Les aventuriers ne trouvent à se loger que dans le dortoir commun, dans une promiscuité parfois douteuse, pour la somme de 5 clacks par nuit. Un repas leur coûte, suivant la qualité, de 5 clacks à 2 souverains (= pièce d'argent ou "Lunar").

Parmi les réfugiés, dormant également dans le dortoir, une jeune femme, très charismatique, retiendra peut-être leur attention : il s'agit de Mirmifaël qui a longtemps vécu avec une bande de voleurs. Elle se joindra éventuellement aux aventuriers, mais sans aucun scrupules si elle peut finalement les gruger. (C'est au maître de jeu d'exploiter au mieux les ressources de ce personnage ambigu.)

Les faits

L'arrivée incessante des réfugiés a fini par causer une certaine désorganisation dans le village. Une nuit, une bande de Trollkins en a profité pour effectuer un raid et a enlevé Luda, une initiée de Chalana Arroy. A sa place a été laissé un bout de parchemin écrit en *Tradetalk* demandant 10 000 pièces d'argent de rançon. Les prêtresses de Chalana Arroy n'ont pas cette somme, elles sont pauvres. Il leur faut donc récupérer Luda par la force. Or, leur culte leur interdit de porter les armes. Aux aventuriers prêts à se charger de la besogne, elles sont prêtes à payer en nature :

- Logement et nourriture gratuits pendant 6 mois au temple.
- 2 points de *Guérison* (Healing) enseignés gratuitement.
- 15 % de *Traitement d'Empoisonnement* (Treat Poison) enseignés gratuitement.

(Ceci, bien entendu, pour *chaque* aventurier ayant participé à la rescousse de Luda.)

Informations

Un sort de *Divination* a pu renseigner les prêtresses sur l'identité des ravisseurs. Ce sont des Trollkins. Ils sont au moins 4. Mais ils ont peut-être des alliés non-Trollkin. Ils doivent se terrer, avec la prisonnière, dans une crevasse appelée Pied de Bouc (à cause de sa forme).

Les Trollkins ont donné 4 jours de délai. Les 10 000 pièces d'argent doivent être déposées près de la Pierre du Dragonewt, au bord de la rivière, par une prêtresse seule. Lorsque les aventuriers arrivent à Hammerhill, deux jours se sont déjà écoulés.

Autres informations

S'ils ne se mettent pas systématiquement les habitants de Hammerhill à dos, les aventuriers peuvent sans problèmes glaner les informations suivantes :

— **La Pierre du Dragonewt** est un rocher gris d'environ 2 m de haut sur 1 m 50 de large, situé au bord de l'eau, et sur lequel est gravée la rune du Dragonewt Δ . Ce rocher est réputé magique et on évite d'y toucher. (On évite de toucher à tout ce qui touche aux Dragonewts à Hammerhill !) Il faut deux bonnes heures à pied (8 km) pour se rendre au rocher.

— **Le Pied de Bouc.** C'est le nom d'une crevasse située au fond d'une ancienne vallée. Il est probable qu'il y ait des cavernes tout au fond. Il est tout aussi probable qu'il s'y terre des créatures du Chaos. On mentionne parfois en frissonnant le nom de Broos. La crevasse est à 12 km au Nord de la Pierre du Dragonewt, et à 8 km au Nord-Est de Hammerhill.

— **Les marais.** Dans ces marais situés de l'autre côté de la rivière vit une colonie de Ducks. Ils restent toutefois à l'écart, apparemment pacifiques ; on en voit rarement venir au village.

— **Les bois** qui entourent le village. On y a remarqué une inquiétante prolifération de Chats de l'Ombre (Shadow Cats). Certains, très gros, sont récemment sortis des bois pour attaquer des moutons.

La pierre du Dragonewt

Cette pierre est magique sans l'être. De fait, elle est fortement chargée de Pouvoir : 21 points. Quiconque la touche s'en rend aussitôt compte et doit exercer son Pouvoir contre celui de la pierre. Si on ne réussit pas à vaincre le Pouvoir de la pierre, on perd 1 point de Pouvoir définitivement (et la pierre en gagne 1). Si on réussit, on a une chance normale (Cf. Règles) d'augmenter son Pouvoir. La pierre n'en perd pas. Dans tous les cas, le contact entre la pierre et un humain ne peut s'établir qu'une fois par an.

Les Ducks

Depuis peu, les Ducks ont un nouveau chef : Qwack. Celui-ci a réussi à faire complètement changer de politique à la colonie. Et de fait, ils projettent eux aussi un raid contre Hammerhill. Si les aventuriers s'approchent de la pierre du Dragonewt et semblent une proie facile aux Ducks, ces derniers leur tendront une embuscade depuis les marais en utilisant d'abord leurs armes de jet.

Les Ducks n'ont pas de trésor sur eux. Sur un îlot dans les marais de l'autre côté de la rivière se trouve leur repaire : une hutte de pierre et de torchis. Une détection de chose cachée permet d'y découvrir leur cache : 350 clacks, 190 lunars et une statuette en bronze représentant un Duck et valant 20 lunars.

Les bois

Quoi qu'en disent les paysans, les Chats de l'Ombre ne sortiront que la nuit. Il y a 20 % de chances par heure que les aventuriers soient attaqués par 2-5 Chats. Les aventuriers seront toujours surpris à moins de réussir un jet *critique d'entendre*.

La crevasse

Elle fait environ 15 m de large, 15 m de profondeur, 40 m de long. Le fond rocaillieux est couvert de buissons et de ronces. Les parois tombent quasiment en à-pic. Un raidillon caillouteux permet de descendre au fond. L'entrée des cavernes, au fond, n'est visible que de près.

Fréquentation : tirer 1d100 toutes les heures :

01-50 personne

51-75 1-4 Serpents à Crocs (*Fang Snakes*)

76-84 1 Crapaud des Falaises (*Cliff Toad*)

85-89 1 Escargot-Drac (Dragon Snail)*

90-00 2-5 Trollkins*

* Il s'agit d'habitants des cavernes. Si on les trouve ici, leur apparition/mouvement cesse d'être aléatoire.

Les cavernes

Elles sont toutes naturelles, creusées dans un roc calcaire assez friable, gris clair, humide, avec des stalagmites au plafond. L'écho y est très impressionnant.

Au total, les cavernes sont habitées par 8 Trollkins (les ravisseurs de Luda), un Griffon, 2 Gargouilles, 3 Escargots-Drac et 3 Gorps. Les Trollkins connaissent la présence du Griffon, auquel ils ne se frottent pas. Ils évitent les Escargots-Drac. Ils ignorent la présence des Gargouilles et des Gorps.

1. Entrée de caverne. 6 m de haut, 3 m de large, légère descente. Une *détection de chose cachée* permettra de découvrir une plume. Mais à moins que les aventuriers ne sachent ce qu'est un Griffon, ils ne peuvent supposer que son appartenance à un "grand oiseau".

2. Entrée de caverne. 3 m de haut, 2 m de large, légère montée (puis descente double après le premier tournant). Si l'entrée est examinée avec soin, une *détection de chose cachée* permettra de découvrir les runes Σ ||| faiblement gravées (comme avec l'ongle) dans la roche tendre. Ces runes sont associées à Chalana Arroy ; c'est un message laissé par Luda tandis que les Trollkins faisaient halte à cet endroit.

3. Vaste caverne limoneuse. Le plafond est à environ 6 m. Entre la corniche Est et le fond de la caverne, il y a 3 m de dénivellation. Depuis le fond de la caverne, une *détection de chose cachée* est nécessaire pour apercevoir l'entrée du passage N° 5. L'extrémité Nord de la corniche est très étroite (75 cm) et prêt à s'effondrer. La friabilité du sol peut être détectée avec le même % que pour détecter un piège. On peut considérer le sol à cet endroit comme ayant une "force" de 21. Comparer ce nombre à la Taille + Encombrement de l'aventurier qui s'y engage, sur la Table de Résistance, pour savoir si l'effondrement a lieu ou non. En cas d'effondrement et de chute, tirer 1d6 de dommages non amortis par l'armure, et faire tirer un jet de chance (Pouvoir x 5). Si ce jet est manqué le personnage est également touché par des morceaux de roc et subit 1d8 de dommages supplémentaires (absorbables par l'armure).

Au Nord de la caverne (en bas), d'autres plumes sont nettement visibles et un jet de *pistage* permettra de découvrir dans le sol vaseux l'empreinte d'une énorme patte de lion.

4. Répare du Griffon. Celui-ci vit sur la corniche, 4 m de haut, tout au fond de la caverne. Il faut réussir un jet *d'escalade* pour y accéder. Le Griffon n'attaque que si les aventuriers sont peu nombreux ou affaiblis. Autrement, étant peu porté à risquer sa vie, il commence par prier les aventuriers de déguerpir, en utilisant le *Langage Mental* (Mind Speech). S'il est attaqué, il se défend jusqu'à la mort. Sa première défense, après avoir *détecté des ennemis* est d'utiliser son sort *Mur de Ténèbres*. Son trésor est caché dans un trou, dans l'angle N-E, (*détection de chose cachée*) dissimulé par une grosse pierre. La pierre a une taille de 27. Il y a 1 300 pièces d'argent (des Souverains de Sartar), 400 Roues d'Or (Wheels) et un anneau en bronze contenant une matrice de *Détection d'Esprit*.

5. Long tunnel tortueux. 1.20 m de haut, 1 m de large. Les aventuriers ne peuvent y avancer qu'à 4 pattes et à la file indienne. Ce tunnel est vide, mais il débouche directement sur le repaire des Trollkins. A cet endroit, les aventuriers doivent tous réussir un jet de *mouvement silencieux*, faute de quoi les Trollins leur tendent une embuscade, bénéficiant de l'effet de surprise.

6. Descente escarpée. Le souterrain fait ici à peine 2 m de large sur 2.50 m de haut. Il est fortement incliné : 45°. Les points *a*, *b* et *c* indiquent des dénivellations de 4 m en à-pic. A chacun de ces endroits, un jet *d'escalade* est nécessaire. Si le jet est manqué, le personnage ne peut plus continuer dans cette direction par ses propres moyens. Il doit, soit demander l'aide de ses compagnons, soit rebrousser chemin. Si c'est un échec total (fumble), il y a chute : 1d6 de dommages non amortis par l'armure. Si les personnages sont encordés, comparer sur la Table de Résistance la Taille + Encombrement de celui qui tombe à la Force de celui qui retient.

7. Rivière souterraine. Le plafond est à 3 m. La rivière coule vers le Sud. Elle fait 3 m de large et environ 2 m de profondeur. Il n'y a quasiment pas de courant, l'eau paraît stagnante. Elle est épaisse, saumâtre et sent la vase et la pourriture. La berge de la rivière, à l'Est, est tapissée de galets gluants et verdâtres. Au Sud, l'eau s'infiltré dans une faille. Au Nord, elle sort d'un orifice de 3 m sur 2 (avec, donc, 2 m d'air libre au-dessus de l'eau ; on peut remonter jusqu'à la caverne N° 13). Au Nord-Ouest, un tunnel escarpé, qui monte, est visible de l'autre côté de l'eau.

C'est à cet endroit, sur la rive Est, que se tiennent les 3 Gorps. Il faut un jet de *détection de chose cachée* pour les distinguer de la vase alentour. Enlisé dans la vase, il y a également un squelette humain dans des débris d'armure. Armure et armes sont trop oxydées pour être encore valables, mais le squelette porte au doigt (*détection de chose cachée*) un cristal monté sur un anneau d'argent. Il s'agit d'un Cristal Magique de *Résistance aux Sorts* (Spell Resisting) avec un Pouvoir de 2 points. (Se souvenir que ce cristal doit d'abord être "accordé". RQ p. 96) Les 3 Gorps sont affamés et attaquent immédiatement.

8. Tunnel escarpé. Même procédure qu'en N° 6.

9. Répare des Trollkins. Caverne de 4 m de haut. Contre la paroi Nord, il y a des couches rudimentaires, un baquet contenant de l'eau, des sacs accrochés aux murs par des pitons et contenant de la nourriture. Si les Trollkins n'ont pas été rencontrés dans la crevasse, ils sont tous là. Trifkill, le chef, commence par lancer 2 ou 3 fois le sort de *Démoralisation*, en restant à l'arrière. Si l'un des Trollkins faiblit, il lui lance le sort de *Protection*. Enfin, il utilise aussi pour lui-même le sort de *Protection* s'il se voit obligé à combattre. Il garde 8 points de Pouvoir en réserve pour les sorts de *Guérison*.

10. Chambre de Trifkill. Il y a des peaux sur le sol et des morceaux d'étoffe tendue aux murs afin de rendre la caverne plus confortable. C'est là qu'est attachée Luda et que se trouve le trésor des Trollkins. Il y a également un piège juste à l'entrée : une fosse de 3 m de profondeur sur 1 m de large, hérissée de pointes tournées vers le haut. Une toile tendue et recouverte de sable et de gravier la dissimule au regard, mais une étroite corniche, au Sud, permet d'entrer dans la chambre en se collant à la paroi. Si le piège fonctionne : 1d6 de dommages (non amortis par l'armure) dus à la chute. Les 6 pointes en bronze ont 75 % de chance de toucher chacune (Empalement à 15 %) en causant 1d8 + 2 de dommages. Luda est sur le sol, au fond de cette caverne, ficelée et baillonnée. Dans un coffre verrouillé (dont la clé est sur Trifkill), il y a : 250 clacks, 80 pièces d'argent et une dague de bronze au pommeau ouvragé de gemmes, valeur 250 lunars.

11. Répare des Escargots-Dragons. Le tunnel de 5 m de large sur 5 m de haut monte en pente douce. C'est tout au fond que se tiennent habituellement les Escargots-Dragons. Ils sont voraces et attaquent aussitôt. Ils n'ont pas de trésor. Il y a 75 % de chance de les trouver là effectivement.

12. Large tunnel descendant. 12 m de large dans sa plus grande largeur, 5 m de haut. Ce tunnel en lacets descend en pente douce jusqu'à la rivière souterraine (voir N° 7). Il est fréquenté par les Escargots-Dragons. Si ceux-ci n'ont pas encore été localisés, il y a 15 % de chance par tour de les rencontrer remontant vers leur repaire, ou descendant vers la rivière. (Au MJ de décider selon les circonstances).

13. Caverne aux Gargouilles. On ne peut accéder à cette caverne qu'en empruntant le pont glissant. Tout personnage manquant un jet de 5 fois sa Dextérité ou moins sur 1d100 tombe à l'eau. (Voir les règles sur la noyade, p. 101). Dans la caverne, deux apparentes statues de pierre grise sont postées de part et d'autre d'un coffre de bronze. Ces statues, les Gargouilles, ne s'animent et n'attaquent que si l'on touche au coffre. Elles sont là pour le garder. Le coffre n'est pas verrouillé. Il contient simplement un grand heaume (*full helm*) en fer où sont gravées les runes **†** **Y** (Mort et Vérité) associées à Humakt. Le Seigneur des Runes à qui il appartenait est mort depuis longtemps, mais ses Gargouilles le gardent toujours. Ce heaume vaut 500 lunars et offre une protection de 9 pts. (Ce heaume, naturellement, n'est plus enchanté et empêchera tout usage de magie à celui qui le mettra). □

Comment lire les caractéristiques des attaques. On trouve dans l'ordre, de gauche à droite :
nom de l'arme / rang d'attaque / % d'attaque / dommages / % de parade % points de solidité de l'arme.

Répartition des points de vie : pour les non-humanoïdes, la répartition est expliquée en détails ; pour les humanoïdes, le schéma représente une silhouette. A gauche du tiret (/) : points de protection (de l'armure), à droite du tiret : points de vie.

Salikas, Seigneur Runique d'Issaries

FOR 15	INT 16	POU 18			6/6
CON 16	DEX 13	p.v. 17		9/5	8/7 9/5
TAI 13	CHA 12	Déf. 20 %			8/6
Epée courte RA7 95 % d6 + 1 + d4 90 % 20			9/6		9/6
Bâton RA4 95 % d8 + d4 95 % 10					
Bouclier moyen 75 % 12					
Lit/Ecrit Sartarite 95 % - Lit/Ecrit Tradetalk 95 % - Lit/Ecrit Dark-tongue 40 % - Evaluation de Trésor 95 % - Oratoire 95 % - Détection d'objet caché 95 % - Marchandage 95 %.					

Sorts : Guérison 6 - Finelame 3 - Disruption - Protection 2 - Détection d'Esprit - Enchaînement d'Esprit.

Esprit allié dans un cristal : INT 11 POU 12 : Harmonisation - Réparation - Glue - Détection de Magie.

Mirmifael

FOR 11	INT 15	POU 16			2/4
CON 13	DEX 18	p.v. 12		2/3	3/5 2/3
TAI 8	CHA 17	Déf. 25 %			3/4
Dague de jet RA1 80 % d4 12			2/4		2/4
Epée courte RA6 75 % d6 + 1 70 % 20					
Petit bouclier 50 % 8					
Lit/Ecrit Tradetalk 70 % - Dissimulation 90 % - Pick-Pocket 80 % - Détection d'objet caché 70 % - Escalade 65 % - Pose/désamorçage de piège 55 % - Entendre 90 % - Détection de pièges 55 %.					

Sorts : Guérison 3 - Silence - Mobilité - Démoralisation - Protection 2 - Invisibilité.

Luda, Initiée de Chalana Arroy

FOR 8	INT 12	POU 18			2/4
CON 10	DEX 12	p.v. 10		2/3	2/5 2/3
TAI 9	CHA 15	Déf. 5 %			2/4
Premiers soins 90 % - Traitement			2/4		2/4
d'empoisonnement 60 % - Soins de maladie 60 % - Découverte des plantes médicinales 50 % - Lire/Ecrire Tradetalk 60 %.					

Sorts : Guérison 6 - Xéno-guérison 4 - Contremagie 2 - Protection 2.

Qwack, chef des Ducks

FOR 8	INT 15	POU 15			3/4
CON 12	DEX 17	p.v. 11		3/3	3/5 3/3
TAI 7	CHA 17	Déf. 25 %			3/4
Fronde RA1 80 % d8			3/4		3/4
Epée courte RA6 75 % d6 + 50 % 20					
Petit bouclier 65 % 8					

Sorts : Guérison 4 - Disruption - Multiprojectiles 4.

Objets magiques : Cristal de réserve de Pouvoir, 6 points.

Les 8 autres Ducks ont les mêmes caractéristiques :

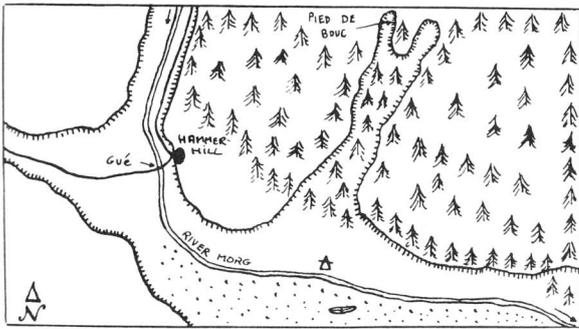
FOR 6	INT 9	POU 8			3/2
CON 8	DEX 12	p.v. 6		3/1	3/3 3/1
TAI 4	CHA 4	Déf. 5 %			3/2
Fronde RA3 30 % d8			3/2		3/2
Epée courte RA9 30 % d6 + 1 - d4 30 % 20					
Petit bouclier 30 % 8					

Sorts : aucun.

Trifkill, chef des Trollkins

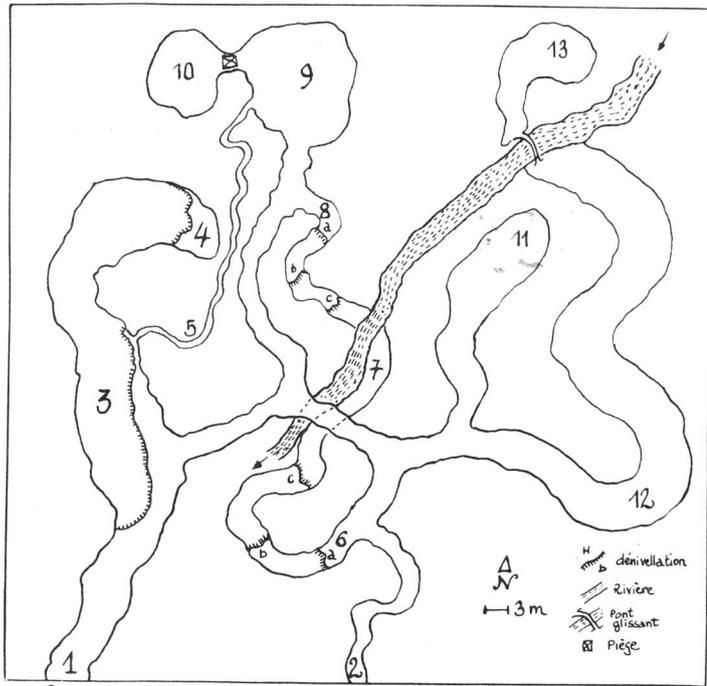
FOR 13	INT 14	POU 12			4/6
CON 16	DEX 18	p.v. 16		4/5	4/7 4/5
TAI 12	CHA 13	Déf. 15 %			4/6
Masse légère RA6 75 % d6 + 2 65 % 20			4/6		4/6
Lance courte 1 M RA5 65 % d6 + 1 50 % 15					
Bouclier moyen 55 % 12					

Sorts : Guérison 3 - Protection 2 - Démoralisation.



1. REGION DE HAMMERHILL

- HAUT ESCARPEMENT
- BAS
- RIVIERE
- MARAI
- ROUTE
- FORÊT
- Pierre du Dragonweut
- flot des Ducks
- 1 km



2. CAVERNES DU PIED DE BOUC

Les 7 autres Trollkins ont les mêmes caractéristiques :

FOR 10 INT 10 POU 9
 CON 12 DEX 12 p.v. 12 3/4
 TAI 10 CHA 7 Déf. 0 % 3/3 4/5 3/3
 Fronde RA2 35 % d8 3/4
 Masse légère 40 % d6 + 2 30 % 20 3/3 3/4
 Lance courte 1 M 35 % d6 + 1 30 % 15
 Bouclier moyen 35 % 12

Sorts : aucun.

Le Griffon

FOR 32 INT 14 POU 15 01-02 Patte post. D 4/7
 CON 15 DEX 12 p.v. 19 03-04 Patte post. G 4/7
 TAI 30 CHA 9 Déf. 20 % 05-07 Groupe 4/8
 Griffes* RA7 60 % 3d6 08-10 Poitrail 4/8
 Bec* RA7 60 % d8 + 2d6 11-12 Aile D 4/6
 Il peut attaquer avec bec et griffes 15-16 Patte ant. D 4/7
 jusqu'à 3 adversaires 17-18 Patte ant. G 4/7
 en même temps. 19-20 Tête 4/7

Sorts : Guérison 6 – Contremagie 2 – Langage Mental – Longue vue – Détection d'Ennemis – Murs de Ténèbres – Glue.

Escargot-Dragon à 2 Têtes, N° 1

FOR 26 DEX 8 01-08 Coquille 8/7
 CON 10 POU 8 09-14 Avant-Corps 4/6
 TAI 26 p.v. 13 15-17 Tête 1 4/6
 Morsure RA8 45 % 3d6 18-20 Tête 2 4/6
 Morsure RA8 45 % 3d6

Trait Chaotique : Jet d'acide de puissance 15, 4 fois par jour à 6 mètres de portée.

Sorts : aucun.

Escargot-Dragon à 2 Têtes, N° 2

FOR 24 DEX 10 01-08 Coquille 8/6
 CON 10 POU 9 09-14 Avant-corps 4/5
 TAI 22 p.v. 12 15-17 Tête 1 4/5
 Morsure RA8 40 % 3d6 18-20 Tête 2 4/5
 Morsure RA8 40 % 3d6

Trait Chaotique : Réfléchit 2 points de sorts.

Sorts : aucun.

Escargot-Dragon à 2 Têtes, N° 3

FOR 25 DEX 6 01-08 Coquille 8/6
 CON 10 POU 7 09-14 Avant-corps 12/5
 TAI 20 p.v. 12 15-17 Tête 1 12/5
 Morsure RA9 40 % 3d6 18-20 Tête 2 12/5
 Morsure RA9 40 % 3d6

Trait Chaotique : + 8 points d'épaisseur de peau.

Sorts : aucun.

Les 2 Gargouilles ont les mêmes caractéristiques :

FOR 20 DEX 11 01-03 Patte D 6/4
 CON 10 POU 13 04-06 Patte G 6/4
 TAI 16 p.v. 11 07-09 Abdomen 6/4
 Patte D RA8 50 % 2d6 10 Poitrine 6/5
 Patte G RA8 50 % 2d6 11-12 Aile D 6/4
 13-14 Aile G 6/4
 15-16 Bras D 6/4
 17-18 Bras G 6/4
 19-20 Tête 6/5

Les Chats de l'Ombre ont tous les mêmes caractéristiques :

FOR 7 DEX 20 Déf. 25 % 01-02 Patte post. D 0/4
 CON 13 POU 12 03-04 Patte post. G 0/4
 TAI 4 p.v. 11 05-07 Croupe 0/6
 Morsure RA8 45 % d6 08-10 Poitrail 0/6
 Griffes RA8 70 % 2d6 11-13 Patte ant. D 0/4
 14-16 Patte ant. G 0/4
 17-20 Tête 0/5

Crapaud des Falaises

FOR 20 POU 7 01-02 Patte post. D 2/6
 CON 14 DEX 9 03-04 Patte post. G 2/6
 TAI 20 p.v. 16 05-07 Croupe 2/8
 Langue RA4 35 % 2d6 à 12 m 08-10 Poitrail 2/8
 Avalément RA4 80 % 8 pts acide 11-13 Patte ant. D 2/6
 14-16 Patte ant. G 2/6
 17-20 Tête 2/7

Gorp n° 1	Gorp n° 2	Gorp n° 3
CON 14 p.v. 16	CON 12 p.v. 14	CON 11 p.v. 10
TAI 18	TAI 17	TAI 6
POU 8	POU 7	POU 11

Gorps 1 et 2 : Enveloppe RA1 100 % 8 pts de dommages d'acide.

Gorp 3 : Enveloppe RA1 100 % 8 pts de dommages d'acide.
 Trait Chaotique : Explode en mourant, causant 3d6 de dommages à toutes créatures dans un rayon de 3 mètres.

Les Serpents à Crocs ont tous les mêmes caractéristiques :

FOR 4 DEX 11 01-06 queue 0/3
 CON 10 POU 9 07-14 corps 0/4
 TAI 5 p.v. 8 15-20 tête 0/3
 Morsure RA10 35 % d4 + poison (venin de lame) de puissance 4.

Ce scénario a été conçu pour 4 ou 5 investigateurs débutants interprétés par des joueurs expérimentés. En effet, ce scénario est *dangereux* et réclamera beaucoup de prudence, de réflexion et même d'intuition de la part des personnages qui l'entreprendront s'ils ne désirent pas connaître une fin horrible et rapide.

Les investigateurs résident à Boston et disposent d'un moyen de transport quelconque (automobile...).



Introduction :

14 Novembre 1924 : Les investigateurs sont contactés par un homme qui prétend avoir une mission à leur confier. D'apparence nerveuse et inquiète, il refusera de révéler de prime abord son identité et donnera à lire aux personnages un article découpé dans le Boston Globe du 12 Novembre :

Thomas ne croit pas à la thèse de la crise cardiaque, son frère était en excellente santé (ayant été un athlète de renom) et l'affaire lui semble étrange. Il propose 100 \$ à toute personne qui enquêtera sur les circonstances du décès et réussira à apporter quelques lumières sur ce qui s'est réellement passé.

Superstition à Treadmill

"Treadmill (Mass.) : Depuis hier, le petit village de Treadmill, une localité située à une vingtaine de miles de Boston, vit dans un état de surexcitation inhabituel.

En effet, c'est hier matin lors d'une partie de chasse organisée peu avant l'aube qu'Oscar Bennett, membre honoré de la communauté précitée, a trouvé la mort dans des circonstances qui semblent avoir troublé ses compagnons. Bennett s'était séparé du groupe principal des chasseurs alors que ceux-ci pénétraient dans le petit bois de Greenwood. Au bout d'un certain temps, ses amis commencèrent à s'inquiéter et l'appelèrent à plusieurs reprises sans succès. Soudain, un cri déchirant aurait retenti dans la forêt. C'est à l'endroit d'où semblait provenir ce cri qu'ils découvrirent le corps sans vie de Bennett. Certains chasseurs prétendent avoir aperçu, à cet instant, une gigantesque silhouette ("Aussi haute que les arbres alentours" !!) qui s'enfuyait, traînant derrière elle une paire d'ailes membraneuses qui la faisait ressembler à une énorme chauve-souris... ou au vampire de la légende.

Nul doute que l'intelligence frustrée des paysans leur aura joué un tour, bâtissant une histoire invraisemblable à partir de superstitions locales qui faisaient déjà état du bois de Greenwood comme d'un lieu maléfique.

Edward Simpson, le médecin du village dépêché sur place, a heureusement su conserver l'esprit clair et a déclaré que le corps d'Oscar Bennett ne portait aucune trace d'agression et que la mort devait avoir pour origine un arrêt cardiaque. Une autopsie a cependant été ordonnée par William Garrish, shériff de Treadmill."

L'histoire (pour le Gardien des Arcanes)

En 1877, sept Allemands, fondateurs d'une secte à caractère occulte, l'Eglise de l'Infinie Conscience, sont venus s'installer sur un petit îlot situé au milieu de l'étang qui se trouve au centre du bois de Greenwood. Ils construisirent à cet endroit une chapelle et une petite maison qui devait leur servir d'habitation et de laboratoire. Leur but : découvrir le secret de la vie éternelle par tous les moyens possibles, aussi bien scientifiques que spirituels. Les recherches se poursuivirent pendant un certain temps sans encombre et la secte se découvrit quelques adorateurs privilégiés parmi les habitants de la région.

Mais un jour, Conrad Stille, grand maître de l'Eglise de l'Infinie Conscience, entra en possession d'un exemplaire du Nécronomicon de l'arabe dément Abd Al-azred et y entrevit des perspectives inespérées pour l'accomplissement de son grand-œuvre. Stille et ses amis réussirent à déchiffrer le sort destiné à contacter Azathoth et décidèrent de tenter une requête auprès de la déité démentielle. Celle-ci leur promit l'immortalité s'ils accomplissaient certains rites sous la tutelle de Nyarlathotep. Ce qui se passa au cours de cette cérémonie, nul ne le sait. Toujours est-il que le lendemain on devait découvrir les cadavres de tous les adorateurs réunis cette nuit-là à l'exception de ceux des sept Allemands.

Après que les investigateurs aient lu l'article, le mystérieux personnage révélera son identité. Il s'appelle Thomas Bennett et est le frère du défunt de Treadmill. S'il habite Boston depuis son enfance, son frère avait préféré se retirer à la campagne depuis quelques années.

En fait, ceux-ci se trouvent toujours dans une crypte creusée sous la chapelle sur l'ordre d'Azathoth. Ce dernier leur a joué un très mauvais tour, car s'il leur a accordé une immortalité de principe (la nourriture matérielle n'est plus nécessaire aux fonctions vitales), il a également mêlé leurs sept personnalités au sein d'un corps unique, celui

de Conrad Stille qui par cette opération a subi d'atroces altérations. De plus leurs (SON ?) âmes s'affaiblissent avec le temps qui passe et leur seul moyen de lutter est de puiser celles d'êtres à sang chaud.

C'est cette créature immonde qui a dévoré l'esprit de O. Bennet...

N.B. : Le Pouvoir d'une créature est la mesure de l'âme de cette créature. Contrairement à ce qui est dit dans les règles du système Runequest, il sera considéré pour ce scénario que les animaux non-pensants possèdent également une âme, mais que celle-ci est tellement inférieure à l'âme humaine qu'elle ne peut être quantifiée selon l'échelle de mesure ordinaire. Tout être dont le pouvoir est amené à zéro, meurt.

Les indices (pour les joueurs)

Les indices donnés ci-dessous seront accordés aux personnages au fur et à mesure de leur enquête et uniquement s'ils réussissent les jets à chaque élément. L'enquête doit être le domaine privilégié du jeu de rôle au sein de Call of Cthulhu et il appartiendra à l'arbitre de faire toute description (de bâtiment, de lieu, de personnage) nécessaire afin de permettre aux personnages de vivre une aventure.

Les indices sont mêlés de descriptions et sont classés par lieux.

A Boston :

Aux bureaux du Boston Globe : (jet réussi en *Library Use* pour obtenir chacune de ces informations).

— Un article de 1876 relatant un scandale qui se serait produit au cours d'une soirée mondaine. Un prêcheur et un étranger du nom de Stille en seraient venus aux mains sur un sujet théologique. Conclusion de l'article : "...jamais la bonne société bostonnienne ne se laissera abuser par de faux prophètes."

— Un article de 1878 intitulé "Une secte à la campagne". Il y est question d'une certaine Eglise de l'Infinie Conscience qui aurait été contrainte de s'installer aux alentours de Treadmill à la suite d'un scandale ayant opposé le grand maître de cette secte à l'intelligentzia de Boston il y a quelques temps de cela.

— Un article, non publié, daté du 3 Mai 1901 faisant état d'un véritable charnier découvert dans une chapelle située au cœur du bois de Greenwood. Treize corps ont été dénombrés sans que l'on ne retrouve un seul des dirigeants du culte pratiqué en cet endroit ni surtout leur leader, un certain Stille, visionnaire à demi fou d'origine européenne. (L'article n'a pas été publié à la suite de l'intervention des parents de l'une des victimes, originaire d'une famille en vue de Boston).

A l'hôtel de ville : (*Library Use*)

— Une fiche d'état civil mentionnant l'arrivée de 7 nouveaux venus d'origine européenne à Treadmill. La fiche est datée du 6 juillet 1877. L'un des joueurs devra réussir un *Spot Hidden* pour remarquer que la fiche a été établie par un dénommé Jerry Garrish (le père de l'actuel shériff de Treadmill).

— L'Eglise de l'Infinie Conscience a été déclarée en 1878 au Registre des Cultes. Il est mentionné qu'elle tient ses offices dans une chapelle du bois de Greenwood et qu'il s'agit d'une secte basée sur des principes judéo-chrétiens et scientifiques dont l'intérêt se porte vers les problèmes d'immortalité.

Au poste de police principal : (*Oratory* et *Library Use*)

— Le rapport d'autopsie d'Oscar Bennett est formel : décès par infarctus.

Plusieurs dizaine d'avis de disparition disséminés au travers des dossiers de la police concernent une zone de 5 miles de rayon autour de Treadmill. Ces disparitions ont commencé à partir de 1901.

— Il sera nécessaire de réussir un *Spot Hidden* pour découvrir une grande enveloppe scellée portant la mention : "L'affaire de Greenwood". Il s'agit du dossier de police concernant le charnier de 1901 (voir plus haut). Le rapport médico-légal fait référence à une sorte "d'épidémie soudaine" de crises cardiaques. Ce dossier contient des photos, des témoignages et des rapports.

A la Boston Public Library : (*Library use*)

— "Religions et Immortalité" de Gaspard Griffith : cet ouvrage fait mention d'une société bavaroise dont les membres durent s'exiler à cause de graves soupçons d'hérésie et de sorcellerie qui pesaient sur eux. Son fondateur était un physicien de renom : Conrad Stille.

— "L'immortelle Malédiction", auteur inconnu : ce livre quasi-ésotérique fait référence à d'antiques races immortelles qui auraient régné sur notre monde, il y a très très longtemps. (+6 % Cthulhu Mythos ; — 1D6 points de SAN).

A Treadmill :

Treadmill est bien plus un petit hameau qu'un véritable village. Tous les habitants font preuve d'une extrême superstition à l'exception du docteur Simpson qui refuse de croire à la soit-disant "malédiction du Greenwood". Quoiqu'il en soit, tous considèrent qu'il s'agit d'une affaire qui ne regarde que les gens du coin et il sera très difficile aux investigateurs de trouver qui que ce soit désireux de révéler des détails concernant cette histoire.

Treadmill apparaîtra comme un village mort : personne dans les rues, même les étables restent fermées en permanence et les volets de la plupart des maisons restent closes toute la journée. Les habitants sont prêts à inventer n'importe quelle histoire afin de faire partir tout éventuel curieux.

Cinq maisons sont remarquables :

— **Le bureau du sheriff William Garrish** : toutes portes et fenêtres sont closes. Garrish a perdu son père dans l'affaire du charnier du Greenwood. La magie noire et l'occultisme sont deux choses très mal vues dans la région. Le fait que son père ait été mêlé à cette histoire ne pourrait que nuire à sa réputation, aussi ne dira-t-il ce qu'il sait qu'en dernière limite. Il faisait partie du groupe de chasse mais n'a personnellement rien vu dans le Greenwood, sinon l'expression de terreur peinte sur le visage d'Oscar Bennett.

Pour obtenir quoique ce soit de sa part, un investigateur devra réussir un jet sous trois fois son charisme (avec un dé de pourcentage) et un *Oratory*.

— **La maison d'Edward Simpson**, le médecin/vétérinaire : Simpson n'habite à Treadmill que depuis une dizaine d'années et n'a jamais connu Stille et ses disciples. Il a tendance à considérer ses concitoyens comme de grands enfants et ne se formalise pas de leurs enfantillages. Il sait que les habitants de Treadmill appellent parfois la créature du Greenwood, "le Teufel" (Diable en allemand), mais il ne sait pas pourquoi.

Sympathique, il n'en restera pas moins secret vis-à-vis du Greenwood car il respecte l'attitude de ses voisins quelquefois infantile qu'elle lui paraisse. *Oratory* et *Debate* pourront être utiles comme lui.

— **L'auberge Horned Deer Inn** : Cette auberge a connu son heure de gloire à l'époque où Treadmill était un relais de diligence fréquenté. Aujourd'hui elle n'a plus que quelques reflets de sa "splendeur" d'antan. Ses propriétaires sont Isaih et Wilma Torngall.

Isaih était un des chasseurs qui a aperçu quelque chose à l'aube du 11 Novembre, mais il est très impressionnable et a tendance à exagérer considérablement la réalité. Wilma, sa femme, est la "maîtresse" de maison dans tous les sens du terme. Elle n'aime pas les étrangers, veut le faire savoir et saura protéger son "pauvre époux" en toute circonstance. Elle possède un fusil de chasse et sait s'en servir. *Oratory*, *Fast Talk* et *Debate* permettront d'obtenir des renseignements d'Isaih, mais... gare à sa femme !

— **Le magasin General Store** de Treadmill : cette boutique est tenue par un immigré italien nommé Pio Zacketti. Peureux et très croyant, il acceptera quand même de vendre des marchandises aux investigateurs s'ils n'en disent rien à personne.

— **Hugh Chelster**, le maréchal-ferrant/mécanicien : un homme violent et naturellement agressif. Il sera toujours prêt à faire un sort à l'un de ces "étrangers qui s'occupent de ce qui ne les regarde pas".

Note : Les personnages présentés ci-dessus gagneront à être développés par le maître de jeu. Ils devront être pittoresques et typés tout en restant crédibles.

Le bois de Greenwood

Situé à quelques kilomètres à peine de Treadmill ce petit bois (1 km 500 de diamètre environ) a une apparence étrange. L'approche de l'hiver ne semble pas être responsable de la désolation qui règne alentour. Aucune trace de vie animale dans les parages (les animaux ont très vite fuit, après qu'une bonne partie d'entre eux ait été décimée par la "créature") et la végétation paraît pourrissante et infestée de parasites (champignons, lianes, etc...) Des bandes de brume semblent avoir été prises au piège des arbres du Greenwood. La terre est boueuse et recouverte de feuilles en décomposition.

Au centre de ce bois au calme inhabituel se trouve un étang aux eaux vaseuses et glauques, d'où provient de puissants relents de pourriture. Lorsque les investigateurs atteindront cet étang, le silence des environs sera brisé par l'écho lointain du cri des engoulevants, oiseaux de sinistres présages.

Au milieu de l'étang il est possible de voir, à une vingtaine de mètres des berges, un petit îlot à la végétation luxuriante et tourmentée. Celle-ci est tellement riche à cet endroit qu'il faudra réussir un jet de *Spot Hidden* pour repérer vaguement la forme d'une construction sur la petite île.

Il est possible de trouver une barque cachée par des branches sur le bord de l'étang mais d'abord il faudra la chercher et ensuite réussir un *Spot Hidden*.

Il est également possible de trouver des empreintes de grands pieds griffus et difformes sur le sol du petit bois si l'on réussit un *Spot Hidden*. Un jet de *Tracking* réussi amènera les personnages à suivre la piste jusqu'au bord de l'étang à un endroit où les berges portent les traces de l'amarage d'une embarcation.

L'île

Ici toute la végétation semble délirante. Les arbres sont tordus comme s'il leur avait été trop difficile de se tourner directement vers le ciel. Au bord de l'îlot se trouve une barque camouflée contenant une grande gaffe (il s'agit de l'embarcation de la "créature"). Il sera possible de trouver sans trop de difficulté un passage à travers la broussaille qui mène jusqu'à la chapelle et aux ruines de l'ancienne maison des Allemands.

1) La Chapelle :

Située sous une épaisse couche de buissons et de lierre, la chapelle présente tous les traits d'une construction gothique ; gargouilles et statues recouvrent sa surface extérieure. Si les investigateurs examinent attentivement celle-ci, ils pourront remarquer quantité de symboles divers (pentagrammes, svastikas, etc...) qui laissent à penser que cet édifice ne se consacrait pas exclusivement aux textes bibliques. Sept bas-reliefs quasi-identiques sont répartis sur le pourtour de la chapelle et représentent des hommes vêtus de capuchons de moines (en fait, les sept fondateurs du culte).

Une inscription est gravée sur le fronton du bâtiment : "IMMER LEBEN" ("Vivre toujours"). La porte de la chapelle est en chêne orné de ferronnerie, un cadenas et des chaînes rompus indiquent qu'elle avait du être condamnée (jet de *Spot Hidden* réussi pour s'apercevoir que cela a été fait depuis l'intérieur de la construction...).

L'intérieur de la chapelle est nu et poussiéreux. Les investigateurs auront la sensation d'être épié et ressentiront un sentiment de malaise constant aggravé par l'odeur de chair putréfiée qui règne à cet endroit. Huit bancs de bois sont éparpillés dans la salle et au fond se trouve un autel de pierre placé au centre d'une sorte de "scène" surélevée.

Un *Spot Hidden* réussi permettra aux personnages de remarquer l'existence d'une trappe dissimulée au milieu des dalles derrière l'autel. Cette trappe ne peut s'ouvrir de l'extérieur que par la force, elle a une résistance de 100 et l'emploi d'un levier multipliera la force des

personnages qui l'emploient par 2. Cette trappe est la seule voie d'accès menant à la crypte située sous la chapelle.

2) Les Ruines :

L'ancienne maison des Allemands semble avoir brûlé jusqu'à ses fondations, il ne reste plus que quelques pans de murs indiquant qu'une construction avait dû se tenir là. En fouillant ces ruines (en en réussissant des jets de *Spot Hidden*) les personnages pourront trouver (dans cet ordre) :

— des flacons portant des symboles chimiques sur leur étiquette (Chl,...) ;

— des restes d'alambics et de tubes à essais ;

— une boîte de métal contenant les restes à moitié calcinés et pourris d'une lettre difficile à déchiffrer (jet sous deux fois l'intelligence pour y parvenir) et dont les seuls passages intelligibles sont :

"Déc... 901... vous le savez Herr St... ttendre posi... strales favorables et AZA... ra l'imm... Amicalement Black..."

3) La Crypte :

Voici le repaire de la "créature", creusé à même la terre et vaguement étayé de poutres et de branches. Au centre de la crypte se trouve un puits dans lequel elle a jeté les cadavres de ses victimes (les "disparus" de la région). Il règne ici une odeur épouvantable due aux corps en décomposition. La créature s'est installée une paillasse à côté de laquelle se trouve l'exemplaire du *Necronomicon* (version anglaise) de Conrad Stille. Pour accéder à cet endroit, les investigateurs devront tout d'abord vaincre son occupant, bien sûr...

La créature

Caractéristiques :

Force : 30 - Dextérité : 18 - Constitution : 38 - Charisme : 0 - Taille : 22. Education : 18 - Pouvoir : variable - Facteur de déplacement : 10.

Note : la créature à trente points de vie, son corps a changé (grandi) afin de permettre aux principes vitaux de 7 personnes d'y cohabiter. On considérera que la créature dispose de 2 points d'armure, ceci reflétant sa terrible détermination démente (*Sanity* 0, bien entendu) à survivre.

Apparence :

Taille : 2 mètres 20 ; Poids : 80 kilos (la créature est maigre). La créature est toujours vêtue d'une longue robe de moine d'un gris sale dont elle maintient le capuchon rabattu sur ses yeux en permanence. Sa peau est d'un brun cuivré semblable à du cuir. Son visage est long et hâvre, toujours revêtu d'une expression d'intense folie (yeux indépendants, tics et déformations faciales divers, etc...) Si elle parle, la voix de la créature sera un mélange des sept voix de ses occupants, à peine compréhensible.

Voir la créature coûtera 1D6 points de SAN à un investigateur à moins qu'il ne réussisse son jet de résistance. L'entendre parler pourra coûter de la même manière 1D2 points de SAN.

Armes :

2 mains griffues : Toucher 40 % Dommages 1D6 + 1D6.

Parade 40 % ;

Morsure : Toucher 50 % Dommages 1D6 Parade 40 %.

Note : La créature bénéficie au moins de deux attaques par round (une avec chaque main) et mordra en fin de round si ses deux premières attaques ont réussi contre un même individu (elle ne mordra jamais autrement).

Compétences :

Ecouter : 80 % ; Trouver un objet caché (*Spot Hidden*) : 60 % ; Suivre une piste : 50 % ; Camouflage 50 % ; Se cacher : 50 % ; Déplacement silencieux : 50 % ; Grimper : 90 % ; Esquiver : 90 % ; Sauter : 90 % ; Nager : 90 % ; Lancer : 70 %.

Pouvoirs

Obscurité Mentale : Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'à l'intérieur de la chapelle dont les murs sont chargés par eux-même d'énergie psychique (un jet réussi d'*Occult* fera voir cette aura). Toute personne se

trouvant à l'intérieur de la chapelle sera aveuglée pendant 10 rounds si elle ne réussit pas un jet de dés de pourcentage sur son Pouvoir. La créature ne pourra faire usage de ce pouvoir qu'une seule fois par 24 heures. Elle pourra l'utiliser même à partir de la crypte.

Vision : La créature "voit" tout ce qui se passe à l'intérieur de la chapelle où qu'elle se trouve. C'est la contrepartie du fait que cet édifice est à la fois son refuge et le symbole de sa malédiction et donc de son existence.

Fascination : Ce pouvoir coûtera un point de Pouvoir à la créature chaque fois qu'elle l'utilisera. Si elle réussit alors un Pouvoir contre Pouvoir (sur la table de résistance) avec un personnage, celui-ci sera fasciné et incapable d'aucun geste pendant une période de 10 rounds. C'est par ce moyen qu'elle immobilise ses victimes avant de les "consommer".

Baiser de la mort : La créature absorbera le Pouvoir de ses victimes en déposant un baiser sur leurs lèvres. Elle n'assimilera cependant que la moitié des points de Pouvoir absorbé. L'aspiration se fait à une cadence de 10 points par round.

La Malédiction : S'il est vrai que la créature n'a plus besoin de nourriture solide pour survivre (ses points de vie se régénèrent normalement sans cela) elle perd un point de Pouvoir par semaine et ne peut remonter cette caractéristique qu'en puisant celui d'êtres à sang chaud, et tout spécialement d'êtres humains. La créature peut avoir un Pouvoir maximum de 30 points, mais au début du scénario elle n'en aura que 16. Il ne faudra jamais oublier de tenir un compte exact de son Pouvoir en fonction des événements de jeu.

La tactique de la créature

La créature ne quittera la chapelle pour trouver une victime que si elle a 15 en Pouvoir ou moins. Elle ne quittera le Greenwood que si elle se voit réduite à 10 points ou moins. Son moment privilégié sera la nuit ; elle craint le jour car elle reste toujours assez vulnérable. La créature n'attaquera que si l'on menace son domaine (la chapelle) ou son existence et bien sûr lorsqu'elle a faim.

Si les aventuriers passent une nuit dans la chapelle, elle attaquera vers une heure du matin en utilisant tout d'abord son *obscurité mentale* puis en sortant de la crypte afin d'utiliser sa *fascination* sur tout personne semblant ne pas avoir été affectée par l'*obscurité mentale* ou sur l'un des investigateurs présents (désigné au hasard) le cas échéant.

Hors de la chapelle elle pratiquera une tactique d'embuscade.

Conseils au maître de jeu

On ne le répètera jamais assez : Call of Cthulhu est un jeu d'ambiance. Il conviendra de soigner tout particulièrement les personnages non-joueurs afin de rendre tout à fait perceptible la menace qui pèse sur Treadmill. Toute cette aventure doit être jouée comme un crescendo de découvertes, d'action et de terreur. Il faudra que le meneur de jeu dose parfaitement les informations qui deviendront disponibles aux joueurs, car il importe absolument que les personnages n'obtiennent pas trop vite certains renseignements qui nuiraient au bon développement de l'intrigue.

Le Gardien des Arcanes ne doit jamais non plus hésiter à apporter une touche personnelle au scénario originel. Il peut être particulièrement intéressant notamment de jouer avec les conditions météorologiques ; l'hiver approche et une petite chute de neige au moment opportun peut réaliser des merveilles au niveau du plaisir des joueurs !

Si vous désirez apporter une touche d'humour à cette sombre affaire, choisissez votre moment. Ne souriez jamais et ne faites jamais sourire aux passages dramatiques de l'histoire, personne n'a rien n'a y gagner. N'oubliez jamais que si vous arrivez à vous terrifier vous-même, nul doute que vos joueurs seront au bord de l'apoplexie et c'est ce que l'on peut leur souhaiter de mieux... □

Jean Balczesak

EXCALIBUR

Toute la S.F. et le Fantastique

Jeux de rôle.

Démonstrations

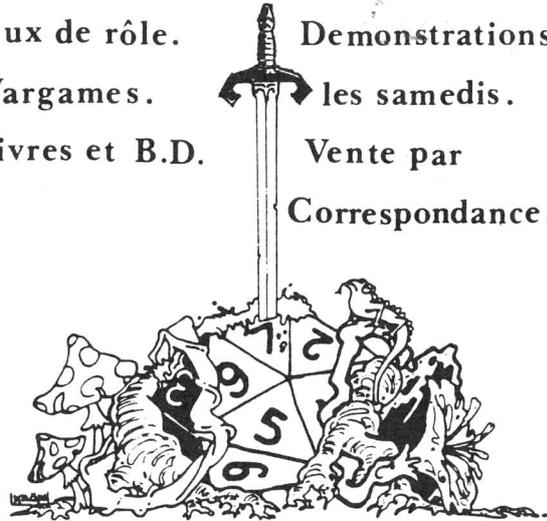
Wargames.

les samedis.

Livres et B.D.

Vente par

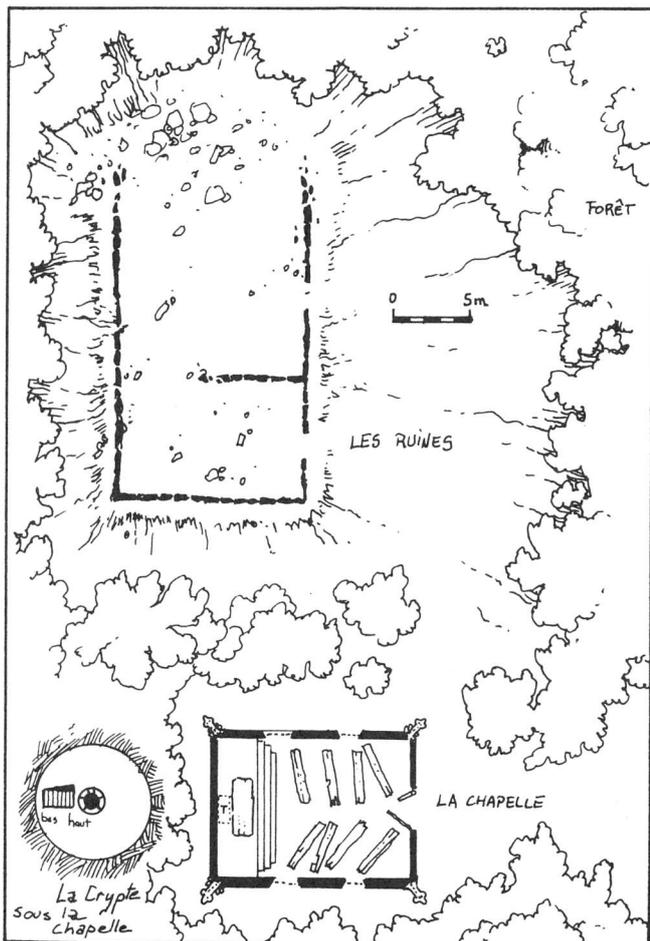
Correspondance.



34 Rue du Pont des Morts.

57000 METZ

Tél: (8) 733-19-51



CRYSTALYA 5 est la cinquième planète du système Crystalya, qui est par ailleurs une étoile blanc-jaune située au Nord du secteur terrien, dans la région de l'épi (Spica sector dans le vol. 2). C'est une position théorique et rien n'empêche le SM de le placer où il veut à condition qu'il soit situé horizontalement dans les cent années lumière que compte la partie Sud.

Crystalya 5 est un sympathique monde couvert de steppes et vierge de toute forme de vie "intelligente"... hormis quelques centaines de millions de punaises (ou bugs, si vous préférez). Ces charmants insectes s'y sont installés depuis déjà deux cents ans et paraissent fortement s'y plaire et prospérer, au point d'en arriver à menacer les systèmes "civilisés" par leur proximité dérangeante. Ces derniers décident une action de choc...

Les autres données démographiques, économiques et politiques sont plutôt mal connues, car difficiles à obtenir sans combat ! On estime quand même le nombre des punaises à 700 millions, ce qui est assez faible pour une telle planète (ce chiffre est d'autre part très controversé), dont 500 millions de travailleurs et environ 3 millions de cerveaux, le reste étant composé de guerriers féroces et meurtriers !

Les 7^e et 11^e Starforces présentes (au total plusieurs millions de tonnes de vaisseaux) tentent de faire le blocus de la planète. Entreprise délicate car l'absence de lune comme point d'appui, oblige les avant-postes à s'installer sur le sol, fortifications extrêmement lourdes et puissantes (mais fixes). Les quelques offensives lancées jusqu'à présent n'ont pas donné les résultats attendus.

Invasion sur



Crystalya 5

Mais voyons tout d'abord la carte d'identité de Crystalya 5 :

Type d'étoile : F5v (taille du soleil : 22 LS), séquence normale.

Taille du système : 10.000 LS.

Nombre de planètes : 7.

Crystalya 5 : planète de steppes type I, pas de lune.

Distance orbitale : 355 LS (0,71 UA).

Longueur de l'année : 256 jours.

Longueur du jour : 23 h 13 mn.

Diamètre planétaire : 10.336 km.

Gravité en surface : 1 G, très dense (n'oubliez pas d'accorder les personnages en conséquence !).

Température : — 38° à + 73°.

Type d'atmosphère : 800 mm avec 02 à 180 mm (normal) — voyez les incommodés s'il y en a.

Type d'hydrosphère : 37 %.

Pour assurer la protection de "leur" planète, les punaises ont installé deux *xenon damper field* aux pôles, très difficiles d'accès en raison de leur protection étalée en longueur. Pour connaître les caractéristiques et les étonnantes particularités de ces machines, consultez *G & A Equipment*, page 33.

L'état-major des Starforces excédé de subir des pertes importantes pour des résultats insignifiants a donc décidé, quitte à "salir" la planète, une vitrification partielle (destruction atomique qui rase tout sur son passage et "vitrifie" par son incroyable tiédeur de plusieurs millions de degrés...), c'est-à-dire des points les plus chauds, et ce à l'aide de quelques bombes d'une mégatonne. (Voir *G & A equ.*, p. 25 à 27 pour leur utilisation). Les *xenon damper fields* situés aux pôles et empêchant les explosions nucléaires, il faut donc les détruire... travail que vos personnages auront à exécuter avec joie (sic !).

Les envahisseurs - Partie I

Nombreux et bien armés, ils arrivent dans le système sans ordre précis, sauf celui de combattre âprement les maudites punaises. Si le SM sait manier les vaisseaux spatiaux tant mieux pour lui car les *Novaguns* vont cracher à qui mieux mieux (proposition A). Dans le cas contraire, tant pis, le combat se transformera en corps à corps sanglant (proposition B). Rien n'interdit de faire cumuler les deux types de combat (si ce n'est la santé des personnages !).

A - Alors que le merveilleux vaisseau du modèle *starfarer* dans lequel ont embarqué tous les joueurs se dirige vers une base située à plusieurs milliers de secondes-lumière de son point d'émergence, une nuée de petits vaisseaux non identifiés (des *starfighters*) et sourds aux appels radio apparaissent sur le scanner de bord. Quelques minutes après — minutes durant lesquelles les personnages se sont posés de nombreuses questions au sujet de ces inconnus — c'est le combat où se déchainent "des faisceaux d'énergie solide", comme dirait notre ami Smith, pour ceux qui le connaissent.

Suivant l'habileté et l'expérience des personnages, prenez deux à quinze *starfighters* punaises dont les caractéristiques sommaires sont décrites ci-dessous :

Type : starfighter bug.

Vitesse : 150 LS.

Accélération : + 20 LS/+ 60 LS avec postcombustion.

Autonomie : 7.000 LS.

Vitesse atmosphérique : 7.000 km/h.

Capacité de dommages : 60.

Blindage/Ecrans : + 2/+ 9, protection à + 11.

Electronique : 7.

Combat tournoyant (dogfight) : 11.

Armement : 2N25 ou 2N50 + 2 startorps ST157.

Si toutefois le combat tourne mal pour les personnages, un à dix *starfighter phantom* de l'UFP interviennent et détruisent les attaquants avant qu'il n'y ait trop de dégâts (voir *G & A* p. 22). Remis de leurs émotions, les aventuriers gagnent enfin une base orbitale où ils sont débarqués, ainsi que d'autres hommes de troupe.

B — Si vous maîtrisez mal le chapitre du combat spatial, rassurez-vous, rien n'est perdu car un cargo *Islander* (voir p. 88 vol. 1) vraisemblablement fort mal en point et sourd lui aussi à tout appel radio cherche à s'amarrer à leur corvette. Il est immatriculé dans l'UFP, il contient donc des membres de l'UFP, aussi "portons-lui secours" diront en principe vos joueurs... (dans le cas contraire, pressez-les y).

Erreur ! Les sas ouverts, une affreuse bande de punaises cliquetantes se précipite dans le vaisseau en tirant n'importe où, car il n'y a pas de cerveau présent dans le vaisseau (voir le comportement particulier des punaises dans le vol. 2 p. 86). Pénétrant par tous les sas, elles combattent hardiment le reste de l'équipage (PNJ) de manière à ce que ces derniers ne puissent pas aider les joueurs. Les voici donc face à la mort, face à des insectes privés de sentiments.

Comptez une ou deux punaises par joueur (suivant leur race), chacune dotée de l'équipement standard, (notez qu'il n'y a pas de chef). Ce sont tous des *Warriors* type I, armés de *fulgurants* (équivalents de *blast pistols*) et de charges explosives de démolition pour la destruction du navire après élimination de l'équipage. Ils n'ont pas d'armes blanches car leurs pinces suffisent amplement. Les joueurs devront si possible porter des armures (au moins LBA 5, si ce n'est une combinaison spatiale !) pour éviter trop de dégâts.

S'ils ont le dessous, ils trouvent grâce à la providence, une armurerie murale contenant le nécessaire pour éliminer les punaises ; c'est-à-dire coagulants, insecticides PII ou P15 (voir p. 36 vol. II) et même armes à fusion si la situation est vraiment défavorable.

Dans le cas où cette dernière découverte s'avérerait inefficace, les autres membres de l'équipage ayant éliminé tous leurs opposants viennent au secours des joueurs. Le SM les adaptera en fonction de la gravité de la situation.

Les envahisseurs - Partie II

Les joueurs gagnent peu après, une base orbitale abritant un centre de génération qui se charge de remettre sur pied les mécaniques humaines endommagées. Cette période de repos peut être mise à profit pour astiquer les armes, par exemple... Une fois tout le monde rétabli, l'ordre leur est donné de descendre sur la planète au point dit "SILEX-C3" qui est une fortification.

Le vol atmosphérique se fait par l'intermédiaire d'une petite navette (*launch* ou *pinnacle* p. 59 vol. II) qu'un des joueurs a tout intérêt à savoir piloter car... arrivés aux alentours de 20 km d'altitude, ils croisent une à dix barges aériennes bien remplies de punaises (*G & A* Equipment p. 20 : *bug assault ship*). Mais en cas de difficultés arrivent de SILEX-C3 pas moins de six superbes chasseurs terriens (*G & A* Equi. p. 18 : *Terra ASP fighter*) qui auront vite fait de réduire ces géneurs au silence. Les règles du combat aérien sont expliquées pages 14 et 15 dans *G & A* Equi.

Arrivés à SILEX-C3, les personnages se voient confier leur mission définitive : leur groupe (accompagné de plusieurs personnages non-joueurs si besoin) est chargé d'aller détruire un générateur Xenon au pôle Sud tandis qu'une autre section s'occupera du pôle Nord simultanément. Ils disposent de l'équipement standard et de la tenue de combat de l'UFP.

Après une nuit de repos, ils atteignent Spontort, un poste avancé proche du pôle Sud après avoir traversé un territoire conquis. Ils y reçoivent les instructions ultimes. Il est préférable que tous les joueurs sachent piloter un avion, dans le cas présent, l'aptitude supersonic multi-jet est obligatoire. Les joueurs ne l'ayant pas s'embarquent dans un transport Terrien (*G & A* p. 18 : *Terra utility*), les autres montent à bord d'un chasseur ASP spécialement frété. Il peut y avoir jusqu'à six de ces chasseurs destinés à la protection du transport.

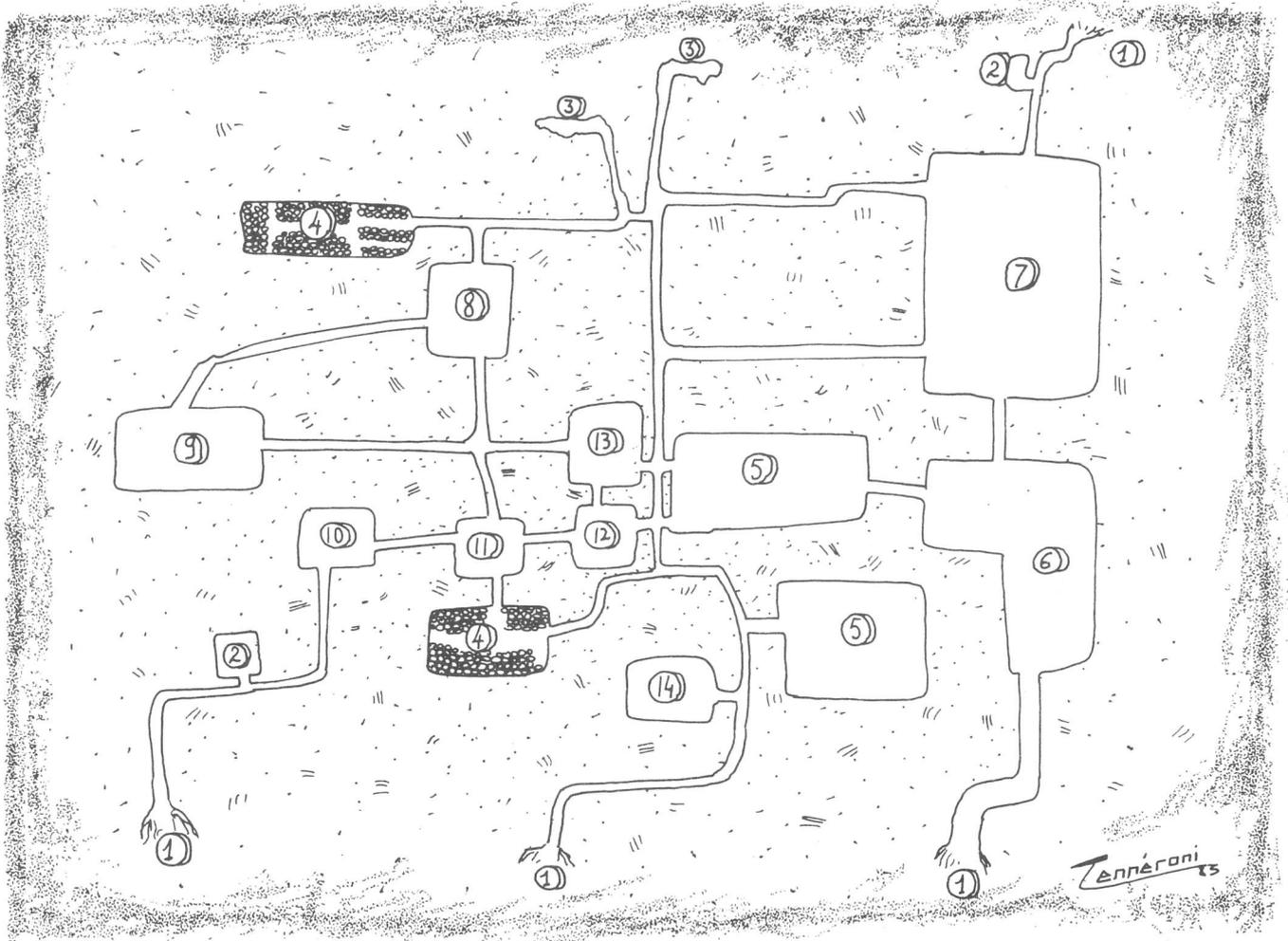
Une nouvelle rencontre avec des barges aériennes se produit à environ 500 km de Spontort qui est lui-même à 2.000 km du pôle Sud. Les effectifs des punaises sont de une à cinq barges aériennes, plus un ou deux vaisseaux de commandement (*G & A* p. 20 : *bug command ship*). En cas de difficultés, plus d'échappatoire sinon accélérer et tenter de distancer les punaises. En cas de crash, les punaises ne vont pas achever leurs victimes, mais avant que Spontort capte l'appel de détresse et envoie un appareil de secours de l'UFP, une rencontre au sol avec quelques punaises égarées, fatiguées et blessées, peut se produire. Quelques combats peuvent s'ensuivre si le SM le désire. Songez aussi que les steppes locales peuvent receler divers dangers : scorpions, serpents, prédateurs et charognards... Le SM désireux de développer la faune de Crystalya peut consulter le tableau dans le volume II p. 88 et p. 89.

Si la rencontre avec les barges s'est conclue favorablement pour les personnages, ils continuent en survolant les lignes punaises (qui sont à 400 km du pôle Sud) à très grande vitesse, c'est-à-dire plus de 3.000 km/h, et à très basse altitude, en rase mottes si possible (*Nap of Earth*). Bien que les ordinateurs de bord soient là pour l'empêcher, il existe tout de même un risque de crash avec un obstacle situé à une altitude identique à la leur. Il y a 7 % de chance que cela arrive durant tout le trajet à basse altitude. Tirez 1d100 pour déterminer le pourcentage de la distance parcourue depuis Spontort jusqu'au crash (*G & A* Equi. p. 14).

Au-dessus des lignes ennemies, qui s'étendent sur 18 km, chaque appareil a 10 % de chance à chaque tour de survol d'être touché. Pour simplifier la procédure, il encaisse à chaque fois 1 à 6 points de dégâts quel que soit sa protection. Si jamais il doit s'écraser, il le fait au-delà des lignes (terrain = plaine) à une distance égale à la dextérité du pilote $\times 0,5$ + son expérience + 1d10 en km. Les punaises ne prêtent aucune attention aux avions écrasés, et le reste de la distance est à parcourir en ceintures de saut ou en harnais antigravifiques (bon courage !).

Les envahisseurs - Partie III

Maintenant, le plus gros morceau demeure : l'attaque du générateur. Il est contenu dans une grande station souterraine qui n'apparaît extérieurement que comme un léger renflement sur le sol. Les antennes sont recouvertes par de la neige (eh oui ! n'oubliez pas que nous sommes au pôle Sud). Bien que ce soit l'été et qu'il fasse constamment jour, la température est toujours inférieure à 0°. Si les personnages n'ont pas pris de vêtements contre le froid, je connais des genoux qui vont jouer les castagnettes !



C'est déjà
de
l'histoire.



**YOM
KIPPUR**



Pensez qu'un avion freine à 30 % de sa vitesse maximale (G & A p. 14), veillez donc à ce que les joueurs ne dépassent pas la base à toute allure !

La méthode d'approche doit être décidée entre joueurs qui ne voient par ailleurs que trois entrées possibles, faisant chacune environ $2 \text{ m} \times 2 \text{ m}$. Le SM, lui, sait que les punaises ne sortiront en aucun cas de la base à cause de la présence des joueurs (ce qui devrait leur faciliter la retraite !).

Pour le SM : théoriquement, il y a plus d'un millier de punaises présentes, mais en raison des batailles livrées en surface, leur nombre est présentement réduit à environ 250, dont 3 ou 4 cerveaux. Voyez la répartition de chaque type de punaises à la fin du volume II page 87.

La base des punaises

1 - Les entrées, au nombre de 4, elles se matérialisent par un trou circulaire de 3 à 4 mètres de diamètre. Elles sont généralement gardées par un nombre de punaises égal à celui des joueurs, et équipées de blasters légers.

2 - Des garnisons de sécurité comprennent 1d20 de punaises guerriers.

3 - Des couloirs en cours d'excavation sans aucun intérêt, mais où les joueurs paniqués peuvent venir se perdre...

4 - Les maternités, où plusieurs milliers de punaises encore sous forme de larves sont présentes. Ces salles sont très bien gardées et protégées par des guerriers.

5 - Les quartiers d'habitation où s'entassent les ouvrières et guerriers.

6 - Le parc à véhicules qui contient les quatre types d'engins terrestres que possèdent les punaises (voir G & A p. 11). Ceux-ci sont 60 % du temps en réparation et il n'est donc pas évident de trouver ici un moyen rapide pour fuir.

7 - Le parc à vaisseaux aériens, tant atmosphériques que spatiaux, et qui est essentiellement rempli par des barges. Il y a peu de vaisseaux spatiaux et ces derniers ont tendance à ne pas être en trop bon état.

8 - La salle du générateur Xenon. C'est à cet endroit gardé par une à dix punaises guerriers qu'il faut frapper, et dur !

9 - La salle du générateur d'énergie, qui est en l'occurrence un réacteur nucléaire à fission (*fission reactor unit*).

10 - Une salle de garnison supplémentaire où les guerriers sont en état d'alerte permanent.

11 - La salle de commandement des actions extérieures. De nombreuses ouvrières travaillent sur des consoles d'ordinateurs et de radios, coordonnant les opérations sur le terrain, à plusieurs centaines de km de là. Il est très probable qu'un cerveau soit présent.

12 - La salle des générateurs des champs de force protègent la base. Cette pièce est automatisée et peu de punaises sont présentes.

13 - La salle de commandement des opérations spatiales. Les combats spatiaux et l'approvisionnement venant de l'espace (filtrant à travers les lignes des StarForces) sont supervisés depuis cette salle.

14 - La salle d'équipement où les guerriers se préparent avant de partir au combat.

Epilogue

Les joueurs rentrant à la base de Spontort en ayant rempli leur mission sont immédiatement renvoyés à l'arrière, ou plutôt vers le haut, où ils sont chaleureusement félicités par leurs supérieurs alors que des bombes nucléaires explosent contre les réseaux des punaises. Ils reçoivent une promotion immédiate qui les élève d'un rang ainsi qu'un + 1 au dé pour une promotion future. De plus ils perçoivent en guise de prime l'équivalent d'un an de solde en crédits.

Les joueurs ayant subi un échec ne sont pas si heureux. Le SM tire 1d20 pour définir l'attitude de leurs supérieurs à leur retour, avec un modificateur de + 1 par point d'empathie que possédera en moyenne le groupe au-dessus de 11.

Résultats :

01-05 : brimade (1).

06-16 : indifférence (2).

17-20 : félicitations tout de même pour l'essai (3).

1 - Les joueurs sont frappés par une brimade qui aura pour effet néfaste sur leur carrière future. Leur prochaine promotion sera faite avec une modification de - 1 (ô combien désagréable !). Si l'empathie moyenne du groupe est inférieure à 12, un mois de solde est retenu à chacun d'entre eux. S'ils se montrent arrogants ou d'un comportement déplaisant, le - 1 peut devenir - 3 et le mois de solde retenu risque de se transformer en trois...

2 - Ils sont excusés pour leur échec et R.A.S...

3 - Leur effort désespéré a été remarqué : le courage et la détermination dont ils ont fait preuve au combat leur vaut un + 1 dans une promotion future ainsi qu'un à trois mois de solde en guise de prime (1d3).

Les joueurs décédés seront décorés à titre posthume (remarquez l'intérêt et l'utilité...).

Annexes

Equipements

Les personnages peuvent bien sûr utiliser leur matériel personnel dans la mesure où il est de qualité supérieure à celui fourni ; ou alors le comparer avec celui des Space Marines.

Equipement standard des Space Marines :

— Un fulgurant lourd (*blast rifle*) + des batteries lourdes elles aussi !

— Une dague de force (*forceblade*) avec les cent charges que compte sa batterie.

— Une armure CBA 4/E ou plus perfectionnée : si les joueurs sont des humains ou équivalents, ou s'ils n'ont pas un facteur HH suffisant, le SM les équipera d'armures assistées (PAPA p. 18 vol.II) de type *scout* et exceptionnellement *marauder*.

— Une radio PC/4, 5 ou 6.

— Une trousse de secours (PMP).

— Un compas inertiel.

— Une torche électrique.

— Cinq jours de rations par personne.

— Optionnellement, des jumelles électroniques type 2 (*electrob/2* vol. II p. 10).

Psioniques

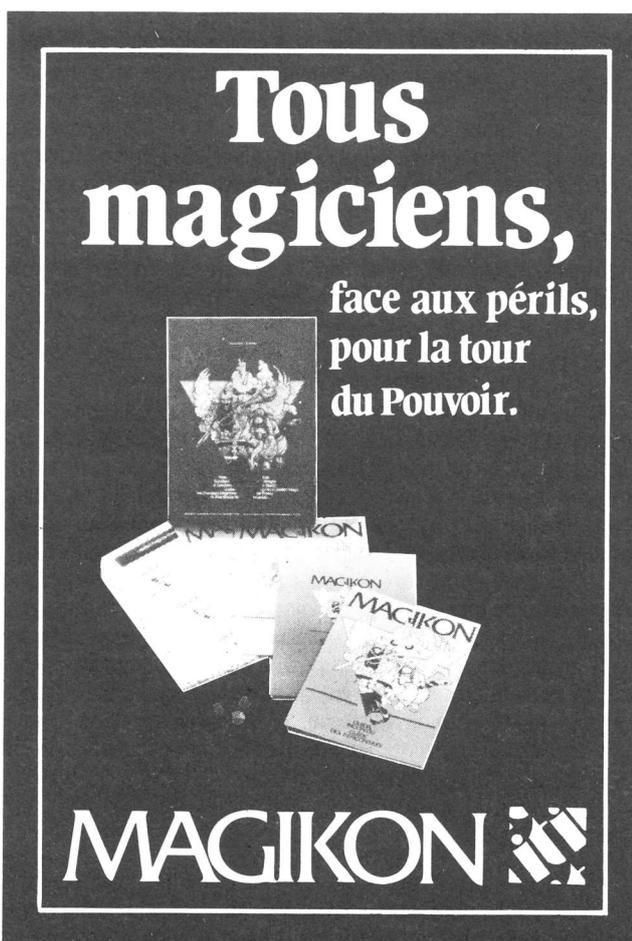
Ils n'ont d'intérêt que si les joueurs en possèdent, ce qui signifie que le SM maîtrise correctement ce long chapitre. La principale difficulté réside alors dans la manipulation des cerveaux des punaises (*bug brains*) qui détiennent le niveau 20 en la matière et qui sont donc extrêmement dangereux. L'idéal est de disposer de robots de combat (que le SM peut ajouter dans ce but) qui, étant insensibles aux diverses attaques mentales, peuvent se frayer un chemin à travers les punaises pour aller détruire les cerveaux. Il convient de limiter tout de même leur nombre afin que les personnages ne s'en servent pas en guise de "couverture" pour les combats.

Un problème énorme demeure cependant : les cerveaux ayant le niveau 20 ont très certainement la faculté de téléportation et sont donc particulièrement insaisissables...

Note : tant que les champs de force de la base sont en activité ils empêchent automatiquement toute tentative de téléportation en dehors de celle-ci. Pour plus de précisions, voir le chap. 4.17 p. 71 vol. I.

Les joueurs et les PNJ portent de toute façon des masques ou des écrans mentaux artificiels pour les protéger (voir vol. II p. 15). □

Lionel Tenneroni.



Tous magiciens,
face aux périls,
pour la tour
du Pouvoir.

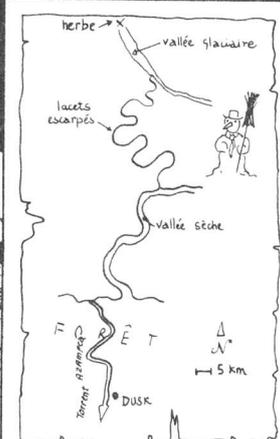
MAGIKON

Cette aventure a été conçue pour être jouée avec les règles de base de *Donjons & Dragons*. Elle convient à des personnages expérimentés, environ du 3^e niveau. Les renvois aux pages de règles font référence au manuel de base paru en français.

Cette même aventure peut aussi bien être jouée avec le système *Advanced Dungeons & Dragons* ; il suffira pour cela que le MD adapte les statistiques des monstres suivant les indications données dans le *Monster Manual* de TSR.



L'herbe de Lune



CARTE DE PARPADIGNE

La fin de l'automne, les aventuriers se retrouvent dans la cité de **Glenor**, à l'Est de la province d'**Ystaad**. (Voir *Périples en Alarian*, CB N° 13.) C'est une ville de moyenne importance, entourée de fortifications de bois, essentiellement vouée au commerce. C'est par Glenor, via Baran, que les marchandises venues du Sud transitent vers Hazamp-Hav en Norven, évitant ainsi la capitale du Royaume et les lourdes taxes officielles. Enrichis par le trafic (plus ou moins louche), certains marchands de Glenor se sont fait construire de splendides demeures, de véritables palais sur les flancs des collines qui surplombent la rivière Glenea. C'est l'un de ces riches marchands, **Goldchild**, qui va confier aux aventuriers leur nouvelle mission (si ceux-ci l'acceptent, bien entendu !).

Informations

Goldchild est prêt à payer une forte somme, 6 000 PO, à celui ou celle qui pourra guérir **Séléné**, sa fille unique, de l'étrange maladie de langueur dont elle est atteinte. Séléné passe toutes ses nuits à errer sur les terrasses du palais en contemplant fixement le clair de lune. Goldchild s'est d'abord tourné vers le Lindo. Mais les prêtres du soleil se sont avérés impuissants devant cette malédiction si évidemment lunaire. Goldchild a fait appel alors au savoir des magiciens. L'un d'eux, **Parpadigne**, qui vit dans une tour solitaire non loin de Glenor, a fait le diagnostic suivant : "Séléné a reçu un bon coup de lune. Le moyen de la guérir existe, mais coûtera sans doute la vie à de nombreux hommes..." Parpadigne s'est ensuite retiré sans en dire davantage. Goldchild est maintenant sous l'influence du Noirsceau. Sa fortune commence à fondre ; des gens disparaissent mystérieusement dans le voisinage du palais ; et Séléné ne guérit toujours pas...

Parpadigne

C'est un magicien du 9^e niveau, de moralité *neutre*. Il est indispensable que les aventuriers entrent en contact avec lui, car il est le seul à savoir où se trouve le remède. Au Maître de Donjon de faire en sorte que les

aventuriers soient aiguillés sur cette piste. S'ils impressionnent favorablement le magicien, celui-ci leur dira en substance :

- Qu'il savait bien qu'on finirait par venir le trouver...
- Qu'il n'aime pas le Lindo, ni le Noirsceau, ni Goldchild, ni Séléné, ni personne...
- Mais qu'il connaît le remède. Il s'agit d'une herbe, **L'Herbe de Lune**, aux propriétés magiques, qui ne pousse que dans le froid et la glace, sous l'influence directe des rayons lunaires.
- Il sait une vallée glaciaire, dans les lointains **Monts Des Rapaces**, où l'on peut trouver cette herbe.
- Il peut donner des indications assez précises pour permettre de retrouver cette vallée.
- Le voyage est long et périlleux. Qui plus est la plante magique est protégée par un gardien.
- Malheureusement, il ignore la nature de ce gardien car il manque les dernières pages du grimoire où il a trouvé ces renseignements.

Parpadigne est prêt à fournir tous les renseignements sur la vallée et à concocter la potion quand les aventuriers auront rapporté l'Herbe de Lune. Les aventuriers pourront empocher intégralement les 6 000 PO de récompense (6 000 PO en tout, à partager entre les aventuriers ; pas 6 000 PO par personne !). Tout ce que demande Parpadigne, en échange, c'est qu'on lui rapporte suffisamment d'Herbe de Lune pour qu'il puisse en garder pour lui.

Le voyage

Le chemin le plus court consiste à rejoindre le fleuve Azampea au Nord de Glenor, 30 km environ. Puis de remonter le fleuve le plus loin possible, aux pieds des Monts des Rapaces, 100 km environ. Cela devrait prendre une semaine au maximum. Cette partie du voyage est théoriquement sans histoire, à moins que le MD ne désire corser l'affaire par des attaques de bandits, de rebelles, de bêtes sauvages, de cataclysmes, d'épidémies, etc.

Les aventuriers devront seulement songer qu'ils arriveront dans les montagnes en hiver et que le froid risque d'être un problème. A eux de s'équiper en conséquence.

Dusk

C'est le nom du dernier village "civilisé", situé aux pieds des montagnes. Au-delà commence réellement la désolation. Il est probable que les aventuriers y feront halte. S'ils veulent s'y équiper, ils trouveront, dans ce village perdu, tous les prix facilement multipliés par 10.

En route vers la vallée glaciaire

Les indications de Paradigne sont bonnes et assez précises. (Voir plan dessiné par lui.) Sans incidents majeurs, le voyage jusqu'au fond de la vallée glaciaire devrait durer 7 jours : 2 jours de forêt ; 2 jours de vallée sèche ; 2 jours de lacets escarpés ; 1 jour de vallée glaciaire. Mais des incidents sont possibles.

Forêt : 2 chances sur 6 chaque jour, et 4 chances sur 6 chaque nuit d'être attaqué par une bande de 7-12 loups (d6 + 6). Les loups se tiendront normalement à l'écart du feu.

Vallée sèche : tirer 1d20 pour chaque jour et 1d20 pour chaque nuit.

Jour

01-08 rien

09-13 3-12 (3d4) Badouins des Rochers

14-15 1 Ours Grizzly

16-17 1 Python des Rochers

18-20 Tempête de neige et blizzard, augmente la durée du voyage de 1 jour.

Nuit

01-14 rien

15-17 1 Python des Rochers

18-20 1-3 Ombres

Lacets escarpés : tirer 1d20 pour chaque jour ; rien la nuit.

01-08 rien

09-12 crevasse : pour la franchir, ralentit le voyage d'une demi-journée.

13-14 éboulement du sol. Risque de chute dans le ravin. Le personnage en tête doit jouer sa Dextérité ou moins sur 3d6 ou faire une chute pour 3d6 de dommages.

15-17 avalanche. Chacun joue sa Dextérité ou moins sur 3d6 pour éviter d'être atteint par des pierres pour 2d6 de dommages.

18-20 tempête de neige et blizzard, augmente la durée du voyage de 1 jour.

La vallée glaciaire

Encaissée entre des parois à-pic, elle fait presque 1 km de large sur 15 km de long. La glace est recouverte de neige. Le froid est intense. Si les aventuriers ne sont pas vêtus *très chaudement*, ils doivent jouer leur Constitution ou moins sur 3d6 ou perdre 1d4 points de Dextérité dû à l'engourdissement. Même chose la nuit, sauf que s'ils n'ont pas de feu, le jet de Constitution est à - 2. La Dextérité perdue ne reviendra qu'avec une réelle source de chaleur. Il n'y a pas de bois dans cette vallée. Toutes les 24 heures, il y a 2 chances sur 6 que se produise un violent blizzard avec pour conséquences : nouveau jet de constitution, mais à - 3, et encore 12 heures de retard dans le voyage.

Le palais de glace

Au nord de la vallée, la paroi réfléchit fortement la lumière. Elle n'est pas lisse, mais semble sculptée d'un fouillis de figures grotesques. On dirait la façade d'un palais sculpté dans la glace. A 200 m environ de l'entrée du palais, les aventuriers seront attaqués par **10 Bonshommes de neige**. Ces "monstres" ont 4 chances sur 6 de surprendre. Avant de venir au contact, ils lanceront chacun 2 boules de neige dure.

1 — Entrée du palais. Tunnel rond de 6 m de diamètre, entièrement sculpté dans la glace. Tout autour, les sculptures en bas-relief représentent un enchevêtrement de créatures monstrueuses et vaguement humanoïdes, toutes occupées à jouer d'un instrument de musique (flûte, tambourin, trompette, etc...) La glace dont est intégralement formé le palais n'est pas transparente, mais simplement dépolie. Il y règne perpétuellement une vague clarté bleuâtre et crépusculaire qui permet de voir au maximum à 5 m. A cause de cette faible clarté, l'infravision est impossible. Dès qu'une torche est allumée, les parois

réfléchissent la lumière et l'on peut voir à 5 fois la portée normale des torches. Il fait très froid dans le palais. Les aventuriers non chaudement vêtus devront jouer leur Constitution sur 3d6 **toutes les heures** ou perdre 1 point de Dextérité et 1 point de force. (Le sort de Clerc *Résistance au Froid* permet de récupérer immédiatement tous ces points précédemment perdus.)

2 — Double porte de glace bleue. La glace dont est constituée cette porte semble issue d'un "liquide" différent, elle est comme du verre bleu. La porte semble pouvoir jouer normalement sur ses gonds de glace, si on la pousse. Elle est néanmoins très lourde et devra être traitée comme une "porte résistante". Sur cette porte est gravé un enchevêtrement de signes musicaux (clefs de sol, doubles croches, etc).

3 — Antichambre vide. Salle avec un bas-côté et des râteliers d'armes sculptés à même la glace. C'était une ancienne salle de garde. Dans le sol, une épée est visible, prise sous 10 cm de glace. Il faut une demi-heure pour la dégager. L'épée (longue) n'est pas magique. La porte (comme toutes les portes du palais) est en glace bleue, non-verrouillée.

4 — Antichambre vide. Même chose qu'en 3, mais sans épée ni porte.

5 — Couloir au courant d'air. Couloir de 3 m de large sur 3 de haut. Dès que la porte est ouverte, un violent courant d'air éteint les torches. Il est si glacial que tous les personnages doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysation ou subir 1d4 points de dommages.

6 — Tunnel-toboggan. Tunnel cylindrique très glissant avec une pente de 30° environ. Les aventuriers doivent réussir à jouer leur Dextérité ou moins sur 3d6 **tous les 12 mètres** ou glisser misérablement jusqu'en bas, avec 2d6 de dommages à l'arrivée + 50 % de chances de déclencher une avalanche en 16. Ils peuvent planter des pitons ou creuser des entailles, mais voir N° 15.

7 — Grande caverne centrale. Environ 70 m de long, sur 45 dans sa plus grande largeur. Plafond à 12 m au dessus de la corniche et du pont. Abîme de 25 m sous le pont. Pour se rendre compte que cette caverne a la forme d'un violon, les aventuriers doivent, soit s'être risqués jusqu'au milieu du pont, soit l'avoir observée depuis l'angle N° 11 et N° 17 (tout au fond).

Le pont de glace qui l'enjambe dans toute sa longueur, fait d'une seule arche, à 1 m de large. Il n'est pas exagérément glissant, contrairement à ce qu'on pourrait croire. Le seul danger réside dans le vertige, vertige dû à un étrange appel venu d'en bas : une sourde vibration musicale, une résonance plaintive et attirante. A chaque tiers du pont, on doit jouer sa Sagesse ou moins sur 3d6 ou plonger pour 8d6 de dommages en touchant le fond.

8 — Double porte de glace bleue. Même porte qu'en 2. Des signes sont gravés sur cette porte : des runes magiques. Pour les lire, il faut obligatoirement le sort de *Lecture de la Magie*. Il est écrit : "**Adaggio, Gardien de l'Herbe De Lune et Mélomane**".

A l'Est et à l'Ouest, des chevilles (comme des chevilles de violon) sont enfoncées dans les parois de glace : les tourner fait s'ouvrir les passages secrets.

9 — Temple. 4 statues de glace représentent des joueurs de hautbois gardent cette salle. Au Sud, un autel qui a la forme d'un tambour derrière, une partition de musique gravée dans la glace. Entre le mur Sud et l'autel, un coffre en métal à moitié pris dans la glace. Les statues de glace n'attaquent que si on touche au coffre. Celui-ci est verrouillé. Comme la serrure est gelée, il faut la chauffer pendant une demi-heure avant que le voleur puisse commencer à opérer. Le coffre en métal ne peut être défoncé. Il contient 1 rouleau de parchemin avec les sorts de Clerc *Résistance au froid* (2 fois) et *Silence, 5 m de rayon* (1 fois) : et une fiole en argent contenant une Potion d'Invisibilité *gelée*.

10 — Salle de répétitions. Pris dans la glace de cette salle, on trouve des dizaines d'instruments de musique, des cahiers de partition, etc. Les instruments sont hors d'usage.

11 — Cube Gélatineux. A cet endroit, un étroit passage de 1 m sur 1 m permet l'accès à la caverne N° 7. Le cube gélatineux qui se trouve à cet endroit est invisible, mais comme il contient un triangle (qu'il a récemment avalé), les aventuriers croient voir un triangle flotter tout seul dans l'espace.

12 — Auditorium. Sur l'estrade, il y a des pupitres : mais ni instruments, ni musiciens. Disséminés dans les gradins, 8 spectateurs se lèvent et marchent lentement vers les aventuriers. Leurs mouvements sont raides et leurs figures sont celles de cadavres : ce sont des Zombis.

13 — Salle au violoniste. Au centre de cette salle se trouve la statue de glace d'un jeune homme assez beau, vêtu comme un troubadour. Il se tient dans l'attitude d'un joueur de violon. Mais le violon et l'archet qu'il devrait normalement tenir ont disparu. La statue ne bougera pas.

14 — Salle tiède. Les parois de glace de cette salle sont faites de multiples facettes. L'effet en est aveuglant. Mais si une torche est placée au centre de cette salle, grâce à un système complexe de réverbération, la chaleur augmentera jusqu'à - 1 degré. La glace ne fondra pas, mais les aventuriers gelés pourront récupérer leur force et leur dextérité à raison de 1 point par heure.

15 — Point fragile. Si l'on plante un piton ou si l'on taille la glace à cet endroit, la glace fragile s'effondre et on tombe dans le couloir inférieur : 4d6 de dommages.

16 — Caverne aux avalanches. Cette caverne est de forme très irrégulière, et des stalagmites de glace pendent au plafond. L'endroit est très sonore. Le moindre bruit y est amplifié, et, avec une sourde vibration, des morceaux de glace se détachent du plafond. A moins qu'il ne soient entourés d'un **parfait silence**, il y a 1 chance sur 6 que les aventuriers déclenchent une avalanche de glace en traversant cette caverne. Jet de sauvegarde *comme* pour le Souffle de Dragon, ou 2d8 de dommages sous l'avalanche. Si les aventuriers font un bruit réellement fort, l'avalanche est automatique.

17 — Accès au fond de la grande caverne. Arrivé à ce point, l'appel "musical", éventuellement entendu en 7, deviendra plus précis et **irrésistible**. Il s'agit en fait du chant de 3 Harpies des Glaces, qui se trouvent en *a*. Elles sont affamées. Leur trésor est en *b*, étalé en vrac, et comprend : 400 PA, 120 PO, 8 gemmes de 50 PO chaque, 1 collier de perles de 250 PO, 1 tube en ivoire contenant 1 rouleau de parchemin avec le sort de magicien *Envol*, et 1 violon en bois, non magique, et en assez bon état.

18 — Caverne aux Transperceurs (Piercers). Cette caverne a la même apparence et structure que la caverne N° 16. Mais certains stalagmites du plafond sont en fait des monstres voraces : des Transperceurs qui se jeteront sur les aventuriers. Ces monstres sont au nombre de 3.

Par le couloir Nord, on aboutit à un cul-de-sac. Le passage secret est détectable/ouvrable selon les règles habituelles.

19 — Crypte mortuaire. Un sarcophage de glace dépolie se tient au centre de cette salle. Le couvercle peut en être retiré avec les mêmes chances que pour ouvrir une "porte résistante". Il contient le corps sans vie d'un jeune troubadour, parfaitement conservé par le froid. Si les aventuriers ont déjà vu la statue N° 13, ils comprendront qu'ils ont "l'original" devant eux.

Le troubadour a les mains croisées sur la poitrine où repose un **ARCHET DE VIOLON, magique**. Utilisé avec n'importe quel violon, il permet de lancer un sort voisin du sort de *Sanctuaire* des Clercs.

La musique crée une zone de protection de 5 m de diamètre autour du musicien, et les agresseurs éventuels doivent réussir un jet de sauvegarde contre la magie pour attaquer effectivement. Faute de quoi, ils demeurent tranquillement à écouter. L'effet de protection dure tant que le violon joué. L'archet peut être utilisé par n'importe quelle classe de personnage.

Le personnage dans le sarcophage ne s'animerait pas.

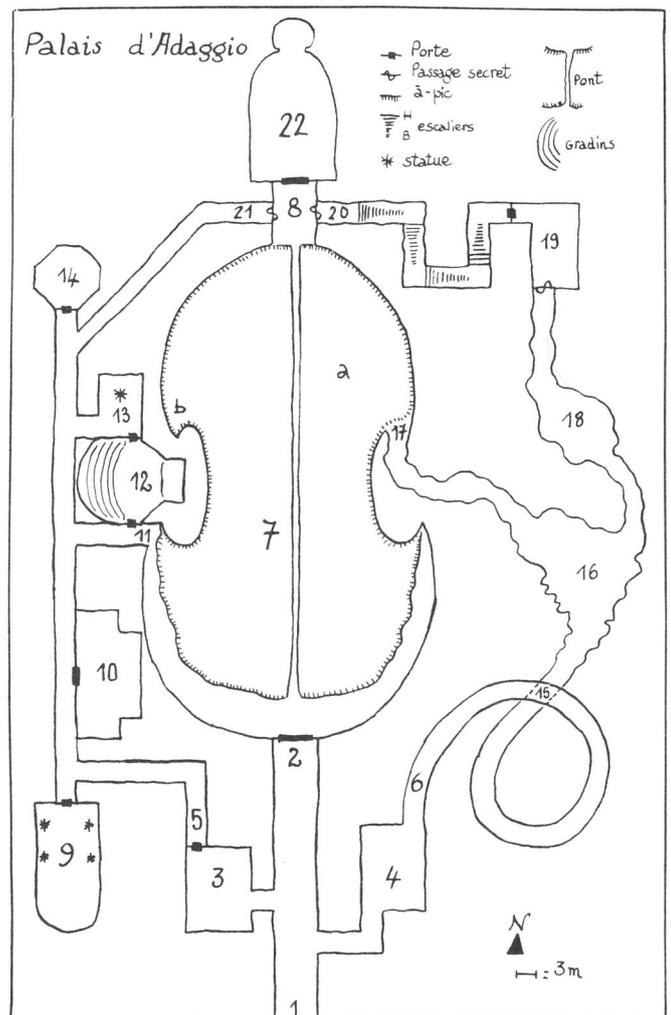
20 — Passage secret. L'escalier qui monte aboutit finalement à un cul-de-sac de glace dépolie. Sur la paroi Nord du couloir, la glace semble veillée d'un fin réseau de fils métalliques : d'argent à l'Ouest, près du cul-de-sac, puis d'or au centre, et de plomb à l'Est près de l'escalier. Le sol est fait de glace assez brillante. Sur le mur cul-de-sac est gravé une partition qui peut se lire : MI RE SOL FA SOL LA SI DO RE (Mirer sol face au lacis doré). Si les aventuriers comprennent le rébus, ils trouveront une très mince fente à l'endroit indiqué. Y introduire la pointe d'une dague fait s'ouvrir le passage secret.

21 — Passage secret. Le couloir aboutit à un cul-de-sac sur le mur duquel est gravé une partition. Le sol de glace à cet endroit semble tout tacheté de marbrures allant du bleu au gris en passant par l'argent, le mauve, l'or et le brun. La partition peut se lire ainsi : SI SOL DO RE FA SI LA (Si sol doré, facile : là !) Si les aventuriers comprennent le rébus, ils trouveront une très mince fente à l'endroit où le sol est marbré d'or ; y introduire la pointe d'une dague fait s'ouvrir le passage secret.

22 — Repaire d'Adaggio, le Dragon Blanc mélomane et Gardien de l'Herbe de Lune. Tout au fond de la salle, au centre d'un puits qui donne à l'air libre de façon que la lune puisse y jeter ses rayons, croît une plante buissonneuse aux feuilles couleur d'argent livide. Le bosquet fait environ 2 m³. Mais entre le bosquet et la double porte, repose un énorme DRAGON BLANC vautre sur un tas de trésor. C'est Adaggio, il ne dort jamais.

Réactions du dragon :

Il est de moralité **neutre** et n'attaque pas systématiquement. Par contre, si on l'attaque ou si l'on touche à une seule pièce (même de cuivre) de son trésor, il riposte aussitôt utilisant son **souffle** en priorité. On peut discuter avec lui car il parle la langue commune. Il accepte de vendre de l'Herbe de Lune à raison de 100 PO la feuille (Parpadigne en a demandé au moins 50 feuilles). Son point faible est la musique, qu'il adore. Malheureusement pour lui, son troubadour préféré est mort et, depuis des années, le palais est déserté de tous ses musiciens. Si on lui joue une **belle** musique, il laissera les aventuriers prendre toute l'Herbe de Lune qu'ils désirent, gratuitement. (La musique produite par l'**archet magique** est toujours **belle**.) Mais musique magique ou pas, si l'on touche à son trésor, il se fâchera. Dans son trésor on trouve : 4 500 PC, 3 200 PA, 2 800 PO, 35 gemmes de 50 PO, 1 épée longue magique + 2, une baguette de détection de la magie, un anneau de protection + 1, et un livre de magie contenant les sorts de magicien *Disque Flottant*, *Protection contre le mal*, et *Sommeil*. □



Caractéristiques des créatures rencontrées

Loups, moralité neutre (Loup commun p B38)
CA7/DV2 + 2 / morsure 1-6 / pv 4-18

Babouins des Rochers, moralité neutre (p B31)
CA6/DV2 / gourdin 1-6, morsure 1-3 / pv 2-16

Ours Grizzly, moralité neutre (p B42)
CA6/DV5 / 2 pattes 1-4, 1-4 ; 1 morsure 1-8 / pv 28

Python des Rochers, moralité neutre (p B44)
CA6/DV5 / morsure 1-4, constriction 2-8 / pv 26

Ombre, moralité chaotique (p B41)
CA7/DV2 + 2 / toucher 1-4 + draine 1 pt de Force / pv 12
5 chances sur 6 de surprendre / touchée par arme magique seulement / non affectée par *Enchantement* ou *Sommeil*.

Bonshommes de Neige, moralité chaotique.
CA8/DV2 + 2 / boule de neige dure lancée 1-4 ; leur toucher paralyse (de froid) pour 2-8 tours (jet de sauvegarde contre la paralysation) / pv 14, 14, 14, 14, 12, 12, 12, 10, 10, 8, / 4 chances sur 6 de surprendre / le feu leur cause double dommage / Mvt 40 m par tour, 20 m par round / Sauvegarde comme Guerrier 2 / Bravoure 12 / non affectés par *Enchantement* ou *Sommeil*.

Statues de Glace, moralité neutre (Cf. Statues vivantes p B44)
CA4/DV3 / 2 poings 1-6, 1-6 / pv 20, 18, 16, 16. / le feu leur cause dommage normal / Bravoure 11 / non affectée par *Sommeil*.

Cube gélatineux, moralité neutre (p B32)
CA8/DV4 / toucher 2-8 + Paralysie / pv 25.

Zombis, moralité chaotique (p B46)
CA8/DV2 / griffes 1-8 / pv 12, 12, 12, 12, 10, 8, 8, 6.

Harpies des glaces, moralité chaotique (Cf. Harpies p B37)
Hormis une meilleure classe d'armure, les Harpies des Glaces sont semblables aux Harpies normales.
CA5/DV3/2 pattes 1-4, 1-4 ; épieu de glace 1-6 ; chant / pv 18, 16, 14 /

Transperceurs (Piercers), moralité neutre
CA3/DV3 / attaque 2-12 / pv 15, 13, 12 / 5 chances sur 6 de surprendre / Mvt 3 m par tour, 1,5 m par round / Bravoure 9 / Sauvegarde comme Guerrier 3. Les Transperceurs habitent les cavernes et autres lieux souterrains ; on ne peut les distinguer des stalagmites véritables. Ils sont attirés par le bruit et la chaleur des créatures qui passent sous eux. Ils se jettent alors sur leurs victimes pour les tuer et les dévorer.

Dragon Blanc, moralité neutre (p B33)
CA3/DV6/2 pattes 1-4, 1-4, morsure 2-16, souffle de froid / pv 48 / Mvt 30 m par tour et 15 m par round (en vol 80 m, 40 m) / Bravoure 8 / Sauvegarde comme guerrier 6 / Longueur et largeur du souffle *conique* : 24 m x 10 m / Dégâts du souffle : nombre actuel de pv / Chances de sommeil d'Adaggio : 0 % / Parle la langue commune / Sorts du 1^{er} niveau : *disque flottant*, *protection contre le mal*, *sommeil*.

L'herbe de Lune

Ce n'est pas à proprement parler un *monstre*. La plante est néanmoins magique. Il faut au moins 25 de ses feuilles pour concocter la potion qui guérira du Coup de Lune (la maladie de Séléné). Seul Parpadigine en connaît la recette. Les feuilles de l'Herbe de Lune peuvent aussi être mâchées telles-elles, sans préparation. Si un personnage consomme une feuille, il sentira les effets du froid diminuer. S'il en consomme un nombre égal à 20 moins sa Constitution (par exemple 4 s'il a une Constitution de 16), il sera totalement immunisé aux froids les plus intenses pendant 1 mois. Mais à chaque feuille consommée, il doit jouer un jet de sauvegarde contre le poison ou sombrer à son tour dans la maladie de langueur nommée Coup de Lune. A la première feuille, le jet de sauvegarde est normal, il est à — 1 à la seconde feuille, à — 2 à la troisième, etc.

Les Nains ont droit à leur bonus normal sur le jet de sauvegarde contre le poison, mais ils doivent consommer le *double* de feuilles pour atteindre un résultat identique. Les Elfes et les Hobbits (Tinigens) réagissent comme les humains. Il y a 400 feuilles sur la plante.

Denis Gerfaud.

Nos archéologues ont retrouvé d'anciens numéros de CASUS BELLI !

1 Panzer Gruppe Guderian. **8** Figuri^{ne}. Valmy, lexique Dungeon and Dragon : un wargame. Computer am- monde à découvrir. bush.

2 Drive on Stalingrad. **9** Red Star - White Eagle, Napoléon et le secret de jeux d'alliances. figurines Waterloo. exotiques...

3 Les dernières batailles de Napoléon. Conseils au **10** Freedom in the Galaxy, Dungeon Masters. Fleurus. l'empire au 300^e Space Opera...

4 Battle for Stalingrad. **11** Citadel, un jeu pour Streets of Stalingrad. ZX 81, un jeu inédit. Les armes et le sommeil dans D & D. Etc.

5 Air Assault on Crete. **12** Gl. A.O.V. 3 scénarios. Chevalry and Sorcery. Penzerblitz. Runequest. Feuille de personnage. Divinités Dnd' D.

6 Squad Leader : chap. 1. **13** Falkland - Les Dipzines. The Conseils Dédale pour ZX 81. Club. Le Samouraï... Figurines - Barbarian King - scénario de campagne pour Equitation dans D & D - Un Jeux de Rôle Médiévaux.

7 Jeux Napoléoniens. Pre- **14** Pacifique 42. mier Scénario Squad Leader. Le Samouraï. Figurines. Fantastiques - La 7^e victime Sheckley / Space Opera. Le module rat noir.



15 Viva Zapata. Spicheren - Jeu inédit. Pouvoirs "Psioniques". Bushido - Article et Module.

16 La Nuit de l'Esprit Apocalypse - Jeux Le monde de Runequest Les caves de Thraoril.

17 Call of Cthulhu Jeu inédit : Garigliano - Amirauté Ace of Aces (suite) Nouvelles du Front...

BON DE COMMANDE

A découper ou recopier et retourner, paiement joint à CASUS BELLI, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS

NOM
Prénom
N° Rue
Code postal Ville

• NUMEROS CHOISIS :

1 qté... 4 qté... 7 qté... 10 qté... 13 qté... 16 qté...
2 qté... 5 qté... 8 qté... 11 qté... 14 qté... 17 qté...
3 qté... 6 qté... 9 qté... 12 qté... 15 qté...
soit... numéros à 12 F l'un franco (étranger 15 F).

• CI-JOINT MON REGLEMENT DE F par
 C. bancaire C. postal Mandat-lettre

Etranger : mandat international ou chèque bancaire compensable à Paris. CB 18

DEVENEZ PRESIDENT DES ETATS-UNIS. MOUREZ DE SOIF DANS LE DESERT. SOYEZ NAPOLEON, GAGNEZ A WATERLOO. TRAQUEZ DE DANGEREUX ASSASSINS. TENTEZ DE SEDUIRE UNE CREATURE DE REVE. NAVIGUEZ DANS LES ANNEAUX DE SATURNE. EVADEZ VOUS DE PRISON.

Les possibilités que vous offrent les jeux sur ordinateur sont infinies et dépassent l'imagination la plus fertile. Grâce à la micro informatique même le pays des Merveilles de Lewis Carrol devient presque désuet.

C'est ainsi que des centaines de milliers de familles dans le monde possèdent un ordinateur personnel pour s'offrir des loisirs intelligents. Tous les défis deviennent possibles : vous pouvez jouer "contre" l'ordinateur à tous les jeux. Créer des simulations spectaculaires. Tester votre adresse, jauger votre esprit d'aventure, votre aptitude à résoudre des énigmes insolubles ou votre faculté de sortir de situations inextricables. C'est un combat permanent entre vos propres méninges et le microprocesseur de la machine.

Naturellement, un ordinateur personnel peut aussi être un outil précieux pour l'étudiant et le lycéen, vous aider à

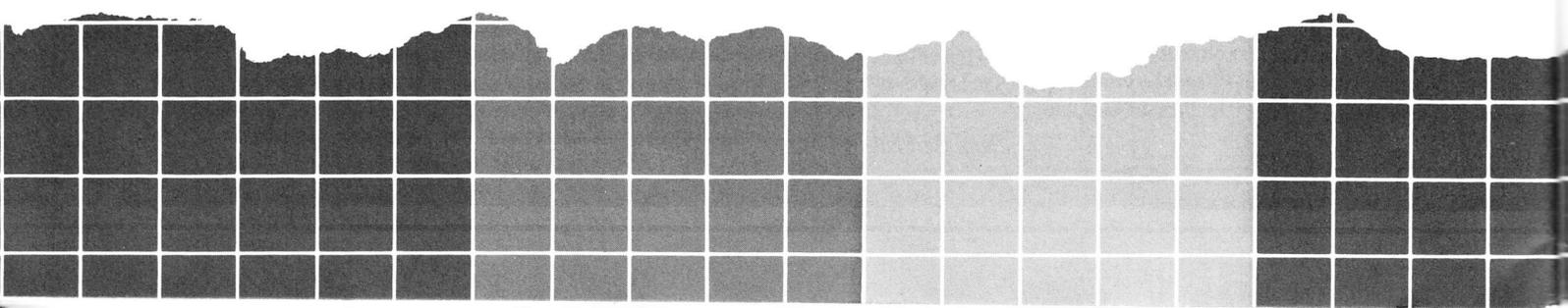
faire votre budget, calculer vos impôts, établir rapidement et facilement le plan d'amortissement d'un prêt bancaire, etc...

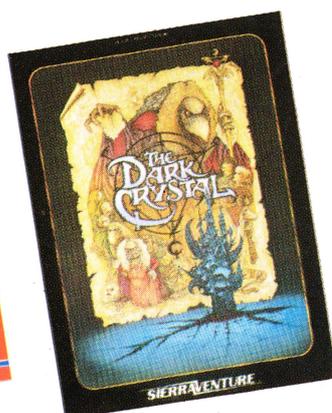
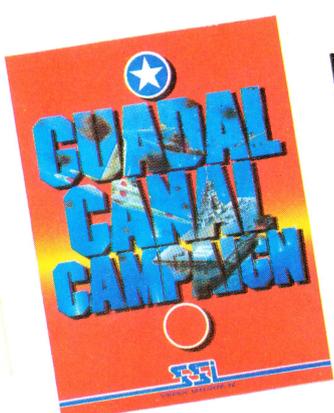
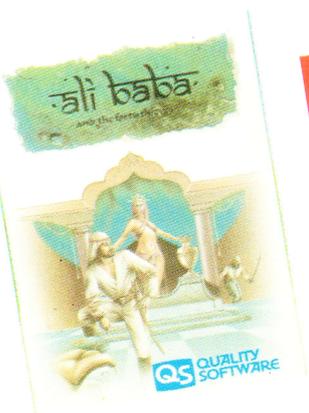
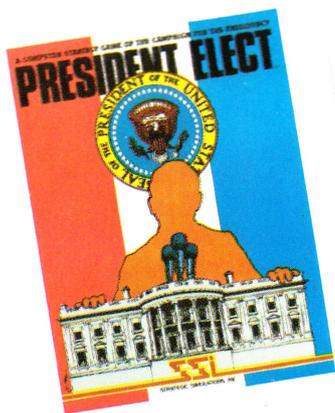
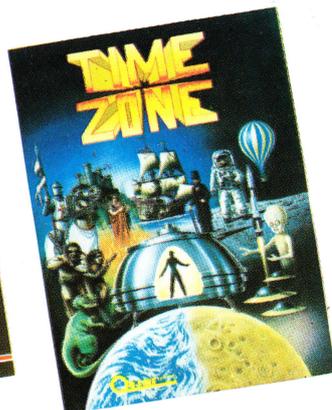
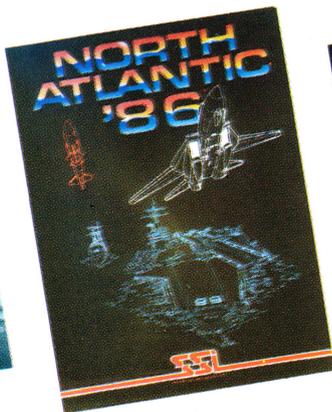
Une manière intelligente de joindre l'utile à l'agréable! Chez SIVEA vous trouverez votre bonheur à tous les prix de 1500 F TTC à 14.995 F TTC

Les boutiques SIVEA vous proposent une gamme incomparable de matériels, logiciels, livres et revues dans les domaines de l'informatique domestique et de l'informatique pour l'entreprise.

Des spécialistes du jeu sur ordinateur vous expliqueront les immenses possibilités de ce domaine fabuleux et vous aideront à choisir l'équipement correspondant à vos goûts, vos besoins et à vos contraintes budgétaires.

De larges possibilités de crédit pour vous aider à vous équiper. Un service avant et après-vente hors-pair.





RELEVEZ CE DEFI !

BON DE REDUCTION OFFRE SPECIALE RESERVEE AUX LECTEURS DE CASUS BELLI *
 3% sur les matériels
 6% sur les logiciels et la librairie



APPLE II® : Jeux de stratégie (wargames) de haut niveau, jeux d'aventure, simulations, jeux de rôle, jeux d'action, graphismes, très nombreux langages (BASIC, FORTRAN, PASCAL, assembleur, etc...), gestion familiale...
ATARI : Jeux de stratégie (wargames), jeux d'aventure, jeux d'action, graphismes, gestion familiale, programmation...
THOMSON : Jeux de réflexion, graphismes, gestion familiale, programmation...
TEXAS INSTRUMENTS : Jeux d'action, gestion familiale, programmation...
COMMODORE (VIC 20 et COMMODORE 64) : Jeux d'action, jeux d'aventure, gestion familiale, programmation...

Le catalogue SIVEA

Ce nouveau catalogue de plus de 80 pages (format 21 x 29,7) est entièrement consacré à l'informatique domestique et l'informatique pour les loisirs : les matériels, les jeux, les langages de programmation, les programmes pour créer des dessins et les animer, la gestion familiale, les livres

et revues pour s'initier ou se perfectionner...

Vous pouvez recevoir le catalogue SIVEA chez vous en utilisant le bon ci-dessous accompagné de votre règlement (chèque uniquement) de 25 F. Vous pouvez aussi obtenir ce catalogue dans toutes les boutiques SIVEA au prix de 15 F.

Je désire recevoir le nouveau catalogue SIVEA consacré à l'informatique domestique et au loisir informatique, ainsi que la liste des boutiques SIVEA. Je joins à mon envoi un chèque de 25 F pour recevoir ce catalogue à mon domicile.

SIVEA 31, Bd des Batignolles 75008 Paris.

Nom Prénom

Adresse

CB12

* Cette offre est valable jusqu'au 15 FÉVRIER 1984 et ne peut être obtenue que sur présentation de cette page de publicité ou lorsqu'elle est jointe au bon de commande.

75008 PARIS 33, Bd des Batignolles. Tél. : 522.70.66. **75009 PARIS LE PRINTEMPS** (Magasin Havre 7^e étage) Bd Haussmann. Tél. : 285.22.22 Poste 30.33. **75008 PARIS 31**, Bd des Batignolles. Tél. : 522.70.66. **59000 LILLE** 21 bis, rue de Valmy. Tél. : (20) 57.88.43. **44013 NANTES CEDEX** 21 A, Bd G. Guist'Hau BP 388. Tél. : (40) 47.53.09. **33081 BORDEAUX CEDEX** Immeuble de la Croix du Palais. Rue du Corps Franc Pommiers MERIADECK. Tél. : (56) 96.28.11. **06400 CANNES** 14, Bd de la République. Tél. : (93) 39.29.09.



SIVEA®

**15 000 F
POUR S'OFFRIR
UN MICRO
ORDINATEUR.**



**15 F
POUR SAVOIR
CE QU'IL VAUT.**

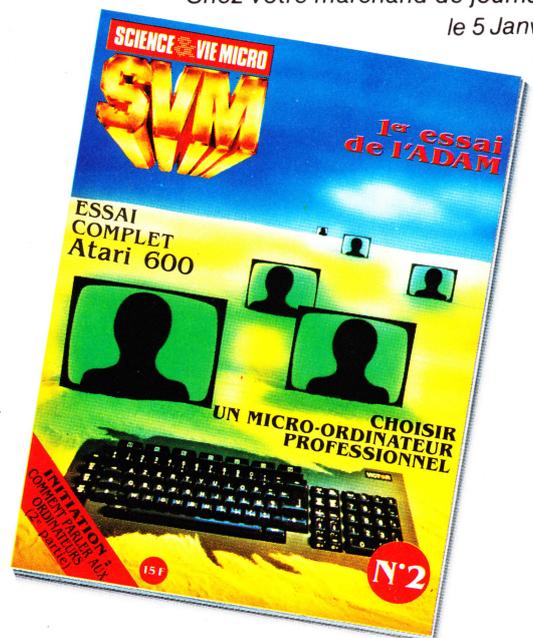
Acheter un micro-ordinateur, c'est tentant, mais quel micro-ordinateur acheter, à quel prix, pour quel usage ?

La micro, ce n'est pas compliqué quand c'est bien expliqué.

Pour tous ceux qui veulent comprendre et pratiquer la micro-informatique, au bureau comme à la maison, voici le n° 2 de Science et Vie Micro. Science et Vie Micro, c'est tout le savoir-faire de Science et Vie appliqué à la micro-informatique.

Dans le n° 2, tous les conseils pour bien choisir le micro-ordinateur correspondant à vos besoins professionnels, une grande enquête sur les tout derniers micros américains, le premier banc d'essai de l'IBM familial "PC Junior", et du Atari 600, le dossier d'initiation, le cahier des programmes, le club SVM...

Science et Vie Micro, n° 2 - Mensuel - 15 F
Chez votre marchand de journaux
le 5 Janvier



SCIENCE  VIE MICRO

le Savoir Vivre Micro.