ISSN 0243-1327

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

MEGA
le nouveau jeu de rôle !

un super programme basic

Légendes
création du personnage

notre jeu :
Medina de Rio Seco

n° 19
SUISSE 4 FS BELGIQUE 90 FB CANADA 2 $C

n°19
15 F

JEUX DE ROLE 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

MIDDLE EARTH PLAY AIDS	
GUIDE AND MAP	110 F
ANGMAR	125 F
UMBAR	125 F
COURT OF ARDOR	125 F
NORTHERN MIRKWOOD	125 F
SOUTHERN MIRKWOOD	125 F
ISENGARD	135 F
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.	95 F
SOLO JAD JAGUAR MERC.	70 F
BATTLECARS GW	135 F
FOLLOWSHIP 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	85 F
SPELL LAW	225 F
CHARACTER LAW	125 F
ROLE MASTER (LES 4)	450F
NOVAGAMES	
ACE OF ACES ROTARY (F)	215 F
ACE OF ACES POWER (F)	215 F
ACE OF ACES FLYING (F)	215 F
BOUNTY HUNTER (F)	225 F
LOST WORLDS (F)	40 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	35 F
GENERAL AVH	35 F
REVUES AVEC JEUX INCLUS	
WARGAMERS	60 F
TACTICS & STRATEGIES	60 F
ARES	60 F
CITADEL FIGURES BOX	65 F
FANTASY LORD FIGURES	125 F
CALL OF CHTULU FIGURES	125 F
MERCENARIES FIGURES	125 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.

SOMMAIRE

4 **Nouvelles du Front**

10 **S.O.S. Wargamer solitaire**
Yves Jourdain

13 **Amirauté**
Jean Ricard

16 **Bounty Hunter**
Jacques Rauer

18 **Fortress Europa**
Frédéric Armand

21 **Squad Leader**-scénario
Pierre Stutin

22 **Medina de Rio Seco**-Jeu
Jean-Jacques Petit

24 **Ludotique**

32 **Devine**

34 **La Gazette Galactique**
Didier Guiserix

36 **Le Visiteur**
module Mega
Didier Guiserix

39 **La Magie dans Runequest**
Denis Gerfaud

42 **Légendes**
Création du personnage
Philippe Mercier

44 **Par-delà le mur du sommeil**
Martin Latallo

48 **Peur sur Providence**
module Call of Cthulhu
Martin Latallo

51 **Le temple de M'shu**
module AD&D
Denis Gerfaud

CASUS BELLI N° 19
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
Tél. : 563.01.02

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

Relations extérieures
Michèle Hilling

Services commerciaux
Marketing et développement :
Christophe Veyrin-Forrer
Abonnements :
Elisabeth Drouet
assistée de
Patricia Rosso
Vente au numéro :
Bernard Héraud
assisté de
Bernadette Durish

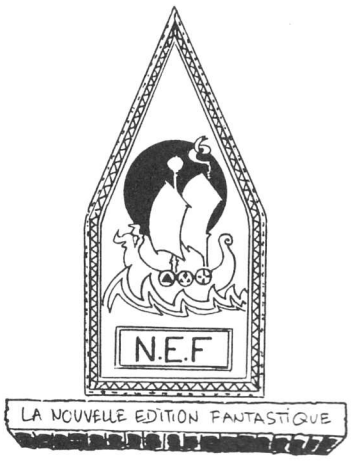
Publicité
Jean-Noël Denis
assisté de
Isabelle Blanchard
5, rue de la Baume
75008 Paris

Rédaction
CASUS BELLI
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563.01.02
Périodicité : bimestrielle
Rédacteur en chef :
Didier Guiserix
Illustrations :
Didier Guiserix
Couverture :
Bernard Verlhac
Secrétaire de rédaction :
Agnès Pernelle
Maquette :
Didier Guiserix
Agnès Pernelle

Composition
Celbé-Compo
Tél. : 464.70.27
Dawant
Tél. : 887.44.40

Imprimerie
DEFI-Paris
Tél. : 362.87.15

Dépôt légal n° 391
1er trimestre 1984
Commission paritaire
n° 63.264
Copyright :
CASUS BELLI 1984



G.I.E REGI PAR ORD 23.0967
35, rue Ste Geneviève
94400 Vitry s/ Seine

NOUVEAU
POUR TOUS
JEUX DE ROLES
MEDIEVAUX-FANTASTIQUES

Faites vivre l'aventure dans ROPE, la plus vaste ile d'ARGLENN!
Jouez les 3 premiers scenarii de cette campagne, "La Guilde du A", "Les Iles Flottantes" et "La Relique perdue", tous adaptables aux JdR médiévaux!

Chaque livret, sous son écran cartonné, contient:
-Un arrière-plan détaillé - Un guide des personnages non-joueurs -Une description des intérieurs - Des cartes - Des plans - De nombreux dessins et illustrations.

Les modules suivants comprendront un chapitre d'adaptation aux J.d.R médiévaux-fantastiques.

A PARAITRE

Le Joyau d' Aranel

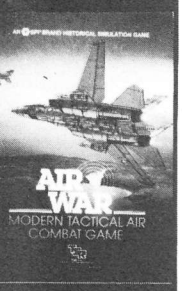
La Cité Engloutie

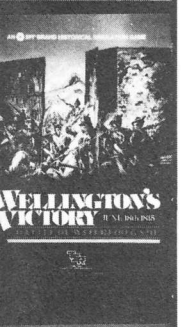
La Vallée des Maléfices

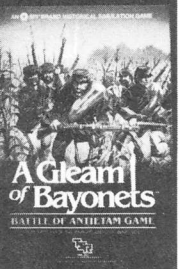
EN VENTE DANS CES MAGASINS

BOURGES-MERCREDI 22, rue d'auron	48 24 49 90	PARIS 17-JEUX DE GUERRE DIFFUSION 19 rue Jouffroy	22 75 00 09
GRENOBLE-LE DAMIER 25 bis, cours berriat	76 87 93 81	PARIS 8 -JEUX THEMES 92 rue Monceau 522 50 29	52 25 02 9
LA ROCHELLE-SACCI PRESSE 22, rue de suede	46 67 17 86	PARIS 6 -LIBRAIRIE ST- GERMAIN 140 bd St Germain	32 69 92 4
LA ROCHE S/YON-AMBIANCE 18, rue de la poissonnerie	51 37 08 02	PARIS 14-LUDUS 120 bd du Montparnasse	322 82 50
LA VARENNE-L' ECLECTIQUE 93, av du bac	283 52 23	PARIS 14-STRATEJEUX (voir nlle adresse en encart publicitaire)	
LE MANS-JEUX ET LOISIRS 31, rue gambetta	43 28 47 68	PARIS 4 -TEMPS LIBRE; 22 rue de Sévigné	274 06 31
LYON-A VOUS DE JOUER 30, cours de la liberté	7 860 88 49	ROUBAIX-TEMPS X rue de la halle	20 70 44 80
METZ-EXCALIBUR 34, rue du pont des morts	8 733 19 51	ST-CYR-L ECOLE-IMAGE LOISIRS 1 rue V. Hugo	045 07 58
ORLEANS-EUREKA galerie du chatelet	38 53 23 62	STRASBOURG-PHILIBERT 1 rue de la Grange	88 32 65 35
PARIS 12e-ATOUT CŒUR 24, rue taine	344 56 04	TOULON -LE MANILLON 5 rue P. Corneille	94 62 14 45
PARIS 1er-GAME'S forum des halles	297 42 31	TOULOUSE -JEUX DU MONDE 14-16 rue Fonvielle	61 23 73 88
PARIS-GAME'S les 4 temps-la défense	773 65 92	VELIZY II-GAME'S Centre Commercial	465 18 81

MODULES FRANCAIS







NOUVELLES DU FRONT

Wargames

DANS notre précédent numéro, les amateurs de Wargames ont été plutôt frustrés en ce qui concerne les nouvelles du front.

Pour rattraper notre retard sur l'actualité, force va nous être de commencer par certains jeux publiés il y a déjà quelques mois et dont nous avions omis de vous mentionner l'existence. Tout d'abord, chez *People's Wargames*, parution du premier jeu de cette firme sur le front de l'Ouest durant la Deuxième Guerre mondiale, son titre : **Aachen** ; son thème : la conquête de la première grande ville du Reich par les troupes américaines à l'automne 1944. Un jeu opérationnel mais d'un niveau de règles assez élevé. People's Wargames n'abandonne cependant pas le front de l'Est et signe deux intéressantes simulations se déroulant sur le même champ de bataille à 34 ans d'intervalle, nous avons nommé **The Cossacks Are Coming** (Campagne de Tannenberg, été 1914) et **To The Wolf's Lair** (L'invasion de la Prusse Orientale par les hordes bolchéviques en janvier 1945), deux jeux complexes, mais pas autant que **Gazala**, quatrième des sorties hivernales de la firme californienne, qui se passe en Afrique du Nord en 1942, et oppose le Deutsche Afrika Korps à la Huitième armée aux alentours de Tobruk.

Puisque nous parlons du désert restons-y avec les dernières sorties de *Games Designers Workshop* dans sa gamme *Europa*. Jusqu'à présent avec les jeux Europa, on pouvait se battre dans les airs, sur terre et sur mer, un peu partout en Europe de l'Ouest, maintenant avec **Western Desert** et **The Near East**, les troupes de l'axe et alliés pourront aussi en venir aux mains dans les sables brûlants d'Egypte et de Lybie et continuer à travers la Palestine, l'Irak, la Syrie, la Turquie, bref à travers tout le Moyen-Orient. Avertissons les acheteurs imprudents, *The Near East* n'est pas un jeu, mais un module de développement de la série *Europa*. Parmi les prochains développements de la série Europa devraient figurer enfin des rééditions de *Drang Nach Osten* (la guerre en Russie jusqu'au mois de mars 1942) et de *Unentschidenen* (la même chose mais jusqu'à ce que mort s'ensuive) qui seront respectivement disponibles sous les titres de **Fire In The East** et de **Scorched Earth** fin avril 84. Il vous faudra attendre un peu plus longtemps pour voir enfin apparaître les Américains sur les théâtres d'opérations de Europa, Opération Torch (le débarquement des Yankee et des Britanniques dans les colonies françaises d'Afrique du Nord) ne sortira que fin 84*. Le développement de la série Europa n'a pas heureusement empêché la sortie d'autres jeux chez *G.D.W.*, et n'a pas non plus, tari l'esprit créatif chez les inventeurs de cette même firme comme le témoigne **Normandy Campaign** qui a la particularité de se jouer sur deux cartes séparées (pour le sujet le titre semble assez explicite). **Assault** et **The Blue Max** n'ont eux rien de particulièrement original, mais ce sont tout de même de bons jeux, le premier étant une sorte de Squad Leader contemporain, et le second mettant aux prises les aviations alliées et centrales durant la Première Guerre mondiale.

* *Informations recueillies auprès de l'Œuf Cube, 24, rue Linné, Paris 5e.*

ON va enfin revoir fleurir le glorieux nom de *S.P.I* à la devanture des magasins spécialisés. En effet *T.S.R.* qui avait acquis en 1982 les droits sur tous les jeux de l'ancienne marque new-yorkaise ressort deux de ses anciens titres :

— **Air War,** combats aériens de 1945 à 1984 ; l'un des jeux les plus complexes que nous connaissons avec *Campaign for North Africa* du même éditeur ;

— **Wellington Victory,** la bataille de Waterloo encore une fois mais avec des règles inspirées de celles utilisées pour jouer avec des figurines.

Ainsi que deux jeux inédits :

— **A Gleam of Bayonnets,** la bataille d'Antietam, même système de règles que pour *The Great Battles of the American Civil War ;*

— **Battle over Britain** qui reprend le thème de la bataille d'Angleterre.

Le tout sous le titre *Games of the S.P.I. Brand,* quand je vous avais dit que l'on reparlerait de *S.P.I.*

Les autres marques ne sont pas en reste, *Yaquinto* a sorti il y a quelques semaines sa réponse à Squad Leader : **Close Assault.** La différence essentielle avec le jeu d'*Avalon Hill,* est qu'il peut se jouer en solitaire. La firme texane qui publie aussi **Red Storm** (O.T.A.N. et Pacte de Varsovie se confrontent une fois de plus sur le territoire de la République Fédérale Allemande) s'est aussi lancée dans les rééditions puisque c'est chez elle que l'on pourra désormais trouver le jeu **Middle Sea** anciennement édité par *Fantaisy Game's Unlimited.*

Du nouveau on en trouve aussi chez *Avalon Hill ;* outre des cartes supplémentaires pour **Civilization,** on peut relever **Bull Run** (sur la bataille du même nom durant la guerre de sécession) et **Elric** (jeu et titre acheté à Chaosium) ; ainsi que **Up Front** (qui possède le même thème que Squad Leader mais qui se joue avec des pions).

CONNAISSEZ-VOUS *World Wide Wargamer ?* si vous êtes un vétéran sûrement, peut-être en avez-vous même fait partie du temps où ce sigle masquait une association de joueurs. L'association a grandi et s'est mise tout d'abord à publier un magazine avec dans chaque numéro un jeu : *The Wargamer's.* La revue a prospéré, elle en est à son 25e numéro. Parmi les jeux qui sont sortis, d'entre ses pages *Drive on Damascus, Assault on Leningrad, Never Call Retreat* (dernier jeu paru), *Siege at Peking, The Battle of Austerlitz, Simon de Montfort* témoignent de la diversité des thèmes traités dans les jeux de cette sympathique revue qui possède son siège aux États-Unis, qui est imprimée à Hong Kong et dont la plupart des collaborateurs sont Anglais. Puis de l'édition d'une revue avec jeu en encart, *W.W.W.* est passé à l'édition de jeux tout court. Au début les jeux sortis étaient ceux parus dans les pages du magazine (ex : *Bloody Buna* sur la campagne de Nouvelle-Guinée), aujourd'hui ce sont des jeux inédits qui sortent dans de belles boîtes (sans plateau de rangement malheureusement) ; tels : **Kirovograd** (pour ceux qui connaissent le déroulement des opérations sur le front de l'Est durant la Seconde Guerre mondiale le titre sera limpide) ou **Army of the Tennessee** et **Army of the Potomac,** deux jeux simples sur la guerre de Sécession avec des règles proches de *War & Peace.*

Pour terminer une bonne surprise et une mauvaise nouvelle, d'abord la bonne suprise, *International Team* sort enfin un jeu

LA ligue lorraine anime son concours de « barons », Transludie gère bon nombre de parties postales, un fan de Squad Leader lance l'idée d'un championnat permanent... Le wargame stagnait un peu ces derniers temps, mais il semble que le jeu postal lui ouvre des horizons nouveaux. Il suffit d'écouter notre ami Yves Jourdain... Une tendance que Casus Belli soutiendra dans les mois qui viennent...

Que ceci ne relègue pas au second plan le plaisir du face à face ! Côté ludotique, ça mute gentiment. Ne négligez pas le programme Basic sous prétexte que vous ne savez pas programmer. C'est aussi à vous qu'il s'adresse !

Quant aux meneurs de jeu, désolé pour vos yeux, mais ces petits caractères présentent deux avantages : tout d'abord, plusieurs « vrais » scénarios tiennent dans nos colonnes sans pour autant dévorer la partie « magazine », ou aides au jeu. Et puis, les joueurs sont beaucoup moins tentés de les lire !

correct, **Yom Kippur** (sur la guerre Israélo-Arabe de 1973), tant du point de vue des règles qui ne sont pour une fois, ni incompréhensibles ni irréalistes, que du reste. On peut donc espérer que ce jeu aura du succès, il le mérite.
Enfin voilà la mauvaise nouvelle : vous pouvez toujours attendre une traduction des règles de *Fire on the Volga* et de *Battle for Factory,* il n'y en aura pas ; alors pour qui l'attendait avec impatience deux alternatives ; soit de rabattre sur d'autres jeux (des jeux français par exemple) soit apprendre l'anglais, il n'est jamais trop tard pour commencer...

Hexalor
réédite *Saga Galactique,* le jeu de guerre éconocosmique de Xavier Jacus. Une dizaine de scénario différents, de durée variable, que l'on peut enchaîner les uns aux autres, retraçant « tout l'histoire d'une galaxie ». Quatre scénarios (*l'escadre oubliée*) ont été rajoutée à l'édition originale, le tout sous boîte carton.
Certains de ces scénarios sont un vrai régal pour le tacticien. Seule ombre au tableau l'esthétique de la boîte et de la carte, dont le même joueur acharné tient compte, et encore plus l'amateur potentiel à la recherche d'un jeu de SF. Mais ne rechignons pas sur un bon jeu, qui plus est en français !

Dernière minute : sortie chez *International Team,* de **Supermarina,** combats aéronavals en 42 en Méditerranée, et **Mokba**, un jeu mammouth sur, on l'aura deviné, les combats sur le front de l'Est. Après l'agréable surprise de **Yom Kippur** (et de **Magikon,** forme simplifiée du jeu de rôle, facile à jouer et franchement humoristique), on a hâte d'aller y voir de plus près...

Jeux de Rôle

Traveller
Le *« book 6 »* vous dit tout sur le « scout », et *Tarsus* introduit de nouvelles données sur l'éducation et les aptitudes des personnages, ainsi que des systèmes de génération de « background », systèmes planétaires, etc.

Space Opera
Voici le *sector Atlas 12* (il n'y a pas de raison que ça s'arrête, n'est-ce-pas), et un module au titre explicite : *Casino Galactica...*

Mercenaries Spies & Private Eyes
s'enrichit de *Border Crossing* une aventure angoissante sous l'atmosphère de plomb des deux Allemagnes...

C & S
Après les nouveaux *Source book 2* et *Sword & Sorcerer,* FGU ressort une version revue du *Source book 1,* avec (hérésies !) quelques simplifications !

T.S.R.
Pas idiots, les *Heart Quest Book* sont des mini-romans-scénario-solo destinés aux demoiselles. Voilà qui va peut-être intéresser des joueuses au jeu de rôle et éviter aux joueurs de tenir les rôles masculins et féminins ! (en anglais pour l'instant).

• *Vous êtes dans une auberge :* **Shady Dragon Inn** contient les plans (à l'échelle des figurines 25 mm) de ce charmant lieu de repos et de rencontre, ainsi que plus de 100 NPC pour y mettre de l'ambiance...)
• Le module L2, sans rapport avec le L1, se nomme *Assassin's Kust.* Pour jouer à un jeu de rôle d'enquête sans sortir de AD & D...
• T.S.R. nous promet l'*Expert Set* (dans sa version révisée) en français pour les vacances, après la sortie de *Star Frontier* également dans notre riche et doux langage.
• Enfin, les figurines officielles pour *D & D* sont vendues dans des boîtes, chacune contenant 12 pièces. Premiers sets disponibles : Clerics & Druids, Magic Users and Illusionnists, Fighters Ranger & Paladins, et Monks Bands & Druids.

Tunnels & Trolls en français
Tunnels & Trolls, c'est la version sans complexe du jeu de rôle : comme d'autres gagnent leur croûte avec un job régulier, le personnage de T & T se pointe à l'entrée du Donjon, où il trouve une auberge-quincaillerie-épicerie qui lui vend son matos ; puis il pénètre dans le tunnel pour affronter les divers employés dont le job est de défendre l'accès des fabuleux trésors cachés au fond des gouffres ou sous les pots de fleurs. Un de ses jours, on vous présentera notre ami Ken Saint-André, l'auteur, et vous comprendrez mieux pourquoi T & T a d'abord été conçu pour rigoler. Que ceux qui en doutent détaillent la liste des sorts : *trucdur* et son inverse *trucmou* sont d'autant plus hilarants que leur effet reste assez méchant. N'oublions pas pour terminer que T & T est spécialement prévu pour pouvoir se jouer en solo, et que l'un des scénarios en solitaire est déjà traduit et vendu avec le jeu.

La Relique perdue, nouveau scénario édité par la **NEF,** est en vente dans les boutiques de jeu. Tout ça continue à se passer sur l'Ile de Rope, et les joueurs sont embauchés par un prêtre dont la quête (le titre) concerne rien moins que l'équilibre des royaumes et le renouveau, suspect, du culte de Sundborn, dieu du sommeil et des rêves...

Reprenons de bonnes habitudes... Écho C.B. 19

Vous retrouverez désormais dans chaque numéro un bref sondage, pour nous permettre de mieux cerner vos centres d'intérêt. Répondez-y, même si vous achetez ce Casus Belli longtemps après sa parution. Votre opinion est importante !
Notez simplement de 1 à 9, les articles de ce numéro ; 1 signifiant *« m'a déplu »,* 5 *« sympa, sans plus »,* 9 *« très bien, encore ! ».* Une croix (X) voulant dire, *« je n'ai pas lu, le sujet ne m'intéresse pas du tout ».*
(Vous pouvez photocopier ou recopier lisiblement ce questionnaire).

☐ S.O.S. Wargamer solitaire
☐ Amirauté
☐ Bounty Hunter
☐ Fortress Europa
☐ Squad Leader
☐ Medina de Rio Seco
☐ Ludotique
☐ Devine
☐ La Gazette Galactique
☐ Le Visiteur
☐ Légendes
☐ Par-delà le mur de sommeil
☐ Peur sur Providence
☐ Le temple de M'shu

Age :
Sexe :
Département :

A envoyer à Casus Belli
5, rue de la Baume, 75008 Paris

Magazines

— **Journal du Stratège n° 4 :** rédigé par des wargamers passionnés et confirmés, *le journal du Stratège* contient des analyses historiques, tactiques, et des additifs de règles, et bien sûr de l'actualité, le tout en format « quotidien ». Le n° 4 traite d'Okinawa, Amirauté, des « 14 années de la République » sous la plume bien aiguisée de J.-P. Défieux, et vous indique comment tirer le meilleur parti des règles sur les zones de contôle. (Ceci accompagné de petits « problèmes » à résoudre.)
Abonnement : Le Journal du Stratège rue Paul-Vautier - 55200 Lérouville.

— **Space Gamer N° 26 :** quelques additifs pour *Cosmic Encounter, Starweb,* un jeu original : *Orbit War,* combat spatial dans un proche futur entre navette et station orbitale.

— **Krystal n° 2 :** Superbe couverture en rapport, ce qui ne gâte rien, avec le module central, faisant lui-même suite à celui du n° 1. Les figuristes seront intéressés par l'intervention des *Centurions du Sud-Ouest,* et les amateurs d'énigmes pour l'article sur les carrés magiques.

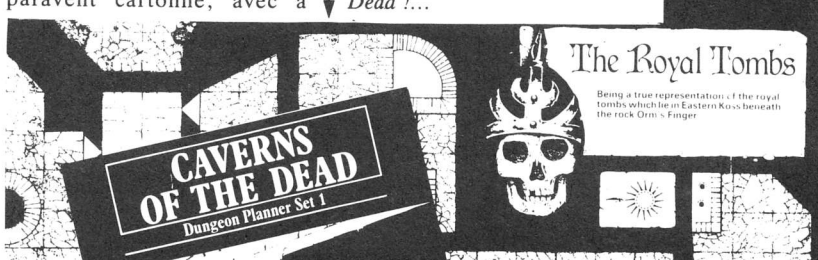
— Dans le **N° 12 de Imagine,** un scénario solo utilisable avec les règles de *D & D Basic, T & T* et une règle pour débutant. Un jeu central *Moranne Jobswurf* et toujours de cours articles pratiques.

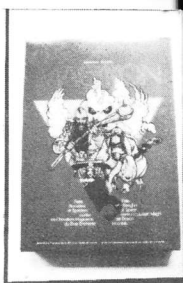
— Après deux superbes numéros édités par TSR, **Arès,** l'ex-magazine de Science-Fiction de SPI cesse d'être publié. Le matériel prévu pour Arès sera intégré désormais dans *The Dragon* de TSR.

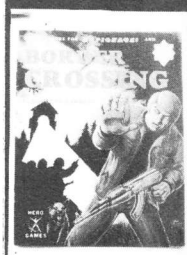
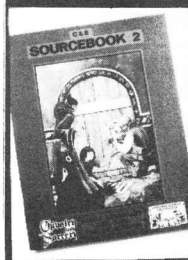
— **Vopaliec jeux n° 2 :** surtout des parties de *Diplomatie,* et des infos. 37, square des Anciennes-Provinces - 49000 Angers.

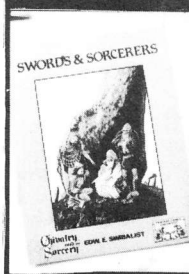
Dungeon Planners

Diaboliquement séduisants !
Les Dungeon Planners sont l'émanation des dernières explosions géniales de l'équipe survoltée de *Games Workshop.* Tout le monde ou presque connaissait les *Dungeon Floor Plans* du même éditeur : ici, le plan du module est directement imprimé dans le même style, à l'échelle de figurines 25 mm. Les personnages explorant ce lieu étant sensés en avoir une carte, le DM peut directement étaler son plan en couleur (100 × 60 cm), devant les joueurs. Ça en jette, mais attendez ce n'est pas tout : une petite carte de la région est fournie, en même temps, et il est prévu que les cartes des futurs « planners » se rejoignent et se complètent pour former la carte toujours plus grande de vastes pays...
De son côté, le DM dispose d'un paravent cartonné, avec à gauche un rappel des tables de rencontres, et à droite, une réduction du plan du donjon.
Enfin, le module lui-même contient également une réduction du plan avec des espaces libres pour rajouter des salles, si on le désire, et des descriptions salle par salle de l'intérieur du donjon.
Des lignes laissées en pointillés, permettent de peupler ces salles à votre convenance, ou d'après le tableau des rencontres. (Notez que ceci simplifie bigrement la tâche du DM pris par le temps, et permet d'utiliser ce module avec n'importe quel jeu de rôle).
Enfin, le livret contient huit propositions de scénarios différents jouables sur ce même terrain. Tout ça dans une boîte cartonnée pour un prix à peine supérieur aux modules habituels. Déjà paru : Dungeon Planner Set 1, *Cavern of the Dead !...*







Clubs

Dans le numéro précédent, nous espérions pouvoir vous offrir une liste d'une vingtaine de clubs... En fait, nous voici autour de la centaine. Certains sont officiels, d'autres non, les effectifs varient de dix copains et copines à deux cents adhérents. L'important est que ceux d'entre vous qui ont des problèmes de partenaires, ou de local pourrons prendre des contacts et sortir de leur isolement. Et même si leur structure ne leur permet pas forcément de vous accueillir, ces clubs pourront vous aiguiller vers d'autres adresses où l'on joue !

Les abréviations en fin d'adresse indique que le club est plutôt axé sur tel type de jeu (Fg=figurines, DY=Diplomatie, JdR=Jeux de Rôle, Wg=Wargames).

AISNE

— **Château-Thierry.** *L'anneau d'Orthanc.* Tél. : (23) 71.95.23. J.-F. Carpentier. JdR.

ALPES-MARITIMES

— **Nice.** *Club du Jeu de l'Oie,* 3, place Charles-Félix, 06000. Tél. : (93) 80.53.34 ou 86.35.40. Lionel Barthet.

— **Nice.** *Club Multijeux,* 16, boulevard Victor-Hugo, 06100.

BOUCHES-DU-RHONE

— **Marseille.** *La guerre en pantoufles,* M.P.T. de Bonneveine, 13008. Tél. : (91) 73.14.59. Michel Bonelli.

— **Marseille.** *Club de Lumigny,* 70, route Léon-Lachamp. Tél. : (91) 93.64.70. Patrick Hoffmann.

— **Marseille.** Ecole Nationale de Physique, rue Henri-Poincaré, 13397. Jean-Philippe Gautier.

— **Vitrolle.** *Requiescat in Pace.* Tél. : (42) 89.34.54. M. Przyblatel.

— **Lambesc.** M.J.C. Les Hauts-de-Lambesc. Tél. : (42) 28.10.63. Christophe Benoist.

— **Aix-en-Provence.** Contacter Jean-Luc Granier. Tél. : (42) 26.62.91.

— **Miramas.** *Club Miramas,* 2, rue Jean-Mermoz, 13140. Tél. : (42) 58.53.53.

CALVADOS

— **Villerville.** La Hune 14113. Contactez Michel Jabout.

COTES-DU-NORD

— **Lannion.** Rue du Park-Moan, 22300. Tél. : (96) 38.59.70. Vincent Repain.

EURE-ET-LOIR

— **Chartres.** *Aux cours du chaos.* Tél. : (37) 34.37.52 ou 28.06.43.

HERAULT

— **Montpellier.** *La Cave du Magicien,* salle de la Pergola, rue d'Alco, 34000. Tél. : (67) 70.18.50. Jean-Philippe Lopez.

— **Montpellier.** *Les Forces de Chaos.* Salle de quartier "La Pergola", avenue Paul-Bringuier, 34000. Tél. 64.06.46. JdR.

ILLE-ET-VILAINE

— **Rennes.** *Enfer et contre tout,* Boutiques Jeux Descartes, 3, rue Saint-Mélaine, 35000

— **Rennes.** *La Guilde de Drawardry.* 5, impasse Sainte-Marie, 35000. Stéphane Roux.

INDRE-ET-LOIRE

— **Tours.** *Club tactique et stratégie,* Brasserie de l'Univers, 5, place de l'Univers, B.P. 913, 37009.

ISERE

— **Grenoble.** *Alter Ego,* 50, place des Géants, 38000. Tél. : (76) 09.24.80. Jean-Marc Forr.

— **Grenoble.** *Pays des Rêves et des Cauchemars,* Résidence Houille-Blanche, ch 216, 57, avenue du Grand-Châtelet, 38029 Grenoble Cedex.

GARD

— **Nîmes.** *Jeronimo* (Jeux de rôles Nîmois), 1, place de l'Ecluse. Tél. : (66) 84.26.43. Frédéric Boudry. JdR.

— **Nîmes.** *Club Morgoth,* 11, rue Enclos-Rey, 30000. Tél. : (66) 84.99.26. Eric Almeras.

HAUTE-GARONNE

— **Luchon.** *Le Dragon Ludique,* L.E.P. du Bois, 31300 Fabrice Faux.

— **Toulouse.** *Atoll* (n'est pas un club mais ses adhérents peuvent se réunir à la maison du temps libre, place de l'Eglise, 31120 Portet-sur-Garonne. Tél. : (61) 72.09.02. Frédéric Jacquet.

— **Toulouse.** E.N.S.A.E. *(Sup'Aéro),* 10, boulevard Belin, 31400 Toulouse (Résidence 2, salle 14 au sous-sol). Marc Montagne.

— Autres clubs sur Toulouse, contacter l'Atoll.

GIRONDE

— **Talence.** *Wyerd,* Maison Activité Culturelle (M.A.C.), domaine universitaire, avenue de Gradignan, 33400. Tél. : (56) 81.22.51. Georges Goetz.

— **Eysines.** *Les Centurions du Sud-Ouest,* 1, place Gabriel, Cante Concut, 33320. Tél. : (56) 52.33.46. M. De Casanove. Fg.

— **Cenon.** La Cavale de la Nuit, centre Palmer, avenue Vincent-Auriol, 33150. Tél. : 86.38.43.

— **Gradignan.** Maison de la Jeunesse et de la Culture. Tél. : 89.17.12. Jean-Luc Estève.

— **Saint-Médard-en-Jalles.** Foyer culturel du Haillan, club Léo-Lagrange, Cestas Bourg. Tél. : (56) 34.05.50.

— **Cestas.** Ludothèque de la Maison pour Tous, 33610. M. Moncheboeuf.

— Un club sans nom. Tél. : (56) 36.54.66. JdR.

LANDES

— **Mont-de-Marsan.** Contacter Samuel Tarapacki, 6, rue du Périgord, 40000 Saint-Pierre-du-Mont. Tél. : (58) 46.30.19 à 20 heures.

LOIRE

— **Roanne.** *Rhône Alpes S.F.,* Centre Werlé, 12, avenue de Paris, 42300 Jo Taboulet.

— **Roanne.** *Club des Dragons,* Centre social Jean-Michel, rue Branly, 42300. Tél. : 71.63.04. Contacter Eric Maliska.

LOIRE-ATLANTIQUE

— **Nantes.** *Stratèges et Maléfices.* 20, rue des Olivettes, 44000. Pascal Anizon.

— **Sainte-Luce-sur-Loire.** *Les Lanciers de l'Ouest,* 36, rue du Pré-Fleuri, 44470. Tél. : (40) 52.15.57.

LOIRET

— **Montargis.** *Le Dragon de l'Ama,* 4, rue du Grand-Clos, 45200.

— **St-Jean-de-Braye.** *Club Warriors,* 12, rue de la République, 45800. Tél. : (38) 53.23.62.

MAINE-ET-LOIRE

— **Angers.** *L'anneau d'or,* Boutique Ludique. Tél. : (41) 87.41.85.

— **Angers.** *Vopaliec S.F.,* 37, square des Anciennes-Provinces, 49000. Tél. : (41) 68.40.15. Patrice Verry.

MANCHE

— **Saint-Lô.** *Si Vis Pacem* (S.V.P.), Centre Mercier. Contacter Laurent Tinture, rue Guillaume-Michel, Agneaux, 50000. Tél. : (33) 05.09.26.

— **Cherbourg.** *L'étoile du matin,* 27, rue François-Levieille. Tél. : (33) 53.32.11.

MARNE

— **Reims.** Club de l'E.S.P., 59, rue P.-Taittinger, 51100. Se renseigner auprès du bureau des élèves. Tél. : (26) 08.16.69.

MEURTHE-ET-MOSELLE

— **Saint-Max.** *Les loups du Téméraire,* Centre social Haut-Rivage, 10, rue Kennedy, 54000 Saint-Max.

— **Saint-Max.** *Club d'Histoire par la Figurine,* Centre socio-culturel, 10, rue Kennedy, 54130 Saint-Max. Michel Dubuisson.

— **Nancy.** *La Cour des Miracles,* 47, rue Hoche, 54000 JdR.

MEUSE

— **Bar-le-Duc.** *Les Chevaliers du Duc de Bar.* Contacter Xavier Jacus, 2 bis, rue Gilles-de-Trèves, 55000.

MOSELLE

— **Metz.** *Le Graoully Ludique,* M.J.C. Metz Sud, 87, rue du XX^{e}-Corps-Américain, 57000. Tél. : (8) 762.71.70. Georges-Michel Thisse.

— **Metz.** *L'épée reforgée,* 7, rue Tortue, 57050. Tél. : (8) 730.49.84. Denys Beck. JdR.

— **Thionville.** *Les tueurs de Dragon.* Contacter Laurent Keraudren, 18 A, rue Aimé-de-Lemud, 57100. JdR.

NIEVRE

— **Cosne-sur-Loire.** *Le Collège Invisible.* Contacter Jean-Paul Renaudat, Mille Club, A.C.L.

NORD

— **Valenciennes.** *Rôles de Drames,* Maison des Associations Lefrancq, boulevard Watteau, 59300. Tél. : (27) 30.20.04. Olivier Deschamp.

— **Haubourdin.** *Les Portes de l'Aventure,* Maison des Jeunes de Haubourdin, rue Florimond-Crépin. Tél. : (20) 07.22.54. Didier Milville.

— **Lille.** *Risk & Business.* Contacter Gilles Sion. Tél. : (20) 56.55.07.

— **Lille-Hellemmes.** *Cercle des jeux tactiques et stratégiques,* 13, rue Fénelon. Tél. : (20) 04.21.93.

ORNE

— **L'Aigle.** *Rond Point,* Maison des Jeunes, 61300. Bernard Mauger.

PAS-DE-CALAIS

— **Calais.** *Les Pantouflards de l'aventure,* Maison pour tous. JdR.

PUY-DE-DOME

— **Issoire.** *Demonium.* Contacter Emmanuel Verrière, Courgoul, 63320 Champeix.

— **Chamalières.** *Association Jeux Chamaliérois,* 11-13, rue des Saulées, 63400. Tél. : (73) 37.16.50. François Menguy.

PYRENEES-ATLANTIQUES

— **Hendaye.** *Club Table Ronde.* Contacter Jean-Michel Ouzzan, B.P. 75, 64700. Tél. : (59) 20.05.80 ou 20.32.76.

— **Orthez.** *Les Chevaliers du Fantastique.* Tél. : (59) 69.13.90.

PYRENEES-ORIENTALES

— **Thuir.** *Club de jeux de simulation tactiques des Aspres,* M.J.C., 1, rue Pierre-Sémard, 66300.

RHONE

— **Lyon.** *Kriegspiel Rhône Alpes Club* (K.R.A.C.), 76, cours Richard-Vitton, 63003. Tél. : (7) 233.84.58. D. Mané. Fg.

— **Lyon.** *Les Paladins des Traboules,* 1, rue du Garet, 2^{e}.

— **Lyon.** *Club Warg's,* 40, rue du Lac. Tél. : (7) 862.88.72. Yves Demangeot.

— **Lyon.** Contacter Jean Lazarini, 25, rue Philippe-de-Lasalle, 69000.

— **Lyon-Ecully.** Club DDW ECL, B.P. 163, 69131 Ecully Cedex. Tél. : (7) 833.25.25.

— **Oullins.** M.J.C. Tél. : (7) 850.10.92. JdR.

— **Saint-Cyr-au-Mont-d'Or.** Contacter Xavier Pages, 35, route de Lyon, 69450.

SARTHE

— **Le Mans.** *Napoléon et Gandalf,* 105, rue de Flore, 72000. Tél. : (43) 81.22.56. Hugues Laroche.

HAUTE-SAVOIE

— **Cruseilles.** *Les Insomniaques,* Chalet le Méribel (chez Jean-Michel Alicot), 74350. Tél. : (50) 44.20.68.

— **Douvaine.** M.J.C. de Douvaine, 74140. M. Planchamp.

ESSONNE

— **Dourdan.** *Vortigern,* 57, rue de l'Orme-Creux, 91410 Corbreuse. Roland Prévot. Dy par correspondance.

HAUTS-DE-SEINE

— **Antony.** *Le Fer de Lance.* Contacter Patrick Giacomini au 668.04.18, ainsi que pour connaître les autres annexes de ce club dans la banlieue parisienne.

— **Châtenay-Malabry.** Annexe du *Fer de Lance.* Voir plus haut.

— **Clichy.** *Le Fléau d'acier* 35, boulevard du Général-Leclerc, 92110. Denis Hanotin.

SEINE-SAINT-DENIS

— **Noisy-le-Grand.** Annexe du *Fer de Lance.* Voir plus haut.

SEINE-MARITIME

— **Rouen.** *Club Rouennais de Jeux d'Histoire,* Maison Saint-Sever, 12, rue Saint-Julien, 76100.

SEINE-ET-MARNE

— **Champs-sur-Marne.** Centre culturel Georges-Brassens. Contacter Sylvie. Tél. : 006.60.60.

YVELINES

— **Saint-Germain-en-Laye.** *Boute selle,* Maison des Associations, 1 bis, rue de la République, 78100. M. Broux. Fg.

— **Saint-Rémy-les-Chevreuse.** M.L.C., rue de la Digue, à 5 mn du R.E.R.

— **Sartrouville.** Annexe du *Fer de Lance.* Contacter Patrick Giacomini au 668.04.18

SOMME

— **Amiens.** *La Guilde des Saigneurs,* 9, allée Joinville, appt 745, 80000. Tél. : (22) 89.56.95. Philippe Loiseau.

VAR

— **Toulon.** *Para Bellum Club Varois,* Centre de loisirs des Lices, 262, avenue de la Victoire, 83100. Loïc Cloerec.

VAL-DE-MARNE

— **Ivry-sur-Seine.** *O.M.J.,* collectif de jeux de simulation, M.J.C. d'Ivry, 17, rue Raspail, 94200. Tél. : 672.24.85.

— **Saint-Mandé.** *Les Ours mal léchés,* 12, boulevard de la Guyane, 94160. Tél. : 328.19.93. Martin Colo.

— **Créteil.** Contacter R. Lamic, 23 bis, rue des Mèches, 94000. Tél. : 339.51.21.

— **Maison-Alfort.** *Cercle fantastique,* Maison pour Tous, 12, rue Georges-Gaiemé.

— **Joinville.** 26, rue de Paris, 94340. Tél. : 885.15.20. J.d.R.

VAL-D'OISE

— **Cergy Nord.** Association Maison de Quartier, place les Linandes, 95000. Wg.

— **Montmorency.** Bibliothèque municipale, 95160.

VENDEE

— **La Roche-sur-Yon.** *Cercle de jeux de société,* rue La Fayette, 85000.

HAUTE-VIENNE

— **Limoges.** *Ludothèque Limousine,* 12, boulevard de la Corderie, 87000.

— **Limoges.** *Club Ludique,* Librairie du Consulat, 27, rue du Consulat, 87000. Thierry Michon.

PARIS

— *C.L.D.* (Club Loisirs Dauphine), 1, place de-Lattre-de-Tassigny, 75016. Tél. : 505.14.10 Poste 24-37 (Université Paris-Dauphine). Patrice Demagny.

— *Anti Mythes,* 14, rue Larrey. 75015. Tél. : 337.70.15. Pierre Gioux.

— Ecole Supérieure d'Ingénieurs en Électronique et Électrotechnique, 81-91, rue Falguière, 75015. Marc Couperey.

— *Les Grandes Compagnies de l'Est Parisien* (C.I.S.P.), 6, avenue Maurice-Ravel, 75012.

SUISSE

— **Genève.** *Au vieux Paris,* 1, rue de la Servette 1201. M. H. Zwicky.

BELGIQUE

— **Tournai.** *L'Ordre des Simulateurs Tournaisiens* (O.S.T.), magasin Logic, rue Tête-d'Argent, 3, B-7500. Tél. : (069) 23.25.57. JdR.

— **Bressous-Liège.** *L'Ecole des Maîtres,* 77, rue du Ponçay, B-4020.

— **Bruxelles.** *The Wandering undeads,* 85, avenue du Paepedelle, bât. E8, 1160. Marc Valckenaers. Tél. : (02) 673.47.03.

— Un club fonctionne à HEC **Paris** où l'on pratique *D & D* et parfois *Diplomatie.* Pour rencontrer ces Héros et Chevaliers, lors de leur réunion des mardis et mercredis soir, contactez au 956.80.00 Henri Strauss au Poste 500, ou Nicolas Nadal au poste 480.

— Enfin un club en Côte-d'Or ! *La Guilde des Aventuriers* propose ses services, 46, rue Chaudronnerie à **Dijon.** On y joue le week-end à D & D, Traveller, Space Opera, Squad Leader, C & S, Légendes, etc.
Contacter Vincent Achard au (80) 55.24.27.

— *Les Chevaliers du Duc de Bar* invitent les passionnés de JdR et jeux de simulation historique à venir apprécier l'authenticité de leur antre de réunion : bâtiment classé monument historique, cave voûtée, ossements (d'origine ?), n'oubliez pas le guide ! Pour en savoir davantage, contacter Xavier Jacus, 2 bis, rue Gilles-de-Trêves, 55000 **Bar-le-Duc.**

— *La Guilde de Drawardry* réunit les amateurs de JdR, Wargames et Figurines tous les samedi dès 14 h au n° 5 de l'impasse Sainte-Marie, 35000 **Rennes.**

— *Les Forces du Chaos,* réservées aux « accros » de AD&D et Traveller annoncent la couleur : les jeudi et samedi dès 20 h, rendez-vous à la salle de quartier « la Pergola », avenue Paul-Rimbaud, 34000 **Montpellier.** Tél. : 64.06.46.

— A **Vitrolles** un club fonctionne à la Maison pour Tous. Vous pouvez vous renseigner sur les horaires de rendez-vous au 16 (42) 89.30.51 ou en écrivant : Centre Culturel Georges-Sand Maison pour Tous de Vitrolles, BP 151, 13741 Vitrolles.

— le club ***Nebulous ou l'Archipel maléfique*** invite les acharnés de D & G, l'Utime Épreuve, Car Wars, Wargames, etc. Contacter Achille l'Invicible à **Amiens.**

Une boutique qui déménage, c'est **Stratéjeux** qui se retrouve à 20 m du métro Porte-d'Orléans, 13, rue Poirier-de-Narcay - 75014 Paris.

Tournoi D & D

Le *Club Loisir Dauphine,* avec le concours du Magasin *Jeux Thèmes,* organise des tournois de *Donjons & Dragons,* les samedis **17 mars, 5 mai, 23 juin de 13 h à 23 h.**
Inscriptions 25 F. (Closes une semaine avant le tournoi) auprès du Club Loisir Dauphine - Université de Paris-Dauphine - 1, place du Maréchal-de-Lattre-de-Tassigny - Paris. Tél. : 505.14.10, poste 2437, ou Jeux Thèmes 92, rue Monceau - 75008 Paris - Tél. : 522.50.29.

Convention de printemps

Voltigern et *l'AJT* organisent une convention multijeux les **14 et 15 avril** sous le chapiteau de la porte de la Villette, avenue Corentin-Cariou (métro du même nom).
Plat de résistance : tournois de *D & D, et Call of Cthulhu* de *diplomatie,* agrémentés de parties libres d'un tas de jeux, boardgames et jeux de rôle. On s'inscrit à l'avance pour 30 F ou sur place pour 40 F. Renseignements et inscription : Roland Prévot 57, rue de l'Orme-Creux - 51410 Dourdan.

La licorne d'Aubusson

A Aubusson, dans la Creuse, la grande famille des jeux de simulation sera quasi au complet, puisque la convention, organisée par le *Club de la Licrone* réunira jeux avec figurines, jeux sur carte et jeux de rôle. Cette convention se déroulera les **samedi 21 et dimanche 22 avril** de 10 h 30 à 12 h 30 et de 14 h à 20 h 30, au Centre Culturel et Artistique Jean-Lurçat, avenue des Lissiers - 23200 Aubusson. Tél. : (55) 66.33.06.
Attention : pour participer aux tournois et parties diverses, inscrivez-vous rapidement.

Un tournoi officiel sur légendes

Cette manifestation est prévue pour le mois de septembre. Plus de précisions dans nos prochains numéros.

Semaines de jeu

Elles auront lieu cet été, en juillet et peut-être en août, à *Combourg,* près de Rennes ; organisées par *Xavier Jacus, Claudine Portat,* et *Alain Beaussant,* avec le concours de *Bénédictine Game Club* et du *Centre Culturel de Combourg.* On y jouera à un maximum de choses (wargames, diplo, jeux de rôle, jeux de société, ou sur micro...) avec peut-être une partie dans un château... Inscription : 800 F. Habitat sous toile (ou à l'hôtel pour les plus fortunés), et nourriture compris.
Renseignements (avec une enveloppe timbrée à votre adresse pour la réponse) : Alain Beaussant - La Motte-aux-Rochers - Québriac - 35190 Tinteniac. Xavier Jacus 2 bis, rue Gilles-de-Trèves - 55000 Bar-le-Duc.

Nuit du jeu à Lyon, du 5 mai 15 h au 6 mai 12 h, non stop !

Voilà qui résoud astucieusement les problèmes d'hébergement ! On se renseigne auprès de la Mairie ou au magasin *A vous de Jouer* 30, cours de la Liberté 69003 Lyon. Tél. : (7) 860.88.49. Monsieur Jacques Marcellin.
On y jouera à tout ! n'ayez pas peur d'y aller, il y a beaucoup de place !...

Rodéo à Reims pour Roosevelt Associated !

Connue entre autres, pour son festival du Polar, la MLC de Reims accueillait les 25 et 26 février un « week-end du fantastique ». Raisonnement logique de Jacques Baudou, l'organisateur : associons-lui un tournoi de jeu de rôle... Contact fut pris avec l'École Supérieure de Commerce, pionnière des « gros » tournois en France. Or, mauvaise surprise, à quelques jours du week-end ; cette année, pas de jeux de rôle à l'ESC ! donc pas de club, donc pas de tournois organisés...
Ce tournoi ne devait pas revêtir une importance énorme, mais tout de même, une quinzaine de joueurs s'étaient inscrits !
Jeudi soir, C.B. contacte Thierry Martin, au lycée Roosevelt, l'unique joueur dont nous ayons pu avoir nom et coordonnées. Vaguement informé de ce tournoi, le voilà chargé de recruter une équipe de DM pour le week-end ! Vendredi soir, mission accomplie... Cinq maîtres de jeu sont prêts à assumer. Samedi midi, le module de la première manche est « presque terminé ». Dans les sous-sols de la MLC, autour du ronflement de la photocopieuse, chacun s'est assigné une tâche et fonce. On se croirait dans un sous-marin !
A trois heures, samedi, le tournoi commence. Le module de la 2e manche sera conçu en équipe durant la nuit, repris à l'aube et fin prêt à l'heure.
Au total, 42 joueurs auront participé à ce tournoi, avec 7 maîtres de jeu, sur des donjons du 3e et 5e niveau, le tout agrémenté de démo de *Mega, Call of Cthulhu,* et autres !

L'équipe gagnante était composée de Agnès Bieri (qui s'est distinguée bien qu'elle ne joue que depuis peu), Olivier Abelé, Patrick Doriac, Pascal Marcoup, Pascal Bouchard, et Thomas Ronzière. Le meilleur joueur de chaque table fut également primé. Les prix étaient offerts par *Casus Belli, Jeux & Stratégie,* et par *Jeux Descartes* (Légendes), *Jeux Actuels* (Tunnels & Trolls en français).
Merci aux joueurs de leur indulgence, à l'équipe d'animation qui s'est dépensée sans compter... (je ne peux pas les citer tous !) et à la MLC (ainsi que la pauvre photocopieuse !) Bonne opération puisque la MLC va tout mettre en œuvre pour aider les joueurs à trouver un local ouvert à tous pour le club de Reims. (à suivre donc...)
Contact sur Reims : Sylvain Landry 5, rue Francis-James - 51100 Reims. Tél. : 16 (26) 36.59.91. Contact sur Épernay : Antonio Correia, 2, square Weber - 51200 Épernay. Tél. : 16 (26) 55.09.78.

INSPIRATIONS

Khanaor
Solstice de fer et *Équinoxe de cendre* sont les deux parties de ce roman, impressionnant au sens littéral du terme. Tout au long de la lecture, que l'on a du mal à interrompre, on va assister à l'explosion de la crise latente qui couvait entre les trois peuples de l'île de Khanaor. On va suivre, jusque dans leurs pensées, les destins des êtres, guerriers, fragile enfant magicienne, fantôme sans nom et d'autres autour de qui s'articule un grand bouleversement . Les personnages de ce récit deviennent comme ceux des Légendes, proches du pur symbole, tout en restant vivants et réels, sensibles. Une épopée qui vous imprime dans la tête des descriptions grandioses à lire absolument.
Éditions *Temps Futur* 5, rue Dante - 75005 Paris.

Mallword
Dans un futur où une race venue de l'espace a enfermé tout le système dans une bulle impénétrable, volant à l'humanité le spectacle des étoiles, Mallword est le centre commercial du système. Tout s'y achète, les enfants, une belle mort, des membres ou des têtes supplémentaires du dernier chic, des drogues antigravité. Mallword est composée d'une série de nouvelles liées les unes aux autres, une galerie de portraits de ce monde délirant. Des maîtres suprêmes de Mallword aux parias hantant des corridors oubliés, du journaliste tri-di sur le retour, aux adolescents sauvages, et surtout dans les décors, dans les boutiques, les robots, les publicités... une imagination peu commune, de quoi écrire dix scénarios plus fous et plus fouillés les uns que les autres pour les fans de *Traveller* ou de *Space Opera !*
Collection *Présence du Futur.*

JEU PAR CORRESPONDANCE

Transludie, créée en 1979, est une association de jeu par correspondance, qui compte actuellement plus de 130 participants. La cotisation annuelle couvre l'inscription, des courriers réguliers et surtout l'abonnement au journal, indépendant des parties mais comprenant conseils techniques, comptes rendus, discussions, etc.
Certains des jeux « gérés » par l'association ont leurs règles modifiées pour s'adapter au jeu postal sans prendre des lustres...
Enfin, les adhérents peuvent participer à un championnat permanent, dont le résultat est arrêté le 31 décembre et publié dans le revue. Voici l'éventail des jeux pratiqués actuellement, cette liste s'allongeant régulièrement ! (certains sont des « créations Transludie »).
Diplomacy - Origins of WWII, Strategy, Decline & Fall... - Kingmaker, Eulsis - Groeninghe Velt - Force 7 - Waterloo - Black Box - Blind Diplomacy - Dune - Heraklios - Le Château des Sortilèges - Cartels & Cultthroats - Apocalypse - 4000 AD - Machiavelli - Austerlitz - Diplomatie mondiale - Gergovie - Civilisation - Empire of the M.A. - Wooden Ships Iron Men - Junta - United Nations - Formule 1.
Renseignez-vous auprès de Transludie - Jean-Roger Duvachelle - 146-148, rue de la Roquette - 75011 Paris.

Vortigern est presque devenu une institution. Depuis dix ans, ce zine vous parle régulièrement de *Diplo,* des joueurs et parfois de fariboles aussi distrayantes que hors sujet. Récemment, le zine Vortigern est devenu l'Association Vortigern, et commence à se développer. Une convention parisienne est prévue pour le printemps (voir dans nos colonnes), et on commence à trouver dans le zine des jeux originaux, par exemple *les pièges de Xhoramango* (assez inspiré de l'excellent « Sources of the Nile »), auquel je regrette de n'avoir pu participer...
Renseignement et abonnement : Roland Prévot 57, rue de l'Orme-Creux, 91410 Dourdan.

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

Squad Leader est plus qu'un jeu, c'est une branche du wargame, au même titre que *Diplomacy* ou *Amirauté.* C'est pourquoi, je considère qu'il mérite un championnat qui désignera le meilleur leader français 1984...1995.
Or, il est impossible de réunir tous les fanas de S.L. en un même lieu, aussi ce championnat se déroulerait par correspondance. Ne vous effrayez donc pas, une partie de *Crescendo of Doom* par correspondance est bien plus attrayante et la tension y est beaucoup plus importante qu'en face à face. Ce, malgré la longue période (environ 3 ans) que dure une partie (je fais moi-même actuellement deux parties de COD par corespondance). En effet, on peut réfléchir sereinement à son coup, on n'a pas à remémorer sans cesse à son adversaire des règles qu'il *« ne connaissait pas »,* (si un coup n'est plus valable, il est simplement annulé). De plus, chaque tour étant décomposé en 10 envois d'ordres, 5 par tour de joueur, il est plus aisé de se concentrer sur un point précis de la partie. Ces 5 envois par phase de joueur se décomposent comme suit :
1 — tirs préparatoires (et mouvement du joueur en phase)
1 bis — mouvements du joueur en phase (s'ils dépendent de 1)
2 — feux défensifs
3 — *Rout,* corps à corps et tirs avancés du joueur en phase
4 — *Rout,* et corps à corps de l'autre joueur
5 — *Rally* des deux joueurs.
Mais, généralement, on peut aisément omettre certains de ces envois du fait de la situation sur le terrain qui ne laisse guère d'options de jeu (phases 3, 4 et 5 regroupées ainsi que 1 et 1 bis).
De plus, les scénarios servant de support à ce championnat seront courts et nécessiteront relativement peu d'unités.
Un scénario de 8 tours nécessiteraient 80 envois espacés en 3 ans à raison d'un envoi toutes les 2 semaines, ceci si aucun des adversaires n'abandonne avant la fin de la partie. Cependant, on peut raisonnablement espérer ramener la durée d'une partie à 2 ans.
Le système du championnat serait l'élémination après défaite (style coupe de France de football). Je sais, 2 ans pour une partie, c'est long, surtout si le finaliste a dû déjà passer 3 tours pour se qualifer mais c'est une occasion unique d'aller jusqu'au bout de sa passion pour Squad Leader. Pour tout renseignement complémentaire, écrire à : Étienne Klajnerman 4, rue des Noisetiers - 54136 Bouxières-aux-Dames. P.S. 8 réponses, dont la mienne, suffiraient pour commencer le championnat, plus, ce serait trop. Alors, dépêchez-vous, une présélection de 8 postulants au titre sera faite sur la base d'un test du contrôle de vos leadership value.
P.P.S. J'espère que vous aussi Pierre Stutin et Luc Sérard, répondrez présents à mon appel.

Petites Annonces

Achat, vente matériel

— Vends wargames **sorcier, Odyssey, York Town, Illiad, Starforce.** Etat neuf 100 F chaque. Tél. le soir au 352.70.30. Paris 1er.

— Vends **Traveller + 3 scénarios :** 120 F, + **Starforce** 100 F, + **43'Sicile** 100 F ou le tout 300 F. Stéphane Thronel, 7, rue des Selliers, 95270 Luzarches.

— Echange **module d'initiation B2** neuf (D & D) contre **module B1** (en français si possible). E. Chateau, « Le Tilleul » 21, rue de Montbuisson, 78430 Louveciennes.

— Recherche **règles et cartes scénarios third reich 3e Ed.** Photocopie remboursée ou original retourné. Mennesson, 10, rue de Délémont, 90000 Belfort.

— Vends **Death Maze** 70 F (init. JdR en français) + **Légio 7,** Tablin 230 F ou échange Ace of Aces + Chess 7 : 700 F. M. Sénéchal. Tél. 609.78.58 ou 460.00.71.

— Vends **Victory in the Pacific,** état neuf + règle en français 120 F. Bertrand Bonneville, 37210 Vernou-sur-Brenne. Tél. 52.10.40.

— Recherche **règle Les Bleus et les Gris.** Contacter Sylvain Alberteau, Le Mesnil-Durand, 14140 Livarot. Tél. 63.40.43 après 18 h merci.

— Vends **cassettes Mattel intellivision.** Christophe Brisson, 17, lot-des-Amandiers, 13330 Pélissanne. Liste contre envoi timbres. Tél. 16 (90) 55.21.95.

— Vends **figurines 1er Empire** et évent. **les règles des Aigles.** S'adresser à Christophe Joucla, 6, allée Michin, 37100 Tours. Tél. (47) 41.59.91.

— Vends le **Player Handbook** 99 F état neuf. Tél. 567.70.76 après 18 h. Gilles Novaichetas, 133, av. de Suffren, 75007 Paris.

— Vends **SL + COI + COD,** le tout 350 F. Vends aussi **Norge + East & West + Little Big Horn + Yorktown** 80 F chacun. Tél. S. Lacrouts au 971.69.87.

— Vends **Arena of Death, Dien Bien Phu, Azincourt** 40 F, **Sorcier, War of the Ring, Zargos Lords** 100 F. Olivier Sauvage, 23, rue M.-Arnoux, 92120 Montrouge.

— Vends **Crescendo of Doom** 140 F, **Squad Leader** 160 F, **Cross of Iron** 140 F tous en français. P. Carrtey, 7, ruelle St-Jacques, 51000 Chalons-sur-Marne.

— Vends **Attila** (IT) en français, bon état, complet 90 F. Tél. 16 (86) 55.87.69 ou écrire à R. Kluyver, hôtel de la Vieille-Tour, 89310 Noyers-sur-Serein.

— Achète **Runes n° 1 et n° 2, White Dwarf n° 33.** Stéphane Deleville, 35, rue de Philippeville, 59100 Roubaix. Tél. (20) 36.14.08.

— Vends **Squad Leader & Cross of Iron avec règles en français,** état neuf 350 F. Téléphonez au (89) 43.23.45 après 18 heures.

— Vends ou échange **Third Reich** 120 F ou **War & Peace** 120 F contre **Attila** (IT), **Gunslinger, E & W** (IT). Ecrire à M. H. Paraire, le Clos Saint-Georges 2, 117, av. de Lodève, 34000 Montpellier.

— Vends le **Player Handbook** 99 F état neuf. Tél. 567.70.76 après 18 h. Gilles Novaichetas, 133, av. de Suffren, 75007 Paris.

— Philippe Morin cherche photocopie **traduction Runequest,** suis désespéré ! Tél. 028.78.65. 1, rue Picard Village anglais, 77340 Pontault.

— Cherche **traduction du Player Handbook** (AD & D) en français. Tél. (4) 441.40.93. Demander Pascal après 19 h.

— Vends état neuf **Amirauté** très peu servi 100 F. Tél. (93) 28.13.97. J.-M. Bianchi, 7, rue Jeanne, 06500 Menton.

— Vends ou échange **Squad Leader,** état entièrement neuf contre W. ou jeu de rôle en français, Kaag M. 3, rue de Thal, 67200 Strasbourg.

— Jeune détraqué cherche **règles d'AD & D traduites en français.** Très urgent ! Merci d'avance. Mickaël Hakmi, 23, rue Sadi-Carnot, 92170 Vanves.

— Cherche **règles Space Opera en français.** Vends **Snit's Revenge** et le **dernières batailles de Napoléon.** Mathieu Bec. Tél. 16 (1) 504.93.322 Paris.

— Vends **D & D Basic Set français + Expert** 150 F (état neuf). Vends **AD & D DMG** 130 F. Tél. 661.13.50. Hervé.

— Vends **Traveller** boîte de luxe 110 F + **quelques extensions ;** vends **Doctor Who** 90 F. J.-M. Peyrin. Tél. 916.29.28. 78750 Mareil-Marly.

— Vends **Death Maze** 70 F, **D & D boîte de base** avec traduction française 80 F. M. Senechal. Tél. 609.78.58 heures/bureau.

— Vends **livret en français sur les capacités Psi (D & D)** 20 F. Ecrire à F. Armisen, 4, impasse Gambetta, 33130 Bègles. Tél. 31.22.23.

— Recherche **traduction du jeu AD & D.** Vends **Okinawa** 60 F, **Wilson's Creek** 40 F, **Dien Bien Phu** 25 F, **D & D règles de base** 60 F. Tél. 871.16.45. Charly.

— Achète jeu **Runequest** ancien ou usé. Vends jeu **Magic Realm** 125 F, **Third Reich** 160 F. Etat neuf. Boîtes pour pions. F. Leneuf Magaud (Var). Tél. 03.36.84.

— Vends jeu **Robin Hood** 70 F, jeu **Odissey** 80 F, **Players Handbook** 90 F et **Monster Manual** 90 F. Leneuf Magaud F. av. de Lattre-de-Tassigny, Gounod, 83000 Toulon.

— Vends **diverses revues et très nombreux jeux de guerre,** liste, prix sur demande. Marcel Blanchy, 9, rue Plati, MC 98000 Monaco.

— Vends **Panzerblitz** (VF), neuf, 180 F. **Règle en français Kursk.** Simon, 6, allée des Cèdres, 37300 Joué-lès-Tours, après 20 h. Partenaire bienvenu.

— Cherche **World of Greyhawk.** Prix à débattre. Sébastien Jet, 237, rue Félix-Faure, « Les Cèdres », 76620 Le Havre.

— Echange **Jeux et Stratégie n° 11 ou n° 19 contre Casus Belli n° 11.** Philippe Crétois, C.U. Rangueil Tripode B Ch. 56, 31077 Toulouse.

— Vends **Thieves's Guild IV.** Recherche **Ollias, AD & D** sauf Player Handbook. E. Deman Isenre d'Allincourt, 76170 Lillebonne. Tél. 16 (35) 38.52.39. Club à la même adresse.

— Vends ou échange **Basic Set contre jeux de rôle,** bon état, bon prix. Tél. 306.92.91. Stéphane Nicolas.

— Vends bas prix **Panzerleader, Fortress Europa, Air Assault on Crete, 4000 AD, Wohrom, East & West, Yorktown, 43 Sicily, Valley of the Winds, Guns of August.** Tous neufs, Saint-Ouen M. 251, rue de la Laigne, 72100 Lemans. Tél. 16 (43) 72.59.36.

— Recherche **règle traduite en français de Bushido.** Contacter Fabien Gautier, 124, rue André-Ribaut, 18100 Vierzon. Tél. 16 (48) 75.18.93 après 19 h.

— Cherche auprès des possesseurs du **White Dwarf n° 42,** la photocopie de Irilian Part 1. Merci. Eric Philippon, 47, rue de de Fresne, 94550 Chevilly-Larue.

— Alban Bureau, cité scolaire, 72600 Mamers, vends **Star Force** 80 F, **C & S** 70 F, **France 1944** 50 F. Bon état. Tél. (43) 97.64.00.

— Vends état neuf, **Seastrike + Borodino** (yaquinto) 100 F chacun. Tél. 16 (84) 85.24.21. Pierre Compagnon, Château-Châlon, 39210 Voiteur.

— Vends ou échange **Squad Leader,** état entièrement neuf contre W. ou jeu de rôle en français, Kaag M. 3, rue de Thal, 67200 Strasbourg.

— Ach. vends, échange, **War & Fantaisy games et jeux de société** toute marque, SPI, A.H., etc. Catalogue imp. H.M. Levy, PO BOX 197, East Meadow, NY 11554 U.S.A.

— Recherche **traduction règle AD & D.** Merci d'avance. Tél. 055.06.48. Nicolas Doussière, 11, rue de la Ferronnerie, 78370 Plaisir.

— Recherche **règle en francais de Air Force.** Christian Lemoisson, 13, rue A.-Leduc, 14300 Caen.

— Vends **règles traduites en français** liste contre enveloppe timbré à votre adresse. Ecrire à F. Alonso, 40, place Ossards, 95150 Taverny.

— Recherche **règle traduite** en français de **Runequest.** Eric Lemaire, 7, rue Censier, 95200 Sarcelles. Merci.

— Achète **jeux à thème économique, financier, sociologique.** Faire offre à G. Rolland, 170, rue Pelleport, 75020 Paris.

— Vends **Iliad** I.T. neuf (jamais joué) 100 F ou l'échange contre **War of the ring.** Appelez Alexandre Aubard au 16 (1) 821.46.17.

— Cherche en occas. **Runequest, Call of Cthulhu, D & D Floor Plans, DMG.** Contacter Marc Valckenaers, 85, av. du Paepedelle, Bte 8, 1160 Bruxelles. Tél. (02) 673.47.03. Belgique.

— Vends **York Town** 95 F. **Norge** 120 F. **Lutwaffe + traduction** 160 F. Ecrire Marc Schmitt, 10, rue des Marronniers, 68200 Mulhouse. Autres wargames disponibles.

— A tout acheteur de notre FRPC, nous offrons 20 figurines fantastiques. M. Thierry Martin, 13, bd G.-Crémieux, 13008 Marseille.

— Je cherche les jeux : **Magenta, Solférino** et **1870** en bonnes conditions. Ecrire à : Pietro Cremona, Via Campi 48, 41100 Modena, Italie. Merci !

— Vends : **Sorcier** 80 F, **Panzerblitz** 90 F, **Star Force 80 F, Sicile** 4 380 F, **Waterloo** 50 F. Méniac, 17, pl. République, 10500 Brienne. Tél. 16 (25) 77.63.92.

— Vends **règle traduite** en français de **Car Wars** pour 20 F. Laurent Mendiburu, 253, ch. de la Hunière, 91120 Palaiseau. Tél. (1) 014.70.05.

— Vendrais **carte du monde de Greyhawk,** TBE 110 F. Ecrire à M.-H. Paraire, 117, av. de Lodève, Le Clos-St-George 2, 34000 Montpellier.

— Echange **wargames et jeux d'aventures pour TRS 80 M1.** Demander au 426.05.46. Yves Schneider, habite à Chelles 77). 17 ans.

— Vends 100 F **Iéna** et **Waterloo** (IT) parfait état. M. J.-C. Meunier, collège Racine, 61000 Alençon. Tél. (33) 29.68.78.

— Vends **Wohrom, Iéna** 100 F l'un, **Top Secret avec modules** 140 F. Ecrire à Laurent Deleville, 35, rue de Philippeville, 59100 Roubaix. Tél. (20) 36.14.08.

S.O.S. partenaires

— Lionel cherche à **Marseille** à apprendre à jouer à **C & S** et à **Call of Cthulhu** et cherche partenaires pour **AD & D.** Tél. 64.05.46.

— Cherche joueurs de **D & D** habitant **région Montauban.** Ecrire à André Francis, 70, av. Aristide-Briand, 82000 Montauban.

— Cherche joueurs de tous niveaux pour **D & D, Ace of Aces, Amirauté** et autres jeux de simulation. Tél. week-end au 28.52.48 à Antoine. **Laval** et sa région.

— Cherche complices passionnés pour **AD & D région Vannes.** Echange wargames contre revues Dragons, Runes, White Dwarf. M. Couespel, Pont-Er-Gal 56.

— Cherche adversaire courageux pour **wargames et D & D.** J.-Ph. Labruyère, école maternelle, 26770 **Taulignan.** Tél. (75) 52.54.02.

— Cherche Stéphane Burnet pour terminer **wargame** et toute personne région **Saumur.** S'adresser à Luc Olivier, 292, rte de Fontevraud, 49400 Saumur. Tél. (41) 50.46.32.

— Cherche partenaires pour **jeux de rôle,** le vendredi soir dans la région de **Morsang-Savigny-sur-Orge** (essonne). Tél. Jean-François (6) 904.68.59.

— Cherche partenaires pour **wargames et jeux de rôle.** Ecrire à F. Maton, avenue du Centenaire, 165 6080 Montignies-sur-Sambre en **Belgique.**

— Cherche adversaires pour **initiation wargames** (2e Guerre mondiale). Existe-t-il un club dans le **sud Finistère ?** Contacter Pierre Calvary, route de Trégourez, Coray. Tél. (98) 59.11.13.

— Fervent amateur **Ace of Aces** ayant livret Flying + Power, cherche pilotes pour duels dans ciel. **Strasbourgeois.** Tél. 77.06.85 pour prise de contact. M. Kaag.

— Cherche partenaires pour jouer **D & D** et autres jeux de simulation (possède D & D, legio VII, 1870, etc.) Mathieu Pigois, 10, square Grignard, 77410 **Claye-Souilly.** Tél. 026.11.63.

— Nicola 13 ans, cherche partenaires pour **Runequest** à **Rennes** et ses alentours. Tél. (99) 50.76.69.

— Jean-Bernard, 16 ans, cherche partenaires pour **jeux de rôle, wargames,** à la **Garenne-Colombe,** Colombe-Bois Colombe et environs. Tél. 786.12.09. 14 bis, rue Etienne-Marcel, 92250 La Garenne-Colombe.

— 20 ans, débutant, cherche partenaire pour apprendre **wargames, JdR** à la Verrière, Maurepas, Elancourt. Pascal Pelloquet, 14, rue des 3 villes, Rodon, 78320 Le Mesnil-Saint-Denis.

— Xavier, 20 ans, cherche partenaires pour SL, Panzerblitz, Anzio, City Fight, etc. **wargames divers.** Tél. 229.42.27. Joueur fana !

— Cherche joueurs **D & D** pour truciders Orç, Trolls, paladins et autres vilains. **Région Mâcon.** Patrice Rousset, 1, rue B.-Albrecht, 71000 Mâcon.

Clubs

— Aux armes les isolés de France ; **jouez par correspondance** à Diplomatie (classique ou variante), double-jeu, Oméga. **Vopoliec SF.** Tél. 16 (41) 68.40.15.

— Cherche personnes intéressées par **création club D & D Montauban.** André Francis, 70, av. Aristide-Briand, 82000 Montauban.

— Cherche joueurs **pour faire un club wargames alliance rôle,** etc. Tristesse exclue. Patrick Blocher, **Strasbourg.** Tél. 16 (88) 81.04.44.

Divers

— Programme assistance pour Traveller sur ZX 81 16K. Contacter Didier Brunier, 9, square Saint-Charles, 75012 Paris. Tél. 346.59.63.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

à decouper ou photocopier

A envoyer à Casus Belli,
Service Petites Annonces,
5, rue de la Baume, 75008 Paris

TEXTE A INSERER (ecrire en capitales)
Classement : vente, achat materiel, divers, club, cherche adversaire

SOS wargamer solitaire

Histoire d'une soirée solitaire...

Cette fois-ci, je suis bien décidé à aller jusqu'au bout ; il est 21 heures, les enfants sont couchés, et ma femme est soit devant la télévision, soit au lit avec un bouquin ; je suis seul devant mon wargame, assis à la table de la cuisine où je me suis réfugié.

Vite, je déploie ma carte, et commence à placer mes pions ; la lumière me gêne, car je me fais de l'ombre par moment. Rien ne vaut la lumière du jour, mais le jour, je travaille, ou j'ai les gamins dans les pattes.

Bon, j'en ai fini avec les Français, aux autres maintenant ; ah, ces empilements, il faudrait n'être jamais pressé. Enfin, ça y est, le dernier est placé ; coup d'œil d'ensemble, ça va. Quelle heure est-il ? 21 h 45 !!? Bon sang, que le temps passe vite !...

23 h... Le troisième tour vient péniblement de s'achever, rien ne semble se dessiner sur la carte ; c'est encore trop tôt pour une manœuvre géniale ; et puis je commence à ressentir les effets du sommeil, dire qu'il reste près de quinze tours à jouer ! Et puis demain, il y a le boulot. Et à ce rythme, j'en ai pour jusqu'au petit matin...

Bon, je crois que ce n'est pas encore ce soir que je pourrai vérifier ce qui se serait passé (ces "what if", c'est le cauchemar du wargamer) si *Grouchy* était arrivé à l'heure. Qu'est-ce que je vais faire, tout ranger dans l'armoire dans cet état, et reprendre le cours du jeu un de ces soirs, ou carrément tout remballer ? Manifestement, le ressort est cassé et j'opte pour la deuxième solution. J'ai l'impression, en refermant la boîte, que Napoléon me regarde avec une lueur de désapprobation. D'un pas résigné, je me dirige, mon wargame sous le bras, vers la chambre à coucher, un peu comme un pêcheur qui rentre bredouille. Mais quand est-ce que j'arriverai à terminer une partie ?

La grande quête du partenaire

Ce genre de soirée particulièrement frustrante, je ne dois pas être le seul à les connaître ou à les avoir connues, quand on est, ce qu'il faut appeler, un wargamer solitaire.

Quatre-vingt-dix-neuf pour cent des jeux de simulation, disponibles sur le marché, doivent se jouer à deux ou plus, et peu sont finalement adaptables au jeu solitaire.

De ce fait, force est de vous trouver un partenaire, qui partagera le même enthousiasme pour tel ou tel jeu, et surtout qui disposera d'un peu de liberté aux mêmes moments que vous. Tout ceci n'est pas chose facile, sans parler de l'obstacle que peut représenter l'éloignement des deux domiciles.

Bien sûr, il y a les clubs, mais le plus clair du temps que l'on y passe, est fait de discussions, d'échanges d'idées ou de renseignements sur les nouveautés qui viennent de sortir. Il est très difficile de pouvoir y passer plusieurs heures d'affilée à disputer une partie, le plus souvent au milieu du bruit (surtout si une table de *D & D* se trouve dans le secteur).

Mais c'est bien sûr ! Le jeu par correspondance !

Vous en êtes là de vos réflexions, pratiquement résigné, quand vous vient à l'esprit qu'il vous reste une solution, la dernière : le jeu par correspondance. Qui dit jeu par correspondance, dit qu'il faut évidemment correspondre avec quelqu'un et donc qu'il faut impérativement un partenaire, ou un adversaire, comme vous le voulez. Bien sûr, mais là, plus de problème, l'obstacle est aboli, l'obstacle temps aussi.

Comme je sens que vous brûlez d'envie d'en savoir plus, voici dans les grandes lignes, la ou les manières de procéder.

D'abord, les conditions nécessaires et préalables à la mise en route d'une partie.

En premier lieu, il faut vous entendre, avec le ou les partenaires, sur le choix d'un jeu, ce qui peut sembler être une banalité, mais qui en fait n'échappe pas à certaines contraintes :

— Le mécanisme du jeu doit être simple, et se composer des phrases classiques, mouvement, puis combat, un point c'est tout, les deux joueurs effectuant leurs coups à tour de rôle.

— Le nombre de pions doit se situer aux alentours de 100, moins de préférence.

— Les jets de dés ne doivent être employés que pour la résolution des combats.

— Enfin, chaque partenaire devra posséder la même édition du jeu. (Ce dernier peut paraître une évidence mais l'expérience a montré que l'on n'y prend pas toujours assez garde).

Comme disait *Reggiani,* j'entends déjà les commentaires : peu de pions, phase de jeu trop simpliste ; vous vous voyez revenus aux premiers balbutiements du wargame et je sens votre intérêt décroître. Et pourtant, un *"moustachu"* des wargames vous dira que les jeux complexes ne sont pas forcément les plus vivants, ni les plus intéressants ; et qu'un trop grand nombre de pions arrive à rendre des parties injouables. Il faut surtout savoir, qu'en règle générale, une même partie, jouée sur table puis par correspondance, ou vice-versa, aura des pôles d'attraction très différents.

Venons-en maintenant aux deux possibilités du jeu par correspondance :

— Jeu avec arbitre.

— Jeu sans arbitre.

Le jeu avec arbitre

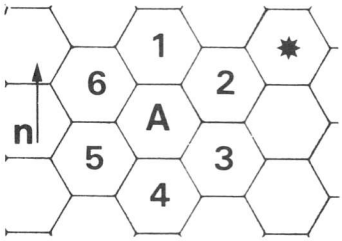
Je vais partir de l'hypothèse la plus simple, à savoir celle à trois, où deux sont des joueurs, et le troisième arbitre.

Dans un premier temps, il s'agit de fixer la périodicité des coups, par semaine, par quinzaine, etc., celle-ci étant précisée, le premier joueur va envoyer son premier coup à l'arbitre. Sous quelle forme ? Il suffit de prendre une feuille de papier, d'indiquer le nom des pièces, de préciser leur mouvement et leur combat.

Pour ceci, il existe plusieurs possibilités. Voici celle que j'ai choisie, bien sûr, elle ne constitue pas une panacée, étant entendu que si vous choisissez cette méthode, vous l'appliquerez aussi bien au jeu avec arbitre qu'au jeu sans.

Je prendrai ici un exemple précis, à partir du jeu Austerlitz de *Jean-Pierre Défieux* (si vous ne voyez pas de quoi il s'agit, recyclez-vous au Monopoly). Les pions d'infanterie française seront numérotés, selon votre choix, I1, I2, etc., pour la cavalerie ce sera C1, C2, etc. et pour l'artillerie A1, A2, etc. On retiendra le même procédé pour les pions austro-russes, mais avec des i1, i2... c1, c2... a1, a2... Voilà pour la désignation des pièces.

Passons maintenant au mouvement. Il est possible bien sûr de porter les numéros d'hexagones traversés par votre pion, mais il est préférable d'utiliser le bon vieux système de la rose des vents. Si, par hasard, vous ne connaissez pas le principe, voici comment l'utiliser :



Votre pièce se trouve dans la case A, vous orientez votre carte dans la direction du Nord, les déplacements de la pièce se faisant par rapport à cette direction. Chaque côté d'hexagone reçoit une numérotation de 1 à 6. 1 = Nord, 2 = Nord-Est, 3 = Sud-Est, 4 = Sud, 5 = Sud-Ouest et 6 = Nord-Ouest..

Ainsi, si vous voulez déplacer votre pion de 2 cases vers le N-E (case *), vous inscrivez 2-2 ; une fois arrivé dans cet hexagone, vous désirez reculer d'une case en direction du Sud, vous inscrivez — 4 et si, arrivé là (votre potentiel de mouvement le permettant), vous éprouvez un remord et décidez de revenir à votre point de départ, vous indiquerez 5-6.

Pour les combats, c'est plus simple, puisque vous l'indiquez en clair, c'est-à-dire I1, combat c2, A2 bombarde i1, etc.

A l'attention de l'arbitre

Enfin, il convient de donner diverses indications utiles à l'arbitre, principalement l'ordre des combats et les mouvements éventuels de vos pions après combat. On peut aussi lui donner des renseignements plus généraux comme un changement d'adresse, ou lui demander son numéro de CCP en vue de faire pencher les chances de votre côté.

Voici donc un exemple de ce que l'on peut trouver sur une feuille de coup :

Désignation	Mouvement	Combat	Divers 1er combat :
I1	2-2-1-6	contre i2	si favorable, avance après combat
I2	néant	contre i2	si favorable, pas d'avance
			2e combat :
C2	2-3-1-4-4	contre a1	si favorable, avance après combat
A3	néant	bombarde a1	

Et ainsi de suite. Vous postez votre lettre et vous attendez. Une fois qu'il a reçu votre coup, l'arbitre effectue les mouvements de vos pièces, vous signale les erreurs éventuelles et résoud les combats dans l'ordre que vous lui avez indiqué.

C'est lui donc qui lancera les dés, et en fonction du résultat, il procèdera au recul de vos pièces ou de celles de votre adversaire dans les conditions les plus favorables pour l'un et l'autre. Ensuite, il vous renverra, ainsi qu'à l'autre joueur, les résultats, à peu près sous la forme de la feuille de coup et vous réajustez votre jeu en conséquence. Maintenant c'est à votre adversaire de jouer, dans les mêmes conditions.

Arbitre = Dieu

Parlons un peu du rôle de l'arbitre. Il peut paraître inintéressant, à première vue, puisqu'il n'a pas de stratégie ou de tactique à appliquer. C'est vrai, mais il suit celles des autres, et surtout, si vous pratiquez le jeu "en aveugle", il est le seul à avoir une vue d'ensemble de la situation.

Une petite parenthèse pour signaler que l'arbitre ne vous envoie que les positions des pièces adverses que vous êtes en mesure de voir sur le terrain. Ceci ouvre des possibilités assez étonnantes, tant il est vrai qu'avec le jeu sur table, sauf aménagements spéciaux, le facteur "surprise" est pratiquement réduit à zéro.

Mais revenons à notre cher arbitre. Il incarne donc la Providence puisque c'est lui qui résoud les combats et qui est donc le maître de vos destinées. Vous verrez, si vous choisissez le rôle d'arbitre, vous n'aurez sûrement pas la plus mauvaise part. Voici donc exposée la version qui, à mon sens, est la plus pratique. Rien ne vous empêche, hormis les caractéristiques du jeu que vous avez choisi, d'augmenter le nombre de joueurs, étant bien entendu que plus il y a de partenaires, plus les problèmes de concentration et de coordination augmentent. Mais avec un peu de sérieux et d'application, ces difficultés sont vite surmontées.

Le jeu sans arbitre

Vous vous demandez déjà qui va lancer les dés ? On pourrait envisager la chose suivante : le premier joueur envoie ses coups, sous la forme exposée plus haut, au second joueur et adversaire, celui-ci ayant la charge de lancer les dés et de résoudre les combats. A son tour, il renverra ses coups avec les résultats au premier joueur qui résoudra alors les combats, et ainsi de suite.

Il est évident qu'une telle forme de jeu demande une grande dose de confiance, aussi bien envers vous qu'envers l'adversaire. Aussi pour vous éviter de succomber à la tentation, je vais vous proposer ci-après un système qui, sans être un jet de dés, fait lui aussi appel au hasard.

Le problème est donc de trouver un système qui soit accessible aux deux joueurs, qui soit fixe, régulier et tout à fait impartial.

Le Loto, c'est facile...

Pour ma part, et ça vaut ce que ça vaut, j'utilise les résultats du Loto, ceci de la façon suivante : une grille de Loto est numérotée de 1 à 49, ce qui nous donne quinze fois le chiffre 1, quinze fois le 2, quinze fois le 3, quinze fois le 4, cinq fois le 5, cinq fois le 6, cinq fois le 7, cinq fois le 8, cinq fois le 9 et quatre fois le 0. Du chiffre 1 au chiffre 4, pas de problème, chacun d'eux apparaissant quinze fois. Pour le chiffre 5, nous lui ajouterons les possibilités du 7 et du 8 par exemple, donc pour un total de quinze. Pour le chiffre 6, nous ajouterons celles du 9 et du 0, donc quatorze fois en tout.

Comme on peut le voir, il existe donc un petit décalage, à mon avis assez minime, d'autant que, dans la plupart des wargames, le 6 n'occasionne que des déboirès à celui qui le sort. Et puis, et surtout, je ne suis pas assez "matheux" pour trouver une solution de remplacement.

Vous êtes donc devant votre téléviseur, et vous regardez le tirage du Loto. Celui-ci vous donne : 2-9-13-26-32-37-45 ; après avoir déchiré votre grille à 8 F, vous allez voir si vous avez eu plus de chance du côté de votre wargame.

Avec les correspondances indiquées plus haut, cela vous donnera l'équivalent des jets de dés suivants : 2-6-1-3-2-6-3-2-3-5-4-5. Les combats seront donc résolus, dans l'ordre que vous aurez indiqué, au moyen de ces chiffres, le premier avec un 2, le deuxième avec un 6, etc. Le Loto vous donnera un minimum de sept chiffres, et maximum de quatorze, soit l'équivalent de sept à vingt-huit jets de dés.

Si vous utilisez un jeu qui nécessite l'emploi de deux dés, rien ne vous empêche de grouper les chiffres deux à deux, et, s'il n'y en a pas assez, de repartir de droite à gauche. Mais enfin, si vous choisissez un jeu possédant les critères exposés plus haut, vous n'aurez besoin que d'un seul dé, et le nombre de combats à résoudre dans un même coup se situera entre 6 et 8 au grand maximum ; donc vous avez, en principe, assez de marge.

Il existe d'autres systèmes, sans doute plus valables, comme les cotations en bourse, qui vous donnent une possibilité infinie de résultats, mais qui nécessitent l'achat d'un journal, que je me sentirais obligé de lire et cela suffit pour m'y faire renoncer, tandis qu'avec le Loto, c'est facile, c'est pas cher et ça peut vous rapporter la rupture des lignes adverses.

De toute façon, avec un peu de réflexion, vous trouverez le système qui vous conviendra le mieux. Le tout est d'en trouver un qui offre l'avantage de pouvoir choisir la périodicité des coups et de pouvoir la modifier si le besoin s'en fait sentir.

A qui le titre de grand coordinateur ?

Le problème du jet de dés n'est pas le seul qui existe lorsqu'on aborde le jeu sans arbitre ; se pose aussi celui du nombre de participants.

Lorsqu'il y a un arbitre, ce dernier sert de position "centralisatrice", c'est lui qui reçoit les coups de tous les participants et qui les leur renvoie en même temps. Tandis qu'ici, il sera impératif qu'un joueur, volontaire ou désigné d'office, réceptionne les coups de ses coéquipiers et les transmette avec le sien à son homologue du parti adverse. Il ne faudra surtout pas oublier de mentionner l'ordre des combats en lui précisant par quel joueur le tirage commencera à s'appliquer pour éviter les malentendus. Voilà donc pour le jeu sans arbitre.

Désordre dans la chambrée

Des deux solutions proposées, le jeu avec arbitre est la plus pratique, et celle qui provoquera le moins de contestations.

Mais quel que soit le système que vous adopterez, vous vous heurterez peut-être à un problème qui est aussi celui du jeu sur table, c'est-à-dire de pouvoir disposer du jeu déployé, en permanence. Avec le jeu sur table, vous serez amené à laisser celui-ci sur une armoire, une semaine sur deux maximum, tandis qu'avec le jeu par correspondance, au rythme d'un coup par semaine, ce qui est déjà rapide, vous verrez, vous devrez garder votre jeu à disposition plusieurs mois, ou alors vous devrez le déployer et le ranger après chaque coup.

Pour éviter cet inconvénient, l'arbitre, ou le joueur faisant fonction, selon la formule que vous aurez choisie, pourra essayer de fabriquer une carte en réduction de format 21 × 27, à partir d'une carte originale de 55 × 60, ceci par tout moyen à sa convenance, avec des feuilles d'hexagones, en la redessinant au pentographe, etc... et ensuite d'en faire des photocopies qu'il communiquera à chaque joueur et sur laquelle il indiquera la position des pions après les résultats de combat.

Avec ce système, vous n'aurez plus à sortir votre jeu. Mais là encore, à vous de voir ce qui vous arrange le mieux.

De la discipline, que diable !

Une dernière chose, pour le jeu par correspondance, encore plus que pour le jeu sur table d'ailleurs, il faut un minimum de sérieux et de rigueur. Qu'un arbitre soit obligé de rappeler (gentiment) à l'ordre un joueur qui n'a pas encore envoyé son coup à la date limite, alors qu'il disposait de deux ou trois semaines pour le faire, c'est regrettable.

Regrettable aussi d'abandonner le ou les partenaires en cours de partie, chose qu'on ne ferait pas devant une table, sans quelquefois prendre la peine d'avertir. Ceci constitue le mauvais côté des jeux par correspondance ; heureusement, ce n'est pas très fréquent, mais il fallait quand même le dire. Essayez-donc, vous y trouverez des satisfactions très différentes de celles que vous procure le jeu sur table.

Si vous êtes convaincus et que vous vouliez commencer, je vous propose une liste de jeux qui s'adaptent bien à la correspondance :

— Grœningle (Ed. Art.) ;
— Austerlitz (Défieux)
— Gergovie (Jacus) ;
— Waterloo (SPI) ;
— Magenta (Défieux) ;
— Solférino (Défieux) ;
— La Campagne de Russie (J.J. Petit) ;
— Medellin et Spicheren parus dans *Casus Belli* et d'autres que vous pourrez essayer d'adapter.

Je vais en terminer avec un peu de pub. Si vous ne vous sentez pas encore assez fort pour voler de vos propres ailes, il existe une association de jeu par correspondance qui se nomme *Transludie*, association dont je fais d'ailleurs partie, qui peut vous prendre en charge moyennant une cotisation variable pour chaque jeu.

Je ne vais pas entrer dans le détail du fonctionnement de l'association, mais je peux vous dire que vous n'avez pas besoin de posséder le jeu, le système de la photocopie étant en vigueur et que ce ne sont pas seulement des wargames qui vous sont proposés.

Si les réactions sont favorables, je donnerai les références nécessaires de l'association dans un prochain numéro de *Casus Belli*.

Wargamers à vos enveloppes. □

Yves Jourdain.

— ***Transludie,*** 146-148, rue de la Roquette, 75011 Paris. Ecrire ou téléphoner au 948.27.18. Pour en savoir un peu plus jetez un coup d'œil aux Nouvelles du Front.

— ***Vortigern*** (Roland Prévot), 57, rue de l'Orme-Creux, 91410 Corbreuse. Pour jouer principalement à Diplomatie mais aussi à quelques jeux originaux.

Nancy

'LES TROIS AIGLES'

1er 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 ;

— **Avalon Hill** (gamme traduite) ;

— **Simulation Cornéjo.**

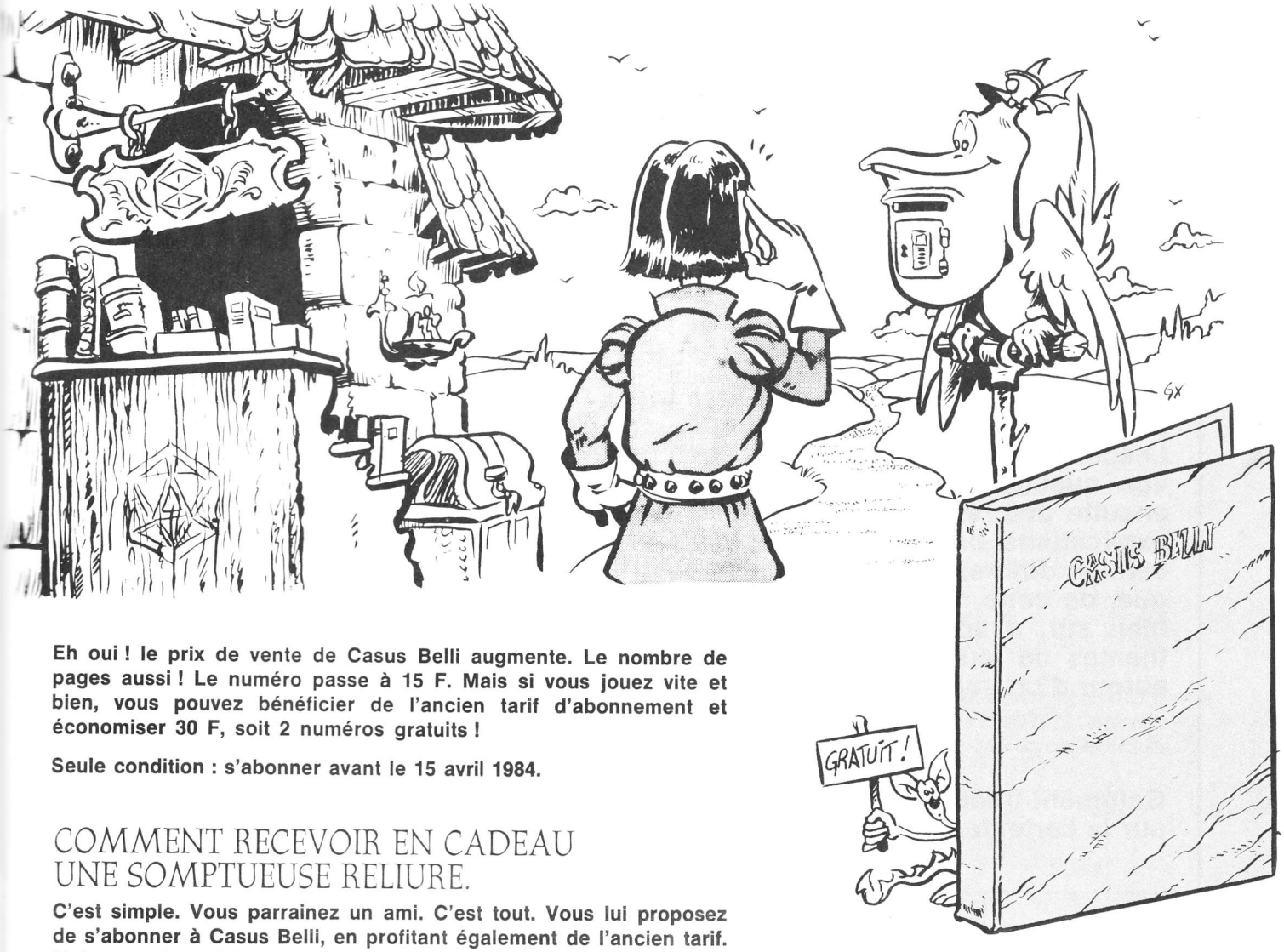
Magasin à votre service tous les jours de 9 heures à 19 heures, sauf le dimanche ; le lundi ouvert de 14 heures à 19 heures.

Service par correspondance :

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

La vieille porte gothique s'entrouvre. Vous risquez un œil. Vous découvrez une salle immense richement décorée. Au centre, une échoppe à l'étal garni de jeux et de Casus Belli. A côté, un coffre à missives, ancêtre de nos boîtes aux lettres.
Il vous faut Casus Belli. Vous pouvez l'acheter à l'échoppe. Il vous en coûtera 15 pièces d'or. Vous pouvez aussi remplir et poster un bulletin d'abonnement. Dans ce cas, Casus Belli ne vous coûtera que 10 pièces d'or.

QU'EST-CE QUE VOUS FAITES ?



Eh oui ! le prix de vente de Casus Belli augmente. Le nombre de pages aussi ! Le numéro passe à 15 F. Mais si vous jouez vite et bien, vous pouvez bénéficier de l'ancien tarif d'abonnement et économiser 30 F, soit 2 numéros gratuits !

Seule condition : s'abonner avant le 15 avril 1984.

COMMENT RECEVOIR EN CADEAU UNE SOMPTUEUSE RELIURE.

C'est simple. Vous parrainez un ami. C'est tout. Vous lui proposez de s'abonner à Casus Belli, en profitant également de l'ancien tarif. Mais attention ! C'est votre ami qui s'abonne et qui règle lui-même le montant de son abonnement.
Règle du jeu : être vous-même abonné (c'est le moment où jamais !) et nous retourner le ou les bulletins avant le 15 avril 1984.

Pour conserver précieusement votre collection de Casus Belli jusqu'en juillet 3027 !

Bulletins d'abonnements à retourner à Casus Belli 5, rue de la Baume 75008 Paris

A remplir par vous :

☐ Je m'abonne à Casus Belli pour un an (6 numéros) à l'ancien prix : 60 F, soit une économie de 30 F sur le prix normal de vente. (Etranger : 78 F.)

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli.

A remplir par votre ami :

☐ Je m'abonne à Casus Belli pour un an (6 numéros) à l'ancien prix : 60 F, soit une économie de 30 F sur le prix normal de vente. (Etranger : 78 F.)

Nom ..... Prénom .....

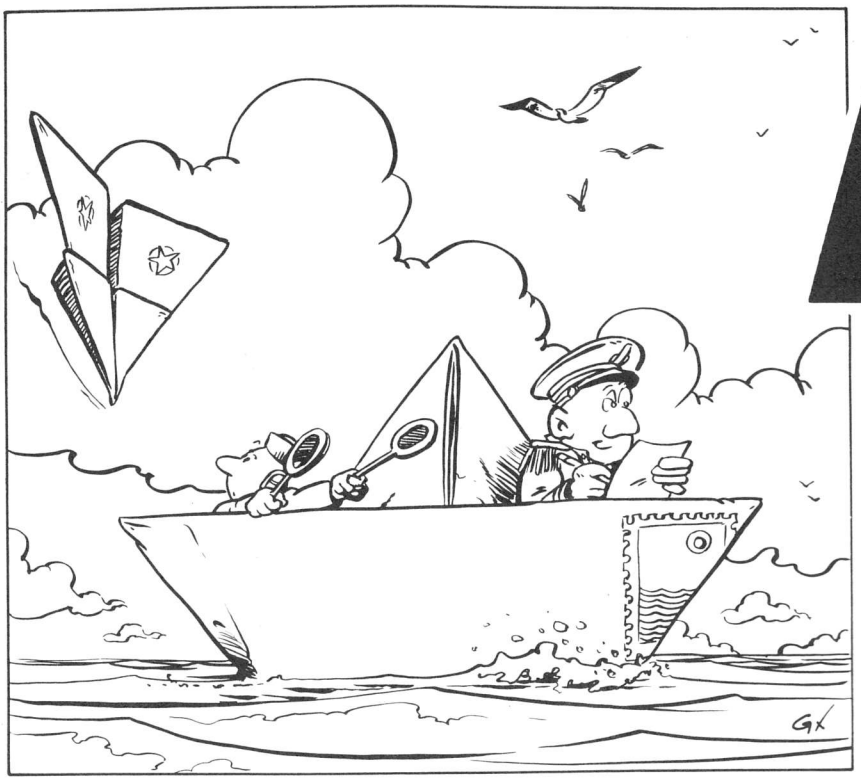
Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli.

Nom et adresse du "parrain" qui m'a fait bénéficier de cette offre.

.....

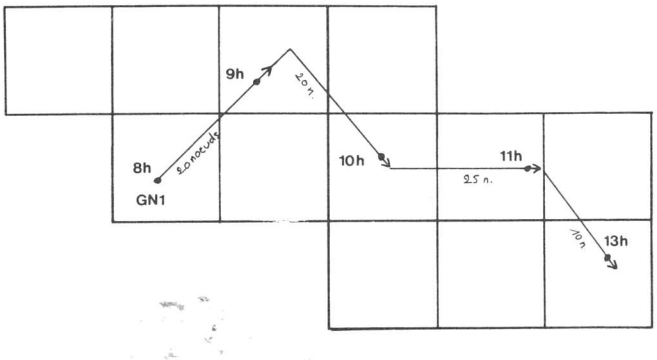


Amirauté

LES CONSEILS PRATIQUES DE "L'AMIRAL"

Les conseils de l'Amiral **sont à Amirauté ce que** ***la Boîte à réponses*** **est à Squad Leader ! C'est-à-dire, d'abord l'écho de vos questions et de vos problèmes ; ensuite des réponses, des détails, des explications de points de règle... Une version différente, sous forme de dialogue, de cette rubrique, qui continuera, bien sûr, à vous proposer aussi des thèmes de jeu et des articles conçus autour d'un sujet précis.**

Comment tracer sa route sur la carte des opérations ?



Explications

GN 1, GN 2 = Groupe Naval n° 1, Groupe Naval n° 2, etc.

Le point coupant la ligne de route indique la position du groupe naval à cette heure-là. La pointe de flèche, le cap suivi à ce moment-là. La vitesse des bâtiments est indiquée en nœuds marins.

Un groupe naval cela peut être soit un ensemble de navires, soit un seul bâtiment.

La composition exacte de chaque Groupe Naval sera donnée à l'arbitre en début de jeu. Toutes modifications des moyens d'un GN (éclatement, regroupement d'unités) doivent être impérativement signalées à l'arbitre sous peine d'annulation pure et simple de l'opération réalisée.

Le déplacement des formations aériennes

Les FA (Formations Aériennes) se déplacent souvent et en nombre important, surtout si vous jouez un thème se rapportant au Pacifique. Dans ce cas, tracez leurs routes sur un calque millimétré que vous appliquerez sur la carte des opérations. Cette méthode présente un double avantage :

1) Elle évite la saturation de la carte des opérations où toutes les routes suivies se croisent et s'entrecroisent.

2) La méthode décrite permet de séparer les moyens navals des moyens aériens, la vue d'ensemble de la situation des forces est beaucoup plus claire. En effet, seules les routes suivies par les navires figurent sur la carte des opérations.

3) Cette façon de procéder facilite le rôle de l'arbitre qui, par simple application du calque millimétré sur la carte des opérations de vos adversaires, se rend compte d'un seul coup d'œil si le contact est établi, entre vos forces aériennes et les forces aéro-navales du parti ennemi.

Un autre conseil : Lorsque vous déplacez une importante formation aérienne, (60 avions ou plus) faites la toujours précéder d'une douzaine de chasseurs qui éclaireront sa route à environ 80 Kms sur l'avant. Cela vous évitera bien des surprises ! Et... vous permettra de réagir en temps utile pour faire face à un éventuel traquenard.

Sur la vitesse

La vitesse d'un navire atteint soit par une salve d'obus, soit par des bombes d'avions ou encore par une ou plusieurs torpilles, ne sera réduite que si le nombre de points de dégâts atteint le seuil de 25 % du nombre total de points de valeur du bâtiment considéré.

Ex. : 1 croiseur de 25 points subissant 6 points de dégâts ne verra pas sa vitesse diminuée.

Le même croiseur enregistrant 10 points de dégâts et marchant à 30 nœuds subira une diminution de vitesse de 12 nœuds.

La façon de calculer la diminution de vitesse s'obtient suivant le même principe déjà appliqué pour répercuter les points de dégâts sur l'artillerie d'un navire.

Total des points de valeur = Vitesse totale en nœuds

1 point de valeur = 30 : 25 1,2 nœud

10 points de dégâts correspondent donc à 12 nœuds, le croiseur verra sa vitesse réduite à :
30 — 12 = 18 nœuds.

Comment constituer de façon économique une flotte de combat (au 1/3000°)

Dans l'article précédent je vous ai conseillé pour l'achat des navires allemands ; aujourd'hui examinons ensemble quels sont les bâtiments nécessaires pour représenter dans le plus de thèmes possibles la marine britannique.

Il faudra donc acquérir au minimum :
4 cuirassés : Warspite - Ramilles - Rodney - Prince of Wales ;
2 porte-avions : Ark Royal - Illustrious ;
2 croiseurs classe Country (3 cheminées) : Kent - Norfolk ;
2 croiseurs classe Town (2 cheminées) : Sheffield - London ;
1 croiseur anti-aérien : Dido ;
8 destroyers (4 pochettes) ;
4 Flower-class (Escorteurs) (en 2 pochettes).

N.B. : Pour les destroyers vous prendrez un des types qui ont été les plus construits :

S-Z class à 48 exemplaires
ou J class à 24 exemplaires
ou G-H class à 22 exemplaires

C'est donc au total 17 pochettes que vous devrez acheter soit une dépense d'environ 250 F au total.

Mais dites-vous bien que ces figurines servent durant toute une vie vous permettant de jouer des thèmes aéro-navals à l'infini.

CONSEILS PRATIQUES D'ARBITRAGE

Règle de l'alternance pour le déplacement des navires durant la rencontre tactique

S'il est une règle qui s'impose lorsque l'on joue *Amirauté* c'est bien celle-là. De quoi s'agit-il ?

Dans un combat tactique, c'est-à-dire au moment où les navires arrivent à portée de tir, l'arbitre se doit, dans un souci d'équité de faire respecter la règle de l'alternance pour le déplacement des bâtiments. En effet, les mouvements précédant toujours la phase de tir, il est évident que le parti qui se déplace en dernier jouit d'un avantage certain car voyant la position des navires ennemis, il peut positionner ses bâtiments de manière favorable pour effectuer les tirs qui vont suivre.

Aussi procèdera-t-on comme ci-dessous indiqué :

1) phase de 5 mn :
— Le parti A déplace ses navires.
— Le parti B mouvemente les siens.
— Puis, phase de tirs.

2) phase de 5 mn :
— Le parti B déplace ses navires.
— Le parti A mouvemente les siens.
— Phase de tirs.

Et ainsi de suite...

Qui doit tirer en premier ?

Si les joueurs font tirer l'artillerie principale de leurs navires à la limite de portée, il n'y a pas de problème : ce sont les pièces bénéficiant de la portée de tir maximale qui entrent les premières en action. Si, 2 navires ennemis ont des canons de même portée, un jet de dé départagera les 2 camps :

dé tiré de 1 à 3 = le parti A commence le tir en premier ;
dé tiré de 3 à 6 = le parti B déclenchera le tir en premier.

Comment répercuter les points de dégâts ?

Sur l'armement principal

Soit un croiseur valant 32 points et possédant 8 canons de 203. Ce bâtiment subit 18 points de dégâts.

On considère que chaque tube de 203 correspond à 4 points de valeur. Ceci est obtenu en divisant le total des points de valeur du navire par le nombre de tubes : 32 : 8 = 4.

Autant de fois 4 points seront contenus dans le total de points de dégâts, autant de fois 1 tube sera détruit. Dans le cas de ce croiseur cela donne : 18 : 4 = 4,5 c'est-à-dire que 5 tubes de 203 sont hors d'usage (à partir de 0,5 on passe au nombre supérieur). Si le résultat avait donné 4.2 ou 4.4 il n'aurait fallu compter que 4 tubes détruits.

Sur l'armement secondaire et la D.C.A.
Le calcul à effectuer est le même que ci-dessus. De même pour le nombre de tubes lance-torpilles. Pour les bâtiments dont l'armement secondaire est réparti babord, tribord, si le total des canons détruits est un chiffre pair, on en enlève 50 % à babord. Au cas où il s'agit d'un nombre impair de pièces hors d'usage le rompu est attribué au côté du navire qui fait face à l'ennemi.

Le prochain article d'Amirauté aura pour thème : les torpilles. Alors à vos pièces !

Jean Ricard.

mimicry
12, rue Flatters, 80000 AMIENS

☐ JEUX MODERNES ☐ PUZZLES ☐ ECHECS ET JEUX ELECTRONIQUES
☐ JEUX DE ROLE ☐ CASSE-TETE ☐ MICRO : COMMODORE 64

Bounty Hunter

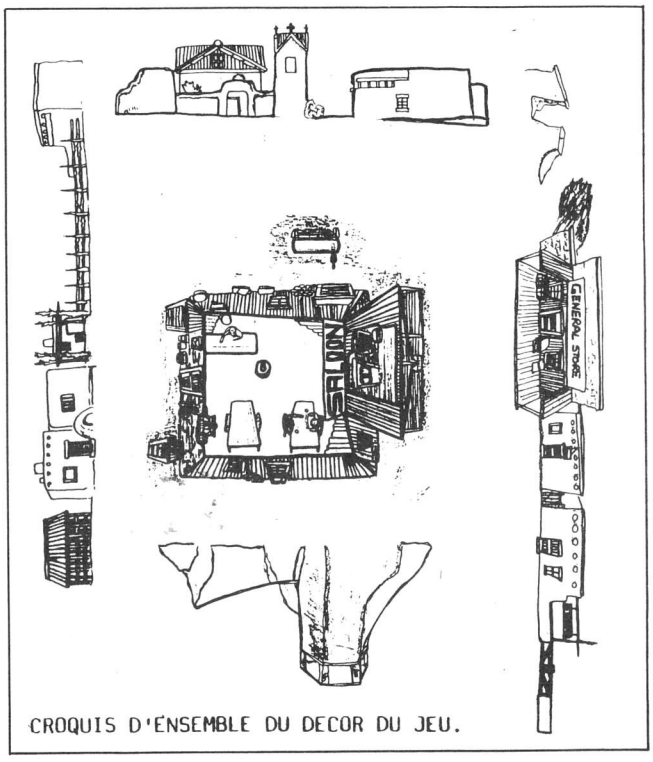
Shootout at the saloon

Scènes quotidiennes de la vie de l'Ouest... Dans la petite bourgade où vous venez juste de débarquer, tout était calme et pittoresque à souhait, jusqu'à ce qu'un vil malfaiteur tente de dévaliser le saloon. Heureusement *VOUS* étiez là, et avez mis fin à ses exigences malhonnêtes (et à sa vie par la même occasion !). Joli coup. Mais maintenant...

Clap... Bounty Hunter 2e scène : inversement des rôles. Gros plan sur le hors la loi.

Vous êtes le malfaiteur

Vous êtes un jeune blanc-bec qui ne rêve que d'une seule chose : devenir l'un des plus fameux pistoléros de tout l'Ouest ! Rien ne peut vous faire changer d'avis, vous êtes décidé à être un hors-la-loi. Jusqu'à présent, vous avez vécu d'expédients mais voilà que vous avez été le témoin de l'attaque du saloon de la bourgade, il y a quelques jours. Tout s'est passé si rapidement et si facilement malgré l'intervention du shérif qui y a laissé sa peau. Vous en avez profité pour lui voler un de ses colts alors que la panique était à son comble.

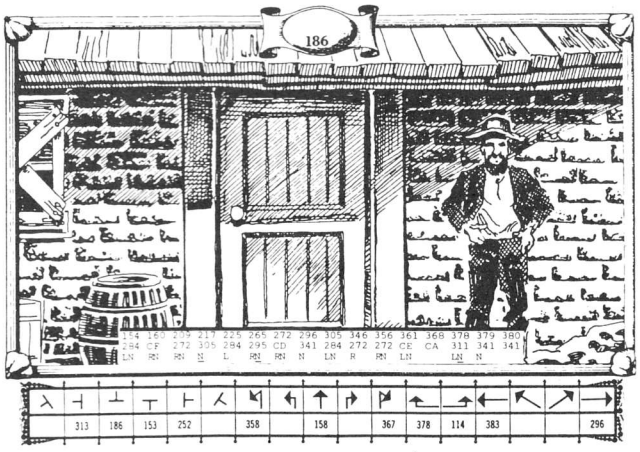


CROQUIS D'ENSEMBLE DU DECOR DU JEU.

Maintenant vous avez bien repéré les lieux de votre forfait. Personne ne peut se douter qu'une seconde attaque aura lieu à peine quelques jours après la première et il n'y a plus de shérif dans la ville. Qui aura le courage de risquer sa vie pour défendre le tenancier après ce qui s'est passé ?

Prudent, vous avez décidé de passer par la porte arrière du saloon.

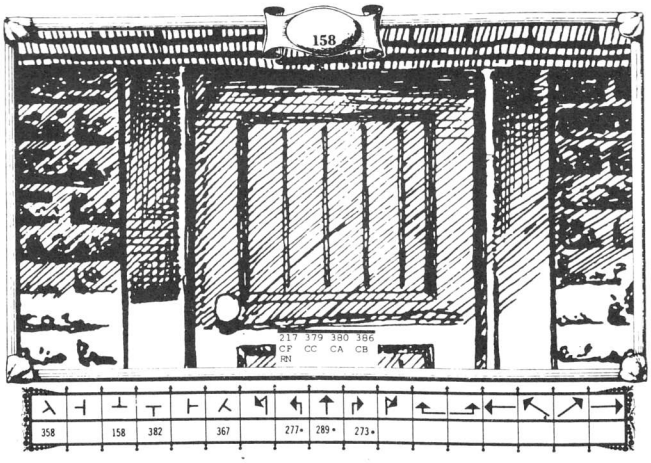
Vous commencez le duel à la page 186 du livret Malfaiteur (Outlaw) ; vous êtes face à la porte arrière du saloon et un fermier prend l'air à côté de la porte.



Pour vous avancer vers la porte, vous avez choisi le mouvement *avancer en regardant droit devant soi* représenté ci-contre. Vous vous rendez par conséquent à la page 158.

158

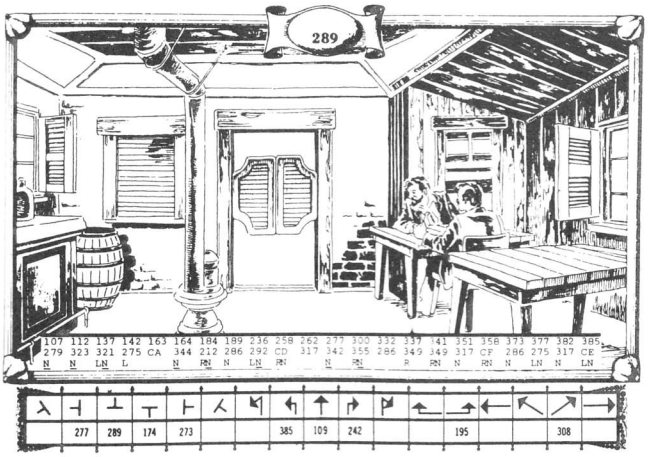
Le fermier a l'air plutôt éméché et ne vous prête pas attention. Vous avancez droit vers la porte.



Vous êtes maintenant devant la porte arrière du saloon, vous dégainez votre arme. Le fermier a disparu en titubant. Vous entrez dans le saloon, l'arme à la main.

Pour entrer dans le saloon, vous choisissez le même mouvement que précédemment et vous vous rendez par conséquent à la page 289 en annonçant : *porte* car votre mouvement est pointé. Vous êtes maintenant dans le saloon.

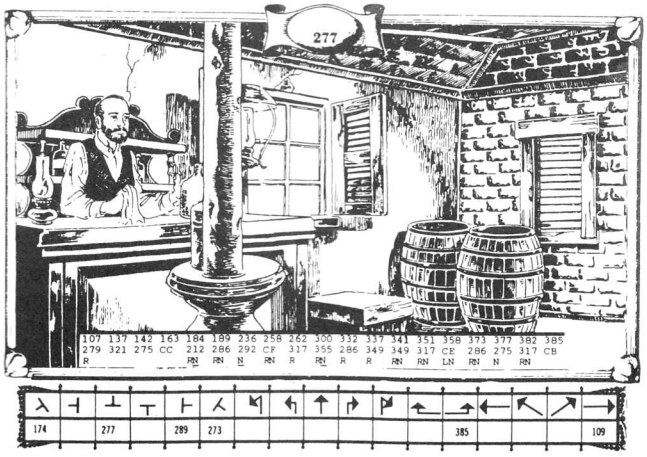
289



"Pas un geste sinon je tire" criez-vous en entrant. Le pianiste s'arrête de jouer, le joueur et l'ivrogne attablés se figent sur place, tous sont pétrifiés par la peur. Vous vous tournez vers le tenancier.

Pour vous tourner vers le tenancier, vous choisissez le mouvement *Faire un quart de tour à gauche* et vous allez à la page 277.

277



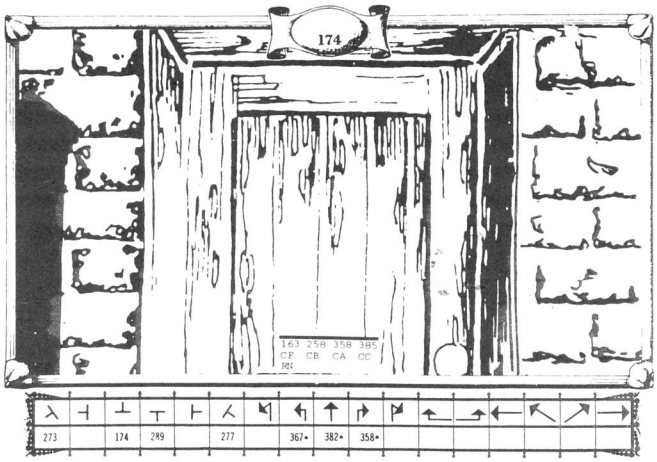
"Ouvre ta caisse et donne-moi ton fric ! Grouille-toi et pas d'histoires !" lui criez-vous tout en le menaçant de votre arme. Il ouvre sa caisse et vous lance une poignée de billets et de pièces. Vous vous en emparez fébrilement. Dehors quelqu'un crie : *"Il y a un bandit qui dévalise le saloon !"*.

"C'est ce maudit fermier" pensez-vous, *"pas le temps de faire les poches aux autres, il faut déguerpir, c'est plus prudent !"*.

Paniqué à l'idée que quelqu'un entre dans le saloon et ne vous coince la main dans le sac, vous vous retournez pour vous enfuir par la porte arrière.

Pour repasser par la porte arrière, vous choisissez de *Faire un demi-tour incomplet à gauche* et vous vous rendez à la page 174. Vous êtes maintenant juste devant la porte.

174



A peine êtes-vous face à la porte arrière qu'une voix retentit dans votre dos : *"Rends-toi ou je tire !"*. Cette porte est si tentante, et vous êtes sûr qu'il n'y a plus de fin tireur dans la bourgade depuis la mort du shérif ; *"en faisant vite, j'ai une chance"* pensez-vous.

Vous vous jetez sur la porte. *Un coup de feu retentit !*

Vous prenez le lexique Aides au Jeu et vous cherchez les tables d'impact Malfaiteur ; votre adversaire vous annonce K16 (coordonnées de son point de mire), zéro pour son niveau de dextérité. Votre dernier chiffre de numéro de page est 4 (174) et votre total de points de dextérité est pair car il est nul.

Key 4

Level	Odd	Even	2nd
0	3L1U	--3U	3L1U
1	1R1U	1R2U	2R1U
2	--2D	--1D	2L--
3	2R--	2L--	1R--
4	----	3R--	----

Le résultat de la combinaison : niveau de dextérité du tireur (zéro pour le justicier donc level 0) et du genre, pair ou impair du total de points de dextérité de la victime (zéro donc pair pour le malfaiteur donc Even) permet de déterminer la justesse du tir et la localisation du point d'impact à partir du point de mire.

Le résultat Level 0 et Even est 3U donc 3 carreaux au-dessus du point de mire. Le point d'impact correspond à K13 qui est un point vital.

Vous annoncez : "3 UP donc au-dessus, donc *en plein dans le mille !* Tu abats mon personnage qui n'a pas fait long feu ! J'ai fait une grosse erreur en tournant le dos à la porte, sinon c'est moi qui tirait le premier. On refait un autre duel ?".

Epilogue du duel

Il ne vous reste plus qu'à détruire votre feuille de personnage et à générer, pour un prochain duel, un autre malfaiteur. Rien de plus simple.

Comme vous pouvez le constater, *Shootout at the saloon* n'a rien de sorcier. Cet article reprend l'exemple de jeu donné dans les règles françaises de *Jeux Actuels* qui m'a paru un bon exemple pour illustrer cet article de présentation générale.

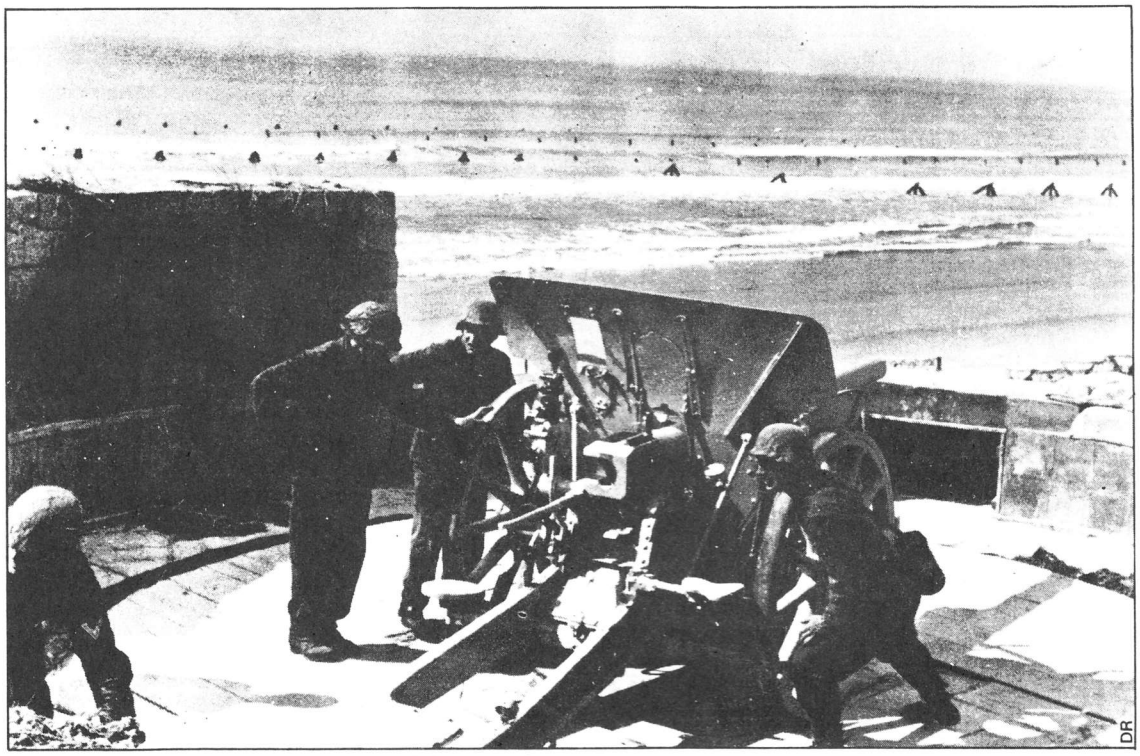
Bien qu'utilisant un système de jeu comparable à *Ace of Aces*, *Bounty Hunter* n'est pas bâti sur un système identique : il ne s'agit pas d'une adaptation western de *Ace of Aces*. Dans ce dernier, votre seul point de repère est l'appareil adverse ; par conséquent, pour jouer, il faut toujours le voir et tout mouvement se fait par rapport à lui. Vous ne pouvez pas le surprendre car vous connaissez vos positions respectives à tout moment (sauf règles spéciales du paragraphe sournoiserie).

Dans *Bounty Hunter*, vous vous déplacez dans un décor et vous ne voyez votre adversaire que si il y a correspondance de positions. Le choix des mouvements reste secret et simultané mais de plus, vos positions respectives vous sont inconnues jusqu'à ce que vous vous voyez. Il est possible de voir sans être vu, ce qui est impossible dans *Ace of Aces*.

Ace of Aces et *Bounty Hunter* sont les jeux idéaux pour les ludothèques : peu encombrants, solides, simples à jouer et accessibles à partir de 11 ans. □

Jacques Rauer.

Fortress Europa



Fabricant : Avalon Hill - 4517 Harford Road - Baltimore MD 21214 (Etats-Unis).

Sujet : le débarquement et la libération de l'Europe Occidentale.

Matériel : une carte de la France, du Bénélux, et de l'Allemagne Occidentale en trois morceaux de 16 × 44 cm — 450 pions représentant les forces anglaises, américaines, françaises, canadiennes, polonaises, belges, tchécoslovaques, hollandaises, allemandes, ainsi que différents marqueurs, deux plans d'installation et un tableau des missions aériennes.

Système de jeu : alternance des tours de deux joueurs, règles concernant le transport maritime et l'intervention de l'aviation.

Complexité : moyenne.

Nombre de joueurs : deux, mais le jeu est facilement adaptable pour le jeu en solitaire.

Possibilité de jeu par correspondance : faible.

Date de publication : 1980.

Signes particuliers : première édition des règles traduites en français, existence d'une deuxième édition en anglais comprenant des règles plus complètes.

Particularités du système de jeu

Fortress Europa est un jeu sur les derniers mois de la guerre à l'Ouest et plus exactement sur la libération de la France et du Bénélux. Du point de vue système de jeu, il ressemble beaucoup à un autre excellent jeu d'Avalon Hill ; *The Russian Campaign*. *Fortress Europa* conserve en autre le mouvement à double impulsion. Ce système est idéal pour simuler les opérations telles qu'elles se déroulèrent durant la seconde guerre mondiale ; il permet notamment à l'attaquant de percer les lignes ennemies durant la phase de combat et d'exploiter sa percée ensuite. La table des résultats de combat est aussi très semblable à celle de *The Russian Campaign*. Le résultat *contact* a été remplacé par un résultat *échange* mais, c'est à la base, la même table. Déjà très meurtrière à un contre un, elle devient de plus en plus sanglante au fur et à mesure que le rapport de force augmente ou diminue.

La seule différence significative entre les deux jeux (mis à part leur thème) réside dans ce que *Fortress Europa* utilise un système de réduction des unités par parties successives, là où *Russian Campaign* utilise un système d'élimination totale des unités. Pour cela, la plupart des pions ont été imprimés recto-verso. Ainsi lorsqu'une unité subit des pertes, il suffit de retourner le pion qui la représente pour trouver au dos, un potentiel de combat qui est à peu près égal à la moitié du potentiel de combat initial. Signalons que les pions représentant des brigades, des régiments ou des bataillons, ne sont pas imprimés au verso.

Le système de réduction des unités par pertes successives est lié au système de remplacement. Un seul facteur de remplacement suffit pour ramener une unité réduite à son état normal, mais il est nécessaire de dépenser deux facteurs de remplacement du type approprié pour faire rentrer en jeu (et encore seulement à puissance réduite), une unité qui a été détruite. Il est donc plus avantageux à long terme et dans des circonstances ordinaires, de réduire une grosse unité plutôt que d'en éliminer une plus petite. Il en est cependant autrement à court terme, car les unités les plus puissantes permettent d'attaquer ou de défendre avec des rapports de force plus avantageux.

L'intervention aérienne alliée

Les deux plus importantes différences entre *Fortress Europa* et *Russian Campaign* restent l'utilisation de l'aviation et le mécanisme d'invasion. Dans *Russian Campaign*, l'intervention de l'aviation est représentée de façon très abstraite. Si vous étiez le joueur allemand et que vous vouliez à tout prix une position, vous n'aviez qu'à lancer les Stuka dans la bataille, mais si vous étiez le joueur russe, vous ne disposiez pas d'appui aérien.

L'intervention de l'aviation dans *Fortress Europa* reste abstraite tout en étant plus sophistiquée. Les Alliés ont à leur disposition deux types d'appareils : les uns d'intervention stratégique (les S.A.C. dans le

livret de règles original), les autres d'intervention tactique (les TAC). Chacun de ces types d'appareils peut être utilisé pour accomplir certaines missions bien déterminées : le mitraillage, l'appui tactique, l'attaque des voies ferrées, l'attaque des ponts, l'attaque des bases de U. Boat, celle des sites de lancement de V1, le bombardement de saturation, la chasse ou l'attaque des possibilités allemandes de remplacement.

D'autres missions pour l'aviation tactique et stratégique ont d'autre part été prévues dans la seconde édition du livret de règles de *Fortress Europa*.

Le mitraillage et appui tactique

Les missions de mitraillage sont principalement destinées à gêner le mouvement des troupes ennemies. Lorsqu'une unité ennemie entre dans le rayon d'action et qu'elle se déplace de plus de trois hexagones d'une unité aérienne effectuant une mission de mitraillage, un dé est lancé. Selon le résultat, l'unité devra stopper et même subir des pertes. C'est très douloureux pour les divisions de Panzer. L'appui tactique est une arme très importante. Pour chaque facteur d'appui tactique intervenant dans un engagement particulier, le rapport de force est décalé d'une colonne complète sur la table des résultats de combat. Ceux qui ont joué à *Russian Campaign* reconnaîtront des effets très similaires à ceux des Stukas. L'efficacité de l'appui tactique n'est limité que par la règle qui impose une limite d'intervention de trois unités aériennes, et par la chasse ennemie.

Attaque des voies ferrées

Les unités aériennes alliées peuvent être aussi utilisées pour attaquer les voies ferrées, réduisant ainsi la capacité de transport du réseau ferré. Ordinairement, les Allemands peuvent se déplacer d'un nombre illimité de cases de voie ferrée (jusqu'à six unités) mais pour chaque unité aérienne attaquant le réseau de voie ferrée, cette capacité est réduite de deux unités.

L'attaque des voies ferrées n'est pas dirigée contre des hexagones spécifiques mais contre le réseau ferré franco-allemand en général. Comme le joueur allié ne peut utiliser le mouvement par voie ferrée, le joueur allemand ne peut effectuer aucune attaque de voie ferrée.

Attaques des ponts

Elles sont destinées à gêner le franchissement des rivières. Ces attaques affectent des sections de fleuves ou de rivières définies comme l'étendue qui sépare le confluent de deux rivières ou comme celle qui sépare la source du fleuve ou de la rivière de l'endroit où elle se jette dans la mer. Des ponts existent de part et d'autre de chaque hexagone traversé par une rivière et pas seulement entre les hexagones de rivière qui sont traversés par une voie de chemin de fer.

Attaques de bases de U. Boat et V1

Le joueur allié doit aussi utiliser ses unités aériennes pour attaquer les bases de U. Boat et de V1 durant chaque tour, ou se résigner à voir les remplacements britanniques et américains qui lui parviennent lui être chichement mesurés. De nouveau, aucune base n'est spécifiquement attaquée. Les missions sont effectuées contre tous les sites ou contre toutes les bases en général.

Bombardements de saturation

Le joueur allié peut utiliser des bombardements de saturation une fois par mois, pour obtenir une modification de + 2 au dé qui est lancé pour connaître le résultat d'un combat qui se déroule à 2 contre 1 au moins. Le bombardement de saturation ne peut malheureusement pas être utilisé durant les tours d'invasion ou de combat avec l'appui tactique. Les missions de chasse annulent chacune une mission effectuée par les forces aériennes ennemies.

Enfin, le joueur allié peut aussi envoyer son aviation, attaquer les remplacements allemands. Comme on pouvait s'y attendre, les Alliés bénéficient de la supériorité aérienne durant toute la partie. Ils reçoivent 11 facteurs aériens (un peu plus dans la seconde édition des règles) ceci durant chaque tour alors que le joueur allemand ne reçoit que de 10 à 4 facteurs aériens, ceci mensuellement. Le joueur allemand doit donc ménager ses forces aériennes et les utiliser sagement. Il doit s'attendre, en partie à cause de la supériorité aérienne alliée, à subir de fortes pertes. L'engagement massif de l'aviation tactique alliée dans un rôle d'appui tactique risque de transformer une série d'escarmouches en une véritable boucherie. Cela force pratiquement la Lutwaffe à n'effectuer que des missions de chasse, pour soutenir une armée qui, sinon se ferait hacher.

Débarquement et mécanismes d'invasion

Les mécanismes d'invasion ou plutôt de débarquement sont naturellement plus complexes que dans *Russian Campaign*, jeu où ces opérations revêtaient moins d'importance.

Le système de débarquement est une réminiscence de celui d'un autre jeu d'Avalon Hill, *D. DAY*, avec cependant de notables différences. Comme dans *D. DAY*, les côtes françaises, belges et hollandaises ont été divisées en différents secteurs de débarquement, mais chaque hexagone de chacune de ces zones peut désormais être envahi, et les Allemands ne peuvent tout défendre. Les ères de débarquement ne sont pas identiques à celles de D. Day. Les zones du Pas-de-Calais et du Havre forment une seule et même zone alors que l'ancienne zone de Bretagne a été divisée en Normandie et Baie de Biscage. Les zones défensives allemandes ne correspondent pas aux zones de débarquement mais ont été établies d'après les limites historiques entre les différentes armées allemandes. Les Allemands possèdent cinq zones armées (incorrectement appelées district) : Hollande, et celles des 15^{e}, 7^{e}, 1^{ere} et 19^{e} armée.

Dans chacune de ces zones sont déployées cinq armées, leur ordre de bataille étant celui qui était le leur au moment du débarquement le 6 juin 44, et qui peuvent être renforcées par des unités tirées des réserves. Le joueur allemand peut déployer les unités composant chacune de ses armées comme il le veut, à conditions de respecter les limites entre les différentes zones ; mais une fois placées, les unités ne pourront se déplacer, à moins de se trouver dans la zone de débarquement allié. Ces restrictions sont levées si les troupes alliés débarquent en Hollande ou dans le secteur de la 15^{e} armée et ne s'appliquent pas aux unités de réserve ou aux renforts.

Stratégies du joueur allemand

Ainsi, bien que les 3/4 de l'armée allemande risque de rester l'arme au pied pendant pas mal de temps après le premier débarquement, le joueur allemand pourra tout de même rassembler, pour la contre-attaque, une force assez appréciable. Grâce à ses divisions statiques, il peut espérer construire une défense viable dans chacune de ses zones d'armées. Comme les autres divisions, ces unités sont imprimées recto-verso mais ne peuvent subir qu'une perte avant d'être éliminées. En fait, elles possèdent deux modes dont l'un, le mobile, les rend faibles et peu rapides. Heureusement, elles ne commencent pas la partie en mode mobile, mais sont considérées comme placées le long des plages et dans ces positions, elles sont plutôt puissantes, presque aussi fortes qu'une division de Panzer.

Le joueur allemand possède un autre avantage, certaines de ses unités peuvent débuter la partie sur des positions cachées dont cinq divisions de Panzer ou de Panzergrenadier tirées des réserves. Les unités cachées ne débutent pas la partie sur la carte et apparaissent lorsque le joueur allié a débarqué le premier échelon de ses unités de débarquement. Ainsi ce qui peut sembler être une brèche dans les défenses allemandes peut être en réalité un piège mortel. Le joueur allié ne peut ainsi préparer exactement son débarquement puisqu'il risque toujours de tomber sur des unités cachées et qu'il ne connaît ni leurs positions, ni leurs forces exactes.

Bien qu'il y ait beaucoup trop d'hexagones de plage pour que le joueur allemand soit en mesure d'empêcher tout débarquement allié (dans le cas contraire, il n'y aurait pas de feu), la meilleure des stratégies pour les Allemands reste d'essayer d'empêcher le joueur allié d'établir une tête de pont sur les rivages de l'Europe occupée.

Si la tentative d'invasion réussit, la supériorité aérienne alliée fera immanquablement pencher la balance en faveur des forces alliés qui ne s'arrêteront pas avant la ligne Siegfried. Il semble cependant possible d'établir une bonne défense dans la plupart des zones d'armées.

Les différents secteurs

Le secteur Hollande

Il n'est garni que d'un petit nombre d'unités. Mais l'étendue de plages à défendre n'est que restreinte, allant de la digue traversant le Zuider See jusqu'à la rive nord de la Schelde.

Cette zone est de plus traversée par le Rhin et le Waal et parsemée de zones inondables qui se trouvent (comme un fait exprès !) juste derrière les plages.

Ces zones inondables sont très importantes, l'empilement n'y étant pas permis alors qu'il est de trois unités normalement. Il existe d'autre part une règle qui permet de considérer ces hexagones inondables comme secs au début de la partie, les Allemands pouvant procéder à l'inondation au début de n'importe quel tour. Si cette règle est utilisée, le joueur allemand doit placer au moins deux unités dans Amsterdam et Rotterdam. La défense de Rotterdam est encore facilitée par le fait que cette ville est aussi une forteresse où les unités peuvent ignorer tout résultat de retraite. Ainsi, une forteresse est virtuellement imprenable dès qu'elle est occupée par deux unités, l'une plus faible pour subir les pertes dues au combat et une autre plus puissante pour éviter que l'ennemi n'attaque avec un rapport de force convenable. Comme Amsterdam n'est pas sur la côte mais à un hexagone à l'intérieur des terres et que la règle concernant les débarquements ne permet au joueur allié que d'attaquer les hexagones qu'il a envahis durant le premier impulse du tour d'invasion, la ville ne sera attaquée qu'après le second impulse où l'aviation tactique ne peut intervenir. Si Amsterdam est occupée par deux fortes unités, il y a de sérieuses chances pour que les assaillants soient rejetés à la mer à la fin du second impulse, à l'issue de l'attaque qu'ils devront mener durant celui-ci.

Pendant ce temps, une force moyenne placée sur la digue traversant le Zuider See (une position où elle sera doublée) protégera le Nord du secteur Hollande. Si le joueur allemand n'inonde pas toutes les zones inondables au début de la partie, il pourra placer un empilement dans Amsterdam et Rotterdam, mais il devra dépêcher des forces supplémentaires pour protéger le Sud du secteur Hollande, la zone au sud du Rhin étant très ouverte aux invasions. Deux divisions de Panzer tirées des réserves devraient suffir pour cela.

Le centre de la zone de déploiement de la 15e Armée est plus facilement à défendre, grâce au réseau de fortifications que l'on trouve près de Calais mais l'absence de ces mêmes fortifications au Nord et au Sud pose un problème.

Au Nord, la défense peut s'organiser autour des villes d'Ostende, de Gand et d'Anvers. Au Sud, on trouve des fortifications de part et d'autre de l'estuaire de la Seine, et la région de Dieppe peut être tenue en rassemblant trois divisions statiques dans la ville.

Deux fortes unités statiques ou divisions d'infanterie seront nécessaires pour tenir le terrain difficile juste au Sud de la Somme tandis que les deux divisions de Panzer organiques à la 15e armée pourront prendre position sur les plages à l'Est de l'Orne. Une division de Panzer et quelques autres unités devraient être confiés à la 15e armée pour améliorer sa position. La zone de la 7e armée comprend trois régions : la Basse-Normandie, et les côtes Nord et Sud de la Bretagne.

Les plages de Basses-Normandie

Elles n'offrent que peu d'obstacles défensifs bien que la défense puisse s'encrer sur la ville de Caen. Deux unités sur la position qu'occupait la plage d'Omaha Beach et l'habituelle combinaison d'une forte unité et d'une unité plus faible dans Cherbourg, devrait forcer le joueur allié à réfléchir avant d'envahir la Basse-Normandie. Il risque aussi d'être très dur pour le joueur allié, de déloger les défenseurs de la côte Ouest du Cotentin en raison du bocage qui permet aux unités qui s'y trouvent d'ignorer tous les résultats de retraite. D'un autre côté, tout débarquement dans la région risque aussi d'être difficile à contre attaquer, heureusement les débouchés de la péninsule du Cotentin peuvent être bloquées assez facilement.

La côte Nord de la Bretagne

Elle aussi défendue par la 7e armée est plus difficile à défendre, bien que comprenant les forteresses de Brest et de Saint-Malo ainsi que quelques hexagones escarpés. Il est donc nécessaire d'y placer le reste des Panzer de réserve. Cela ne laisse pas grand chose pour défendre la côte Sud de la Bretagne à l'exception de quelques divisions statiques à poster dans Lorient et Saint-Nazaire. Les Alliés pourront donc débarquer assez facilement dans ce secteur mais dans un même temps. les forces situées sur la côte Nord seront capables de lancer une solide contre-attaque. Comme les Alliés ne sont capables de débarquer que 25 facteurs de combat dans ce secteur durant le premier tour, cette contre-attaque a de bonnes chances de réussite.

La baie de Biscaye

La première armée couvre le secteur de la baie de Biscaye c'est-à-dire un secteur qui s'étend grosso-modo du Sud de la Loire aux environs de Bordeaux. Cette armée ne possède pas les forces suffisantes pour défendre toutes les plages et il semble difficile de compléter cette armée avec des unités de réserve, celles-ci étant plus utiles autre part. La défense doit donc se concentrer sur la défense de Bordeaux et de La Rochelle. Les Alliés pourront tout de même débarquer entre La Rochelle et l'estuaire de la Loire sans opposition.

Si le joueur allié choisit cette alternative, le combat risque d'être rude. J'ai essayé, au cours d'une partie en solitaire, de débarquer dans ce secteur. La bataille qui s'ensuivit fut un véritable bain de sang, les Alliés étant finalement rejetés à la mer. Cependant, il faut noter que les Allemands bénéficient de tirages exceptionnels, sans ceux-ci il en serait été autrement.

Le Sud de la France

La zone tenue par la 19e armée dans le Sud de la France est techniquement indéfendable, s'étendant sur 21 hexagones, 11 unités seulement y sont stationnées. Il est donc impossible d'empêcher les Alliés d'y débarquer si ceux-ci le veulent vraiment. D'autant plus que ces derniers peuvent utiliser leur supériorité aérienne pour interdire efficacement l'arrivée des renforts, empêchant ainsi toute contre-attaque.

Le Sud de la France constitue véritablement le talon d'Achille des Allemands, avec cependant deux restrictions. La première en raison du terrain qui favorise la défense, la vallée du Rhône est étroite et reste facile à bloquer ; la trouée de Perpignan est moins facile à défendre mais conduit dans la mauvaise direction. La seconde concerne l'arrivée de troupes fraîches alliées sur le théâtre d'opération car il faudrait aux Alliés transférés en Méditerranée, des unités arrivant en Grande-Bretagne. Ainsi donc, si les Alliés peuvent indubitablement débarquer facilement dans le Sud de la France, il leur sera difficile de progresser.

Conclusion

Pour ceux qui ne veulent ou peuvent pas s'attaquer à une partie de 37 tours de jeu, Fortress Europa offre plusieurs scénarios plus courts. Trois de ceux-ci débutent en Juin 1944 et durent respectivement sept, douze et vingt huit tours. Un scénario sur la bataille des Ardennes est aussi fourni et dure quatre tours et un autre de onze tours allant du début décembre à mars 1945.

Fortress Europa mérite d'être acheté : c'est un jeu complet qui retrace efficacement les derniers mois de la guerre à l'Ouest. Bien que comprenant de nombreuses erreurs qui ont été corrigées dans la seconde édition, le livret est d'une clarté exceptionnelle.

Le prochain article sera consacré à quelques règles optionnelles, parues dans *The General.* □

Frédéric Armand

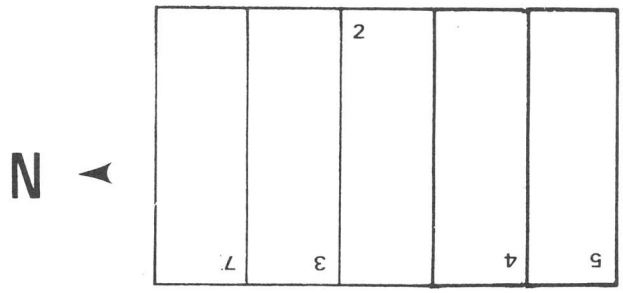
Squad Leader

Un scénario auquel vous pourrez jouer à plus de deux ; cinq me paraissant une bonne moyenne. Deux côté français (un commande les casemates, l'autre la réserve et l'artillerie), trois côté allemand (un pour les 1, 2 et 3 Cies, l'autre pour les pionniers d'assaut, les mortiers et les canons anti-chars, et le dernier pour les blindés et l'artillerie hors carte).

De bonnes parties en perspective ; si vous avez des questions ou des suggestions, faites-nous en part !

L'avancée de Holving

Holving, 14 Juin 1940. Les Allemands continuent leur poussée en direction de la ligne Maginot. Les Français avaient parsemé le front de petits avant-postes, situés quelques Km en avant de la ligne fortifiée. Holving est l'un deux, fortement armé, barrant le passage de la Moselle en formant un petit saillant. Là, la 9e Cie du 4e Régiment de Mitrailleurs d'Infanterie Coloniale est décidée à ne pas laisser passer l'ennemi. Un bataillon renforcé d'artillerie diverse et de blindés a reçu l'ordre de balancer une tête de pont sur la Moselle. 11 heures, les bindés se dirigent vers les barbelés...



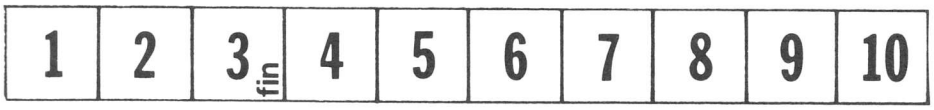
Conditions de victoire : *le joueur allemand obtient 200 points si il est le dernier à avoir occupé 5 des 7 casemates ; il obtient 300 points pour l'occupation de toutes les maisons en pierre d'Holving (carte 3) ; il gagne 400 points si au moins 9 groupes se trouvent au Nord de la Moselle.*

Le joueur français obtient 10 points par pion allemand KIA et 50 points par blindé éliminé.

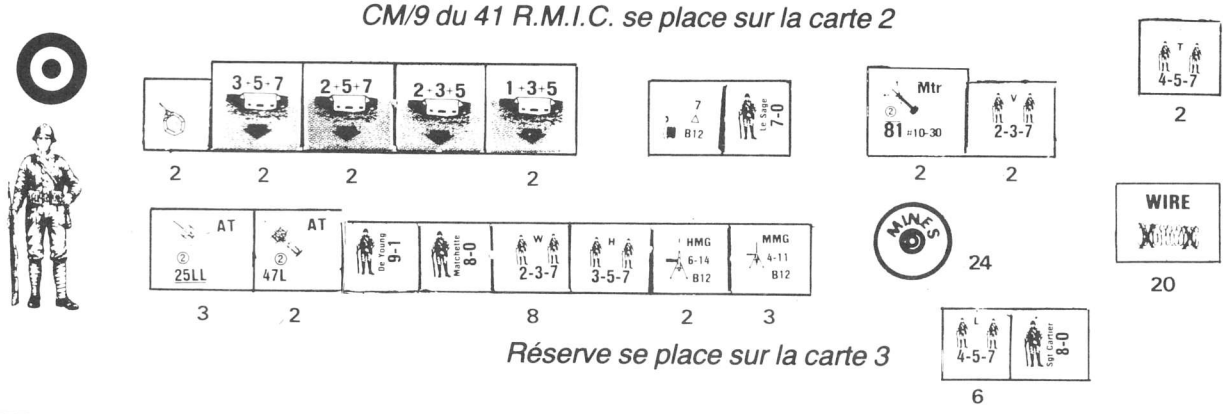
Le gagnant est celui qui obtient le plus de points.

Les Allemands jouent en premier

Les Français se placent en premier

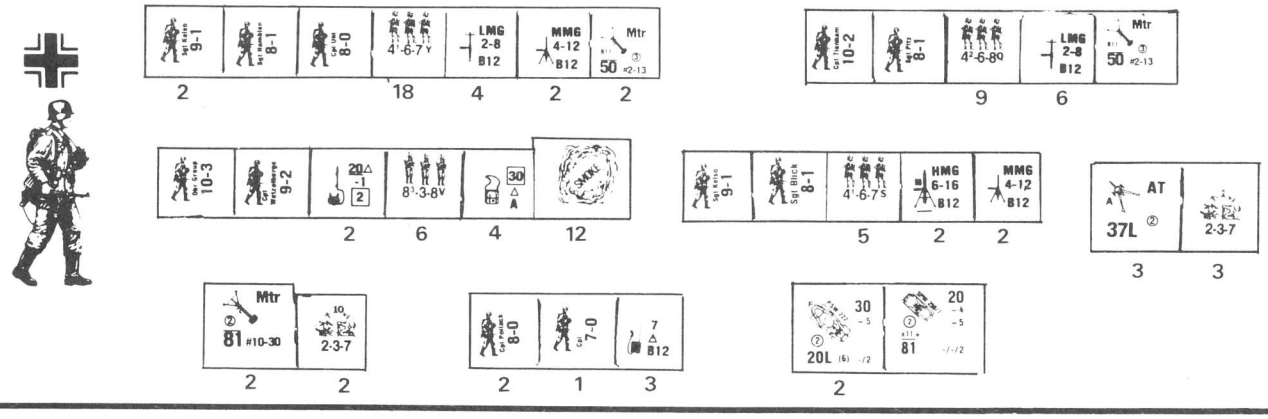


CM/9 du 41 R.M.I.C. se place sur la carte 2



Réserve se place sur la carte 3

Eléments de la 60e Infanterie Division se placent sur la carte 5



Règles spéciales :

R1 : *il existe un pont entre les hexs 7AA6 et 7AA8.*

R2 : *les tourelles présentes dans l'OB français sont de vraies tourelles. Elles contiennent les deux canons de 47 mm. Elles doivent être placées sur deux des casemates françaises et ne plus en bouger par la suite. Toutes les règles relatives aux tourelles de char s'appliquent.*

R3 : *si vous utilisez les règles de GI, raccordez tous les bunkers avec des tunnels. L'un deux peut déboucher sur une des maisons en pierre d'Holving.*

Epilogue : *les Allemands perdirent d'entrée 2 de leurs trois blindés par des coups précis de 47 mm. Aidés par des tirs fumigènes de leurs mortiers et artillerie de campagne, ils entreprirent une progression difficile à cause des mines et des barbelés. La réduction des casemates fut rapide. Mais le combat le plus furieux eut lieu dans le village même, où le gros de la Cie française avait réussi à se réfugier, et ce jour là, les Allemands ne passèrent pas la Moselle.*

Conception : Pierre Stutin.

Medina de

La carte du jeu se trouve page 28.

VAINCU, La Cuesta rallie sur Benavente des hommes affluant de toute part, tandis que Blake en Galice, prépare une armée redoutable, formée de nombreuses troupes régulières. Malgré de grandes difficultés la réunion de ces deux armées s'organise et une fois l'accord des juntes établi, La Cuesta en prend le commandement.

Face à cette masse arrogante, le maréchal Bessières s'inquiète car il ne dispose que de troupes démunies par le départ de Lefebvre-Desnouettes ; en outre la garnison de Pampelune et Verdier avec 2 500 hommes. Heureusement, des renforts d'une grande qualité arrivent à temps ; c'est une division composée de vieux régiments venus d'Allemagne.

Le maréchal ne se presse pas, mais Blake et La Cuesta sont mal repérés. Ce dernier, averti des intentions françaises, regroupe ses forces à Medina de Rio Seco et consolide sa position. Dans la nuit du 13 au 14, les cavaliers de Lasalle en patrouille, rapportent des renseignements précis sur le dispositif ennemi. La position espagnole apparaît d'emblée, très vulnérable au maréchal Bessières. En effet, l'armée de Blake, sur le plateau, est séparée par un espace considérable de La Cuesta, regroupé dans la plaine.

Au matin du 14 l'attaque est déclenchée.

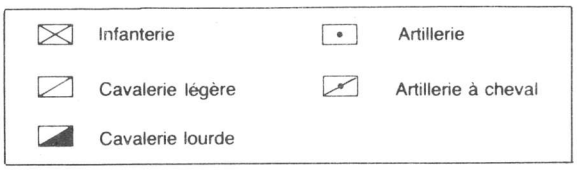
l'artillerie manœuvrée avec précision, la détermination des charges de Lasalle, la maîtrise de son commandement et la supériorité de son infanterie, permirent aux Français cette surprenante victoire sur l'ennemi (deux à trois fois supérieur et replié sur des positions avantageuses).

Napoléon, à l'annonce de cette victoire, exulte : la route de Madrid est sauvée ! Cette victoire vaut plus qu'un renfort de 30 000 hommes. Il écrit à Bessières : "La bataille de Medina de Rio Seco sera un titre de plus à votre réputation militaire. Elle décide des affaires d'Espagne."

Le jeu

La carte représente le champ de bataille avec différents types de terrains. Une grille hexagonale est surimprimée pour faciliter le déplacement et la position des unités. Les pions représentent les unités se trouvant le 14 juillet 1808 sur le champ de bataille. Sur chaque pion, sont imprimées différentes indications :

Nature de l'unité :

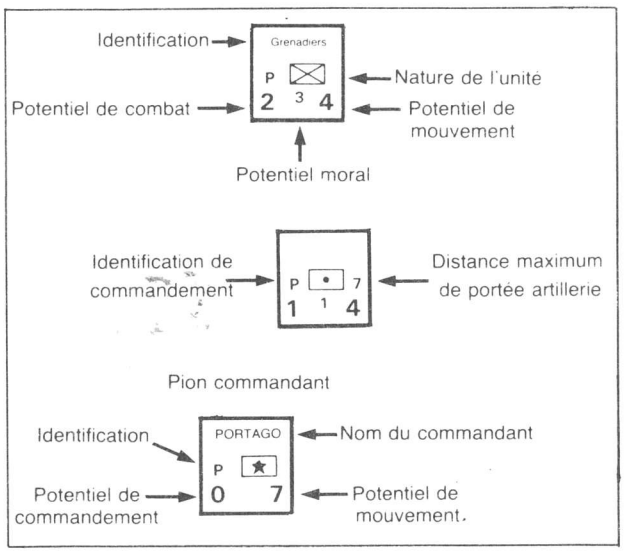


Identification : nom de l'unité.

Potentiel de combat : force relative d'une unité.

Potentiel de mouvement : capacité d'une unité à se déplacer.

Potentiel moral : valeur de l'unité.



Position de départ des Unités

ESPAGNOLS

Tolède : 119. Leon (2), Castille : 221. Portago : 220. Lugo, Santiago : 219. Dragons de la Reine (Z), Zayas : 322. Principe, Grenadiers : 320. Cavadonga, Leon (1) : 421. Aragon, Art P : 420. Garde du corps : 522. La Cuesta : 521.

Blake : 918. Buenos Ayres, Salamanque : 1016. Galice, Rey : 1015. Montesa, Maceda : 1014. Art M, Dragons de la Reine : 1013. Do Filipe Gagigal : 1117. Hibernia, Majorque : 1116. Grenadiers (M), Catalone : 1114. Mondonedo, Puy : 1216. Pondevedra, Art FG : 1316.

FRANÇAIS

1/15e ligne, 2/15e ligne : 203. Mouton : 202. 1/4e léger, 2/4e léger : 304. Cuirassiers-Carabiniers : 303. Cavaler e-Garde : 403. Art. Garde : 504. Fusilier-Garde, Fusilier-Garde : 503. Fusilier-Garde, Art. à cheval-Garde : 603. Bessière : 602. 10e chasseur : 704. 22e chasseur : 803. Lassalle : 802. 17e ligne : 904. 18e ligne : 1004. Art L : 1104. 13e ligne, 14e ligne : 1203. Merle : 1202. Art Me, 1/47e ligne : 1305. 2/3e Suisse, 86e ligne : 1304.

Séquence de jeu

La partie se joue en huit tours. Placez le marqueur *Tour* sur la bande de succession des tours. Chaque tour est divisé en 6 phases :

Phase 1 : le joueur *français* déplace ses unités.

Phase 2 : le joueur *français* exécute tous ses combats.

Phase 3 : le joueur *espagnol* déplace ses unités.

Phase 4 : le joueur *espagnol* exécute tous ses combats.

Phase 5 : réorganisation des unités.

Phase 6 : le marqueur *Tour* est déplacé d'une case.

Les joueurs répètent ces six phases à chaque tour jusqu'à la fin de la partie.

Le joueur en phase est appelé "attaquant", l'autre "défenseur".

Mouvement

Pendant la phase de mouvement, le joueur peut déplacer toutes ses unités ou une partie d'entre elles, en n'excédant jamais le potentiel de mouvement. Le joueur peut, s'il le désire, ne pas utiliser tout son potentiel de mouvement ; celui-ci n'est pas transférable sur une autre unité. On peut empiler un maximum de *deux unités* par hexagone. Une unité peut passer sur une case déjà occupée par une ou deux unités amies. Le passage sur une case occupée par une unité ennemie est interdit.

Sur route, le déplacement ne coûte qu'un demi-point de potentiel mouvement.

Zones de contrôle

Les six hexagones immédiatement adjacents à une unité constituent la *zone de contrôle*. Chaque case est appelée case ou hexagone contrôlé. Une unité doit interrompre son mouvement et ne devra plus bouger tant qu'elle se trouvera dans la zone de contrôle d'une unité ennemie. Toute unité exerce un contrôle quelle que soit la phase ou le tour. Les zones de contrôle n'ont aucune influence sur les unités amies. Il n'y a qu'un moyen de quitter une zone de contrôle : le combat. Les hexagones *village, cases séparées par une rivière sans pont*, ne sont pas contrôlables. Les unités peuvent circuler dans ces hexagones sans subir l'influence du contrôle ennemi. Elles peuvent quitter ces cases quand elles le désirent. Les unités occupant ces hexagones ne sont pas obligées de combattre, sauf si elles sont attaquées. Bien entendu, les unités occupant de tels hexagones peuvent contrôler les cases adjacentes si celles-ci n'entrent pas dans la catégorie citée plus haut. Il est interdit de passer sur un hexagone occupé par une unité amie si celle-ci est contrôlée par une unité ennemie. L'unité devra stopper son mouvement et s'empiler à l'unité contrôlée (tout en respectant le maximum des deux unités par hexagone).

Combat

Tout joueur ayant effectué les mouvements désirés, entre dans la phase de combat : il est appelé *l'attaquant*, l'autre joueur le *défenseur*. Cette appellation est indépendante de toute situation stratégique.

Le combat ne peut avoir lieu qu'avec des unités ennemies se trouvant sur des hexagones adjacents. Exception : *artillerie*. Le combat est obligatoire quand l'unité de l'attaquant se trouve sur une zone de contrôle ennemie. Il n'est pas obligatoire quand cette même unité ne se trouve pas sur une zone de contrôle. Une unité ne peut attaquer qu'une seule fois dans sa phase de combat. Elle ne pourra être attaquée qu'une seule fois dans la phase de combat de son adversaire. Une unité qui se trouve au début de sa phase de combat dans la zone de contrôle de plusieurs unités ennemies doit attaquer toutes ces unités en même temps. Une pile ne peut se séparer pour combattre. Des unités se trouvant dans la zone de contrôle d'une unité ennemie doivent combiner leurs forces pour attaquer cette unité. C'est l'attaquant qui décide l'ordre de ses combats, et quelles sont les unités qui participent. Le potentiel combat d'une unité ne peut être partagé entre plusieurs combats. Quand plusieurs unités attaquent ou se défendent dans un même combat, leur potentiel combat est additionné.

Effets du terrain

Les différents types de terrain ont une influence sur les combats : voir tableau des effets de terrain.

Défense doublée : on multiplie le potentiel combat par deux. Dés — 1 pour attaquant : on retire 1 point au résultat du jet de dé. Les avantages ponts, lignes de crêtes, ruisseaux, sont valables si toutes les attaques d'un même combat sont effectuées sur ce type de terrain.

Mécanisme du combat

L'attaquant fait la somme des potentiels combat de l'unité ou des unités qui attaquent un même hexagone (ne pas oublier de tenir compte de la nature du terrain, voir effets du terrain), on fait le rapport entre le potentiel de l'attaquant et du défenseur.

Ce rapport est arrondi en faveur du défenseur :
3 contre 2 fait 1 contre 1.
2 contre 3 fait 1 contre 2.

L'attaquant jette le dé, et consulte le tableau de résultat des combats. L'intersection de la colonne "rapport" et "dé" donne le résultat du combat.

Les rapports supérieurs à 5 contre 1 sont résolus comme 5 contre 1.

Les rapports inférieurs à 1 contre 4 sont résolus comme 1 contre 4.

Les résultats supérieurs à 6 au jet de dé sont résolus comme 6.

Les résultats inférieurs à 0 au jet de dé sont résolus comme 0.

Traduction des résultats de combat

AE = *Attaquant éliminé* : toutes les unités de l'attaquant sont éliminées.

DE = *Défenseur éliminé* : toutes les unités du défenseur sont éliminées.

E = *Echange* : toutes les unités du défenseur sont éliminées et les unités de l'attaquant représentent un nombre égal ou supérieur de potentiel de combat, ceci au choix de l'attaquant. Même si la somme des potentiels combats de l'attaquant ne fait pas un nombre égal aux unités du défenseur, il est interdit d'éliminer des unités n'ayant pas participé au combat.

A1 ou A2 = *Attaquant recule* : toutes les unités de l'attaquant reculent d'un hexagone pour A1, de deux hexagones pour A2.

D1 ou D2 = *Défenseur recule* : toutes les unités du défenseur reculent d'un hexagone pour D1, de deux hexagones pour D2.

Mouvements après combats

Après certains résultats de combats, des mouvements sont obligatoires : (attaquant ou défenseur recule). Ces déplacements sont indépendants de ceux effectués pendant la phase de mouvement. Ils doivent être effectués après chaque combat. Une unité doit reculer dans un hexagone adjacent. Deux unités empilées peuvent reculer dans des hexagones différents. Ces hexagones doivent être libres de toute zone de contrôle ennemie. Si elles ne peuvent reculer dans ces conditions, elles sont éliminées. Une unité ne peut reculer sur un hexagone occupé par une unité amie si celle-ci est dans une zone de contrôle ennemie. Une pile d'unités peut repousser l'unité amie pour libérer l'hexagone. Plusieurs unités peuvent ainsi se déplacer pour permettre à la première de trouver un hexagone non contrôlé par l'ennemi. Si au cours de ce déplacement en chaîne, l'une d'entre elles ne peut reculer en dehors d'une zone de contrôle, la première unité qui devait reculer est éliminée. Par suite de déplacement en chaîne, une unité peut effectuer plusieurs mouvements au cours de la même phase de combat. Une unité est éliminée si elle doit effectuer son recul en dehors de la carte ainsi que sur un terrain interdit.

Les hexagones laissés libres après combat (recul, élimination), peuvent, si le joueur le désire, être occupés par l'une ou l'autre des unités victorieuses ayant pris part au combat. Ce mouvement doit être effectué avant la résolution de tout autre combat. Dans ce déplacement, on ne tient pas compte des zones de contrôle.

C'est toujours le propriétaire de l'unité qui effectue le mouvement après combat.

Après un résultat recul de un ou deux hexagones, l'unité concernée passe un test moral. Un jet de dé plus le potentiel valeur de l'unité, doit faire 5 pour un recul de 1, 6 pour un recul de 2 hexagones. Les unités ne faisant pas ce chiffre sont *désorganisées* : retourner le pion.

Désorganisation

Une unité désorganisée ne peut plus entrer dans une zone de contrôle ennemie, elle ne peut plus avancer comme résultat de combat. Le combat reste obligatoire, si au début de sa phase de combat, elle se trouve dans une zone de contrôle ennemie. Le potentiel combat est réduit de moitié (arrondi à l'unité inférieure). Si, dans un combat, l'adversaire dispose au moins d'une unité de cavalerie, on ajoute 1 point au dé.

Réorganisation

On réorganise une unité en jetant un dé et, à ce résultat on additionne les points valeur de l'unité : si le total fait au moins 7, l'unité est réorganisée. Une unité se trouvant dans une zone de contrôle ennemie peut tenter une réorganisation, mais le joueur devra retrancher 2 points au jet de dé. Une unité désorganisée, subissant un deuxième résultat désorganisé, est éliminée.

Artillerie

Les unités d'artillerie du joueur attaquant ont la possibilité de combattre à plusieurs hexagones de distance par bombardement. Ce bombardement a lieu pendant la phase de combat du joueur. Le mécanisme est le même que le combat au contact. Une unité d'artillerie bombarde un ou deux hexagones avec le double de son potentiel combat. Plusieurs unités d'artillerie peuvent bombarder le même hexagone. Une unité ne peut bombarder qu'un seul hexagone. Le combat par bombardement n'est pas obligatoire. Une unité d'artillerie qui combat par bombardement ne tient pas compte des résultats, attaquant éliminé, attaquant recule : dans le résultat échange, seul le défenseur est éliminé, elle n'avance pas comme résultat de combat.

Une unité d'artillerie, se trouvant dans une case contrôlée par l'ennemi, ne peut bombarder une autre unité. Elle doit combattre au contact comme toute autre unité.

Par bombardement, une unité d'artillerie peut additionner son potentiel de combat à toutes unités amies combattant au contact.

Effets du terrain sur le combat par bombardement :

Les tirs se faisant à vue, certains éléments du terrain peuvent bloquer les bombardements. Ces éléments sont les villes, les lignes de crête d'une colline du bas vers le haut, ou à deux hexagones et plus de la ligne de crête.

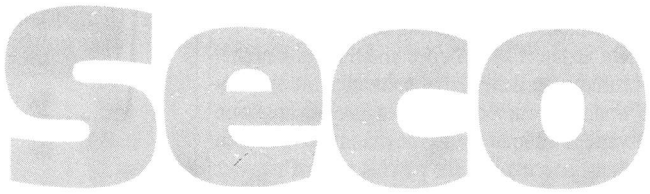
Une unité d'artillerie peut bombarder des unités se trouvant dans les cases villes. Celles-ci bénéficient des avantages du terrain comme tous combats au contact.

Attaque de diversion

Une unité d'infanterie se trouvant dans la zone de contrôle de plusieurs unités ennemies peut, dans ce combat, se faire épauler par une unité d'artillerie en bombardement. L'unité ennemie bombardée ne participera pas au combat au contact de l'unité d'infanterie.

Unités artillerie empilées

Des unités artillerie empilées peuvent combattre par bombardement des unités ennemies différentes.



Pion Commandant

Un pion commandant n'a pas de zone de contrôle, celles-ci n'ont pas d'effet sur lui. Les commandants n'ont d'influence que sur leurs propres troupes (mêmes initiales). Le chef français Bessières commande la Garde ainsi que n'importe quelle autre unité française. Le chef espagnol Blake commande les troupes de l'armée Galice (jaune), La Cuesta, celle de Castille (rose) et de Galice.

On peut empiler un nombre illimité de commandants sur un hexagone ou sur des unités.

Pour être commandée, une unité doit pouvoir tracer une ligne de communication illimitée, sans passer par des zones de contrôle ennemies ou des hexagones interdits (rivières infranchissables). Une zone de contrôle occupée par une unité amie peut être franchie par cette ligne de communication.

Une unité ne pouvant tracer cette ligne de communication n'est pas commandée. Elle ne pourra rentrer dans une zone de contrôle ennemie. Si elle se trouve au début de sa phase mouvement dans une zone de contrôle ennemie, elle combattra normalement mais ne pourra avancer comme résultat du combat.

Un commandant empilé à des unités adjacentes à l'ennemi, réagit comme précédemment.

Un commandant peut participer à la réorganisation *d'une unité* sous son influence. Il faut qu'il soit empilé à celle-ci ; son potentiel de commandement est ajouté au jet de dé. Un commandant effectuant une réorganisation ne peut plus commander ses troupes pendant ce tour) effet signalé plus haut). Ne pas oublier que, dans ce cas, les chefs d'armée peuvent les remplacer.

Sortie de carte

Une unité peut sortir de la carte par suite d'un mouvement ou comme résultat d'un combat.

Une unité sortie de la carte ne peut plus y entrer : elle est retirée du jeu.

Ses points potentiel combat sont ajoutés aux unités éliminées pour le calcul des points victoire.

Fin de partie

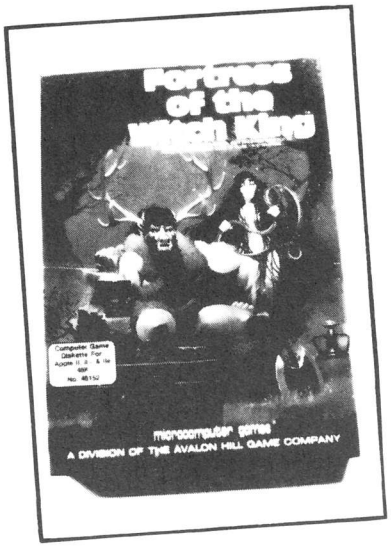
A la fin des huit tours, on additionne les potentiels combat des unités se trouvant sur la carte et non désorganisées. Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de potentiels combats avec une différence de 6 points. (Le joueur français est au départ désavantagé mais la meilleure qualité de ses troupes doit rétablir l'équilibre en fin de partie).

2e scénario

Quelques années plus tard, les armées espagnoles mieux entraînées et organisées par les Anglais n'auraient sûrement pas livré bataille de la même manière ! Pour connaître le résultat d'un tel affrontement ajouter 2 points moral aux unités espagnoles, sauf les unités ayant un moral zéro (milice paysanne, volontaires, etc. qui conservent ce moral). Les chefs espagnols gagnent + 1 à la valeur de commandement. □

Jean-Jacques Petit.

Ludo



Fortress of the Witch King

On a dû faire des remarques aux gens de *Microcomputer games,* la filiale « logiciels » d'Avalon Hill, car celle-ci fait de louables efforts ces derniers temps. Après le rajout de graphisme sur *Telengard,* « le donjon où l'on meurt plus vite que son ombre dans les dix premières parties » ; voici *Fortress of the Witch King,* un jeu « confortable » car d'une utilisation ni stressante (c'est surtout le côté tactique qui intervient, bien qu'au bout de l'histoire vous deviez affronter le roi en combat singulier) ni décourageante, comme dans ces jeux où on doit se mettre à dix pour avancer d'un pas. Le but de chaque joueur (jusqu'à quatre) est de parvenir le plus rapidement possible à vaincre le roi dans sa forteresse.
Pour cela il faut explorer la carte du pays, à la recherche d'argent gagné en combat, d'objets divers indispensables lors de l'attaque finale, d'alliés elfes ou nains, et utiliser au mieux ces éléments pour s'enrichir, et ainsi grossir ses troupes suffisament.
Deux éléments gags importants :
On acquiert ses troupes en ville, au marché, comme on achète des poireaux. Mais attention, le cours du guerrier ou du magicien varie à chaque tour, sans compter que l'on peut marchander (et parfois perdre un tour car le marché ferme si l'on est trop radin !)
Ne pas oublier d'acheter de quoi nourrir tout le monde, sinon vos hommes meurent, ou mangent les mules qui transportent vos richesses... N'oubliez pas non plus les scouts, qui vous permettent de voir de plus grandes étendues de terrain, ni surtout (deuxième gag) les raiders qui peuvent aller piller les richesses d'un autre joueur....

En bref, on trouve là suffisamment d'éléments pour obtenir un jeu attrayant et assez simple néanmoins pour constituer un délassement et non une agression intellectuelle.
Fortress of the Witch King, de Avalon Hill - **Microcomputer Games,** pour **Apple II, II+ et IIe.**

D.G.

Sword Thrust

Alors que Scott Adams met des images sur ses aventures pour être au goût du jour, la série des Sword Thrust semble tenir le raisonnement inverse : le graphisme actuel est trop grossier, et gâche l'imagination, donc retournons aux belles descriptions évocatrices 100 % pur texte.
Si le résultat est un peu cher, car il faut acheter la disquette « mère » pour entrer ensuite dans l'un des sept autres scénarios parus, le résultats est plutôt attrayant.
Chaque aventure est autonome, et les sujets sont variés, aventures, enquête, magie, piqués d'humour par ci par là, jusque dans la création du personnage.
Sword Thrust pour **Apple II, C.E. Software.**

D.G.

Eagles

Ce programme décevra ceux qui pratiquent déjà le combat aérien avec les livrets de *Ace of Aces,* pour cause de graphisme imprécis et de lenteur des combats. Pour les moins inconditionnels, *Eagles* peut devenir intéressant aprés un peu de pratique, c'est-à-dire lorsque, familiarisé avec les manœuvres, on peut aligner une dizaine d'appareils, contre autant chez l'adversaire (un joueur ou l'ordinateur), le tout agrémenté de nuages, brouillard et ballons de reconnaissance. Le programme tient compte de petits détails mécaniques qu'on oublie trop facilement, et permet de bricoler ses propres modèles d'avions.
Un jeu **SSI,** de R. Raymond et P. Murray, pour **Apple, Atari** ou **Commodore 64.**

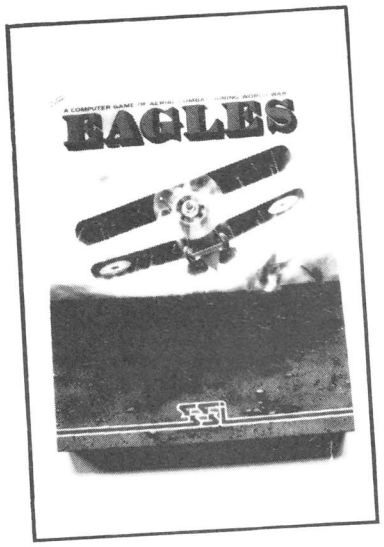
D.G.

The Hobbit

Les capacités graphiques du Spectrum (256 × 176 points en huit couleurs), ne pouvaient rester longtemps ignorées des concepteurs de jeux d'aventures graphiques. Ce programme est d'une telle qualité qu'il sert désormais de référence en la matière.

« Et tout d'abord, qu'est-ce qu'un Hobbit », comme dirait Tolkien ? Tous les détails sur ces créatures sont donnés dans le livre « Bilbo le Hobbit » du célèbre auteur anglais. En fait, dans ce programme, le joueur incarne *Bilbo,* héros du livre, qui part en compagnie de *Gandalf* le magicien et *Thorin* le Nain, vaincre *Smaug* le dragon, et qui trouvera en chemin l'Anneau de Pouvoir, qui rend invisible mais attire les forces du Mal...
Le programme suit d'assez près l'intrigue du livre, et la lecture de ce dernier s'avère presque indispensable au joueur — à tel point que le livre est fourni avec le programme ! *Melbourne House* a en effet passé un accord avec les descendants de J.R.R. Tolkien.
Le joueur est aidé dans sa quête par des personnages tels que *Gandalf* et *Thorin* déjà cités, mais aussi *Elrond* le demi-Elfe, par exemple, qui n'a pas son pareil pour décrypter les vieilles cartes. Il est à noter que les personnages ont un comportement plutôt indépendant, et que si vous, le joueur, pouvez leur parler (ex. : *« dire à Elrond de lire la carte »*), ils n'obtempèrent pas toujours (ex. : *« dire au Troll de me lâcher »*).
Puisque nous en sommes au dialogue entre le joueur et le programme, il faut remarquer la richesse du vocabulaire (environ 500 mots), dont la notice ne fournit qu'une infime partie, ainsi que la puissance de l'analyse syntactique, puisque le programme comprend des phrases complètes. De plus, il

tique



complète vos ordres par des épithètes appropriés (ex. : vous tapez *« ouvrir coffre »*, le programme répond : *« le coffre en bois est ouvert »*).

Cela contribue grandement à rendre le programme plus vivant. Mais ce qui fait toute la richesse et tout le charme de ce programme est l'affichage graphique. Une cinquantaine des deux ou trois cents endroits que peut visiter le joueur est dépeint sous forme d'une page d'écran graphique, qui se trace sous vos yeux en quelques secondes (moins de dix pour les plus longs). Et les géniaux auteurs du programme ont réussi à faire tenir le tout en 48 K !

Mais, attention ! lire le livre ne suffira pas à résoudre tous les problèmes que vous aurez à affronter en tant que Hobbit aventureux. Patience et méthode resteront nécessaires. Ainsi, les énigmes que vous posera l'infâme *Gollum,* lorsque vous vous risquerez dans sa caverne, ne sont pas les mêmes dans le livre et dans le programme. Il faut bien réfléchir un peu entre deux « Space Invaders », non ?

En conclusion, si vous ne voulez qu'un seul programme d'aventure, c'est celui-ci qu'il vous faut, car *The Hobbit* est déjà un classique encensé par la presse d'outre-Manche. Son prix modique (moins de 15 livres en Grande-Bretagne), achève de rendre ce programme irrésistible.

The Hobbit de **Melbourne House** pour **ZX Spectrum** 48 K

Frédéric Mora

Galactic Attack

A priori, rien ne distingue Galactic d'un tas d'autres jeux de combat spatial style-arcade-rectifié-micro. Son graphisme très léger est loin d'avoir la séduction de ses cousins sur diskette. Et pourtant, discrètement, presque timidement, il se taille sa petite place dans la panoplie du joueur.

Alors, curiosité en éveil, on y regarde à deux fois et on découvre soudain un jeu stratégique très intéressant.

En effet, le but du jeu n'est pas simplement de tirer avec frénésie sur des vagues d'aliens présentant leur dernière danse folklorique du haut vers le bas de l'écran.

Bien que n'apparaîsse à l'image qu'une petite portion du cosmos, l'ordinateur gère une véritable carte du système solaire, et les manœuvres ennemies ne doivent rien au n'importe quoi.

Mais dressons un tableau de la situation :

Profitant de ce que l'Etat Major terrien était allé voir *Wargames* au cinéma, les féroces Kzanta ont envahi toutes les planètes du système. Toutes ? Non ; car un petit coin, reste libre, la Terre et la lune. A peine averti du péril, vous foncez au parking récupérer votre vaissau, *l'USS Blaise Pascal,* joyau de la flotte galactique.

Votre but est bien sûr de libérer, l'une après l'autre, les planètes soumises au joug Kzanta. Or ces derniers, vraiment agressifs, prennent mal la chose et vous envoient leur propre flotte, armée jusqu'aux mandibules des plus mauvaises intentions possibles.

La partie s'engage : sur l'écran le *Blaise* stationne au large de la Terre. Vous activez vos écrans, et programmez cap et vitesse pour vous dirigez vers Mars. Soudain un signal s'allume, Alerte, puis Alerte Rouge : le premier vaisseau ennemi apparaît sur les radars. Les Phasers étant gourmands en énergie, vous entamez le combat avec vos torpilles. Plutôt que de programmer l'angle exact de tir, à deux ou trois chiffres et difficile à estimer, vous prenez le risque de laisser le Kzanta s'approcher et passer dans un angle de tir "standard" (45°, 90°, etc) qui ne nécessite qu'une touche. Le coup porte et un nuage de débris vous cache un instant la position de votre cible.

Du nuage un rayon surgit ; diable, il est encore là ! Le combat dure quelques instants où vos réflexes doivent joueur à fond. Que la manœuvre et le tir ne vous fasse pas oublier de régénérer les écrans de protection !

Après le combat, à l'arrêt et écrans désactivés, vous consacrez de précieux instants à réparer les dommages subis. L'attaque de Mars risque d'être rude. Vous en profitez pour consulter les rapports des satellites espions sur l'estimation des forces Kzantas sur chaque planète. Une chance ; Mars est peu défendue. La bombarder serait vain, ne causant que peu de pertes parmi des troupes clairsemées, et vous exposant sans écran aux batteries de défense.

Il faut tenter un débarquement, et vite, avant que d'autres vaisseaux venus de l'espace ne vous attaquent. Une fois la planète entre vos mains, vous pourrez faire le plein dans ses réserves d'énergies, et partir d'un meilleur pied pour la phase suivante de la reconquête...

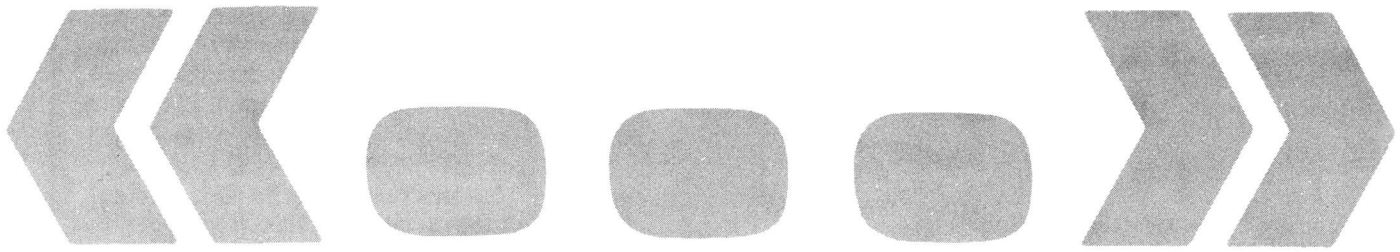
Et ainsi de suite...

Comme on le voit, le joueur doit d'abord choisir un plan de bataille en fonction des distances aux différentes planètes et des troupes Kzantas. Durant la partie, les planètes continuent leur ronde autour du soleil, les vaisseaux ennemis élaborent des tactiques, voire des guet-apens, et ne manqueront pas d'essayer de reprendre une planète revenue aux mains des Terriens !

Heureusement, plusieurs niveaux de jeu, là encore, vous permettent de vous familiariser avec les commandes et les possibilités du programme, et de n'affronter le jeu "normal" qu'une fois devenu un vieux loup de l'espace. Condition nécessaire pour avoir un espoir raisonnable de victoire...

Galactic Attack, de Rober Woodhead, chez **Sir-Tech Software,** pour **Apple 48 K** (DOS 3.3. uniquement, ce jeu utilisant le système d'horloge d'Apple en Pascal). □

D.G.



votre jeu d'aventure en basic

DANS la lignée du jeu d'aventure publié dans le numéro 18, voici un programme permettant de générer des jeux d'aventure, selon *votre scénario*, sans avoir besoin de connaître la programmation.

Ce programme se compose du programme *squelette* qui recevra les données du scénario ; et du programme *animation*, qui donnera vie au squelette en lui indiquant sous forme de lignes basic le scénario, le transformant en un véritable jeu d'aventure.

Avec le programme animation, dûment compacté, on peut créer de petits scénarios sur 16K. Plus de mémoire est évidemment souhaitée.

Le programme squelette tient sur 16K, mais si le scénario est trop important, il lui faudra plus de mémoire. Ces deux programmes ont été spécialement écrits avec une instruction par ligne, avec l'instruction LET. Ils sont donc compatibles pour tous les basic (possédant l'instruction DATA). Pour les utilisateurs de Sinclair ZX 81, il faut utiliser une routine simulant les DATA, et remplacer les instructions IF... THEN... par IF... THEN GOTO... et pour économiser la mémoire, enlevez les REM.

Si votre machine le permet, compactez les deux programmes (en enlevant les REM, les LET, en mettant plusieurs instructions par ligne, séparées par :). Si vous avez des difficultés à adapter les programmes sur votre machine, vous pouvez utilisez le tableau de compatibilité de différentes instructions basic pour une vingtaine de micro-ordinateurs qu'a publié *l'Ordinateur Individuel* dans son numéro 54 bis.

Marche à suivre pour créer un jeu d'aventure

1) Entrez les deux programmes séparément, et après les avoir adaptés pour votre machine, sauvez-les.

2) Etablissez le scénario du jeu d'aventure :

Faites la liste des pièces, numérotez-les à partir de 1. On entend par pièce les endroits dominants de votre scénario, toute pièce où peut se produire quelque chose de spécial. Vous pouvez aussi diviser un vaste endroit en plusieurs petites pièces que vous traiterez séparément ; établissant les connections correspondantes : dans telle pièce, en allant au Sud, on se retrouve dans telle autre. Notez ces connections pour chaque pièce.

Faites aussi une liste des objets en deux groupes : ceux que le joueur pourra manipuler (les prendre, les poser...), appelés *les objets répertoriés* ; et ceux qui ne pourront pas être manipulés, mais qui produiront un effet avec un verbe, dans certaines conditions.

Exemple : l'objet *Sésame ouvre-toi*, après le verbe *dire*, peut provoquer l'ouverture d'une porte, sans qu'il puisse être pour autant manipulé.

Ce sont *les objets non répertoriés*, qui pourront être composés comme ici de plusieurs mots, alors que les objets répertoriés ne seront que d'un seul mot.

Lorsque le programme vous demandera le nombre d'objets, vous entrerez le nombre d'objets répertoriés. Il se peut que dans votre scénario une certaine combinaison verbe/objet ne produise un effet que dans certaines conditions. Pour chaque verbe, la première condition est l'objet qui le suit, puis éventuellement des conditions supplémentaires : il faut que le joueur soit dans telle pièce, que tel objet ne soit pas dans telle pièce...

Ces effets peuvent être de deux types :

Les effets normaux : ce sont les effets que produisent les objets répertoriés, sans conditions supplémentaires, avec les différents verbes (aller, prendre, jeter, ouvrir, fermer, voir, déplacer, dire). Le programme les gère tout seul, et fournit le message OK. Si vous voulez rajouter un effet, ou mettre une condition, il faut traiter ce cas comme un cas spécial.

Les effets spéciaux : ce sont eux que vous entrerez dans la machine. Il faut donc que vous les prépariez tous, pour chaque verbe, sans en oublier ; si vous vous trompez durant l'exécution du programme, il faudra tout recommencer.

3) Lancez le programme animation, et entrez votre scénario en répondant aux questions ; le programme donne des renseignements supplémentaires. Il est conseillé de créer d'abord un petit jeu d'aventure (2 ou 3 pièces, peu d'objets), afin de vous familiariser avec le maniement du programme et les résultats obtenus.

— Si vous n'avez pas connecté de périphérique (voir les commentaires de programme) la machine vous demandera de noter les lignes basic. Noter-les avec soin, et entrez-les ensuite dans le programme squelette, sauvez-le ainsi modifié : c'est votre jeu d'aventure.

— Si vous avez un Apple II équipé de disquettes, ne modifiez pas le programme : il note les lignes, les ré-entre dans le squelette tout seul.

— Si vous avez connecté autre chose, essayez de garder trace écrite de vos données (imprimante). Si vous le pouvez, laissez à votre machine le soin de rentrer les lignes dans le programme squelette, mais cela demande une connaissance de la machine et de la programmation assez poussée.

Olivier Tubach

```
1  REM **************************
2  REM *                        *
3  REM * PROGRAMME 'SQUELETTE' *
4  REM *                        *
5  REM * CASUS BELLI NUMERO 19 *
6  REM *                        *
7  REM *  PAR OLIVIER TUBACH    *
8  REM *                        *
9  REM **************************
10  LET RO = 0: REM  PIECES
20  LET VE = 14: REM  VERBES
30  LET OB = 5: REM  OBJETS
40  DEF  FN O(X) = OB%(X,1) < >
    - 1
50  DEF  FN A(X) =  FN O(X) AND (
    OB%(X,0) =  - 1)
60 R = 1
70  DIM AS(RO),A%(RO,5),VS(VE),OB
    $(OB,1),OB%(OB,1)
80  FOR I = 0 TO RO
90  READ AS(I)
100  FOR A = 0 TO 5
110  READ A%(I,A)
120  NEXT A,I
130  FOR I = 0 TO VE
140  READ VS(I)
150  NEXT
160  FOR I = 0 TO OB
170  READ OB$(I,0),OB$(I,1),OB%(I
    ,0),OB%(I,1)
180  NEXT
190  DEF  FN H(X) = (OB%(X,0) = R
    ) AND  FN O(X)
200  HOME : REM  EFFACE L'ECRAN
210  PRINT "VOUS ETES "AS(R)
220  LET A = 0
230  FOR I = 0 TO OB
240  IF  NOT  FN H(I) THEN 260
250  LET A =  - 1
260  NEXT
270  IF ( NOT A) THEN 340
280  PRINT
290  PRINT "DANS LA PIECE IL Y A
    :"
300  FOR I = 0 TO OB
310  IF  NOT  FN H(I) THEN 330
320  PRINT OB$(I,1)
330  NEXT
340  LET A = 0
350  FOR I = 0 TO 5
360  IF A%(R,I) <  = 0 THEN 380
370  LET A =  - 1
380  NEXT
390  IF ( NOT A) THEN 500
400  PRINT
410  PRINT "DIRECTIONS POSSIBLES
    :"
420  FOR I = 0 TO 5
430  IF  NOT A%(R,I) THEN 450
440  PRINT OB$(I,0)
450  NEXT
460  PRINT
470  PRINT
500  PRINT "ENTREZ UNE COMMANDE "
505  LET AS = ""
510  INPUT AS
515  PRINT
520  GOTO 835
525  LET A = 0
530  GOSUB 800
535  IF A <  > 0 THEN 560
540  LET VS = AS
545  LET WS = ""
550  LET W =  - 1
555  GOTO 570
560  LET VS =  LEFT$ (AS,A - 1)
565  LET WS =  MID$ (AS,A + 1)
570  LET V =  - 1
575  FOR I = 0 TO VE
580  IF VS <  > VS(I) THEN 595
585  LET V = I
590  LET I = VE
595  NEXT
600  IF V =  - 1 THEN 960
602  IF W =  - 1 THEN 640
605  FOR I = 0 TO OB
610  IF WS <  > OB$(I,0) THEN 625
615  LET W = I
620  LET I = OB
625  NEXT
630  IF WS <  > "" THEN 640
635  LET W =  - 1
640  ON V + 1 GOTO 1000,1000,2000
    ,3000,4000,4000,5000,6000
645  ON V - 7 GOTO 7000,7000,8000
    ,8000,9000,10000,11000
650  GOTO 990
800  LET A = 0
805  FOR I = 1 TO  LEN (AS)
810  IF  MID$ (AS,I,1) <  > " "
    THEN 825
815  LET A = I
820  LET I =  LEN (AS)
825  NEXT
830  RETURN
835  IF  LEN (AS) <  > 1 THEN
    GOTO  525
840  IF AS =  "I" THEN 1000
845  IF AS <  > "W" THEN 860
850  LET W = 3
855  GOTO 895
860  LET W =  - 1
865  FOR I = 0 TO 5
870  IF AS <  >  LEFT$ (OB$(I,0),
    1) THEN  GOTO 885
875  LET W = I
880  LET I = 5
885  NEXT
890  IF W =  - 1 THEN  GOTO 960
895  LET V = 1
900  GOTO 2000
930  LET AS = "C'EST AU DESSUS DE
     MES POUVOIRS"
931  GOTO 990
940  LET AS = "JE NE LE/LA VOIT P
    AS."
942  GOTO 990
950  LET AS = "D.K."
952  GOTO 990
960  LET AS = "JE NE VOUS COMPREN
    D PAS"
962  GOTO 990
970  LET AS = ""
972  PRINT "JE NE SAIS PAS "VS;
974  PRINT " UN/UNE "WS
976  GOTO 990
980  LET AS = "COMMANDE DE 1 OU 2
     MOTS S.V.P."
990  PRINT AS
992  REM
993  REM  ATTEND UNE TOUCHE !
994  GET Z$
995  REM
996  GOTO 200
997  REM ---------------------
998  REM ** INVENTAIRE **
1000  HOME
1001  LET AS = ""
1002  PRINT "VOUS ";
1004  LET A = 0
1006  FOR I = 0 TO OB
1008  IF  NOT  FN A(I) THEN 1012
1010  LET A = 1
1012  NEXT
1014  IF (A) THEN 1020
1016  PRINT "NE PORTEZ RIEN.."
1018  GOTO 990
1020  PRINT "PORTEZ :"
1022  FOR I = 0 TO OB
1024  IF  NOT  FN A(I) THEN 1028
1026  PRINT OB$(I,1)
1028  NEXT
1030  GOTO 990
1997  REM ---------------------
1998  REM **  ALLER  **
2000  REM
2990  IF W =  - 1 THEN 930
2991  IF W > 5 THEN  GOTO 960
2992  IF A%(R,W) = 0 THEN 2995
2993  LET R = A%(R,W)
2994  GOTO 950
2995  LET AS = "VOUS NE POUVEZ AL
    LER PAR LA"
2996  GOTO 990
2997  REM ---------------------
2998  REM **  PRENDRE  **
3000  REM
3988  IF W =  - 1 THEN 930
3989  IF  NOT  FN O(W) THEN 960
3990  IF  NOT  FN A(W) THEN 3993
3991  LET AS = "VOUS L'AVEZ DEJA"
3992  GOTO 990
3993  IF  NOT  FN H(W) THEN  GOTO
    940
3994  LET OB%(W,0) =  - 1
3995  GOTO 950
3997  REM ---------------------
3998  REM  **  JETER  **
4000  REM
4989  IF W =  - 1 THEN 930
4990  IF  NOT  FN O(W) THEN 960
4991  IF  FN A(W) THEN 4994
4992  LET AS = "VOUS NE L'AVEZ PA
    S"
4993  GOTO 990
4994  LET OB%(W,0) = R
4995  GOTO 950
4997  REM ---------------------
4998  REM  **  OUVRIR  **
5000  REM
5990  IF W =  - 1 THEN 930
5991  IF  NOT  FN H(W) THEN 940
5992  IF  NOT  FN A(O) THEN 5994
5993  GOTO 950
5994  LET AS = "VOUS N'AVEZ RIEN
    POUR CA."
5995  GOTO 990
5997  REM ---------------------
5998  REM  **  FERMER  **
6000  REM
6990  IF W =  - 1 THEN 930
6991  IF  NOT  FN H(W) THEN 940
6992  IF  NOT  FN A(O) THEN 5994
6993  GOTO 950
6994  LET AS = "VOUS N'AVEZ RIEN
    POUR CA."
6995  GOTO 990
6997  REM ---------------------
6998  REM  **  VOIR  **
7000  REM
7991  IF W =  - 1 THEN 930
7992  IF  NOT  FN O(W) THEN 960
7993  IF  NOT  FN A(W) AND  NOT  FN
    H(W) THEN 940
7994  LET AS = "RIEN DE SPECIAL"
7995  GOTO 990
7997  REM ---------------------
7998  REM **  POUSSER  **
8000  REM
8995  GOTO 930
8997  REM ---------------------
8998  REM  **  DIRE  **
9000  REM
9994  LET AS = "QU'ATTENDIEZ VOUS
    QU'IL SE PRODUISE ?"
9995  GOTO 990
9997  REM ---------------------
9998  REM **  AU (SECOURS)  **
10000  REM
10994  LET AS = "FOUILLEZ , REGAR
    DEZ PARTOUT ..."
```

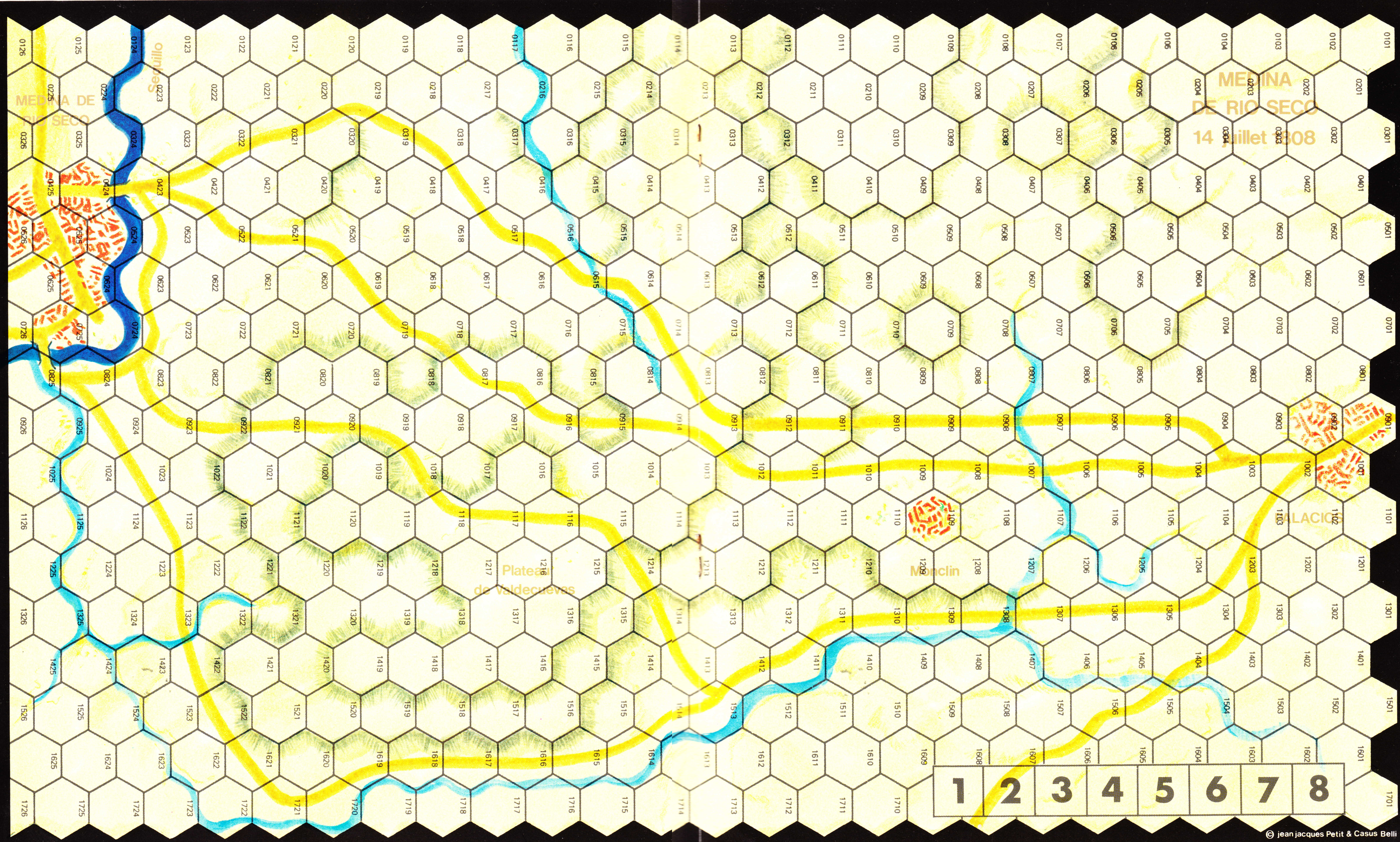
```
10995  GOTO 990
10997  REM ----------------------
10998  REM  **  FOUILLER  **
11000  REM
11994  LET A$ = "VOUS NE TROUVEZ RIEN"
11995  GOTO 990
39999  REM ----------------------
40000  DATA ,,,,,,
45000  DATA INV,INVENTAIRE,ALLER,PRENDRE,JETER,POSER,OUVRIR,FERMER
45010  DATA VOIR,REGARDER,POUSSER,DEPLACER,DIRE,AU
45020  DATA FOUILLER
50000  DATA NORD,,,-1,SUD,,,-1,EST,,,-1,OUEST,,,-1,HAUT,,,-1,BAS,,,-1
60000  REM ----------------------
60005  REM POUR APPLE AVEC DISK
60010  REM SEULEMENT...
60015  REM ----------------------
60020 D$ =  CHR$ (13) +  CHR$ (4)

60025  HOME : FLASH
60030  PRINT "** CHARGEMENT DES LIGNES EN BASIC **"
60035  NORMAL
60040  PRINT
60045  PRINT D$"MAXFILES14"
60050 D$ =  CHR$ (13) +  CHR$ (4)

61000  REM ----------------------
61010  REM CARACTERES AMBIGUS :
61020  REM I COMME ICARE
61030  REM 1 DIT CIBLE : CIBLE!
61040  REM O COMME ORTHOGRAPHE
61050  REM 0 : ZERO (NIMES OK!)
61060  REM ----------------------

1  REM ************************
2  REM *                      *
3  REM * PROGRAMME 'ANIMATION' *
4  REM *                      *
5  REM * CASUS BELLI NUMERO 19 *
6  REM *                      *
7  REM *  PAR OLIVIER TUBACH   *
8  REM *                      *
9  REM ************************
100  DIM DI$(5),PR$(200),OC$(6),AD$(4,1),OG$(11)
110  FOR I = 0 TO 5
120  READ DI$(I)
130  NEXT
140  DIM VS(10),V%(10,1)
150  FOR I = 1 TO 10
160  READ VS(I),V%(I,0),V%(I,1)
170  NEXT
180  FOR I = 1 TO 8
190  READ OC$(I)
200  NEXT
210  FOR I = 1 TO 4
220  READ AD$(I,0),AD$(I,1)
230  NEXT
240  FOR I = 0 TO 9
250  READ OG$(I)
260  NEXT
270  LET NV = 10
280  LET TR$ = "----------------------------------------"
290  HOME : REM EFFACE L'ECRAN
300  PRINT TR$
310  PRINT "AVEZ VOUS CORRECTE UN  PERIPHERIQUE ET"
320  PRINT "MIS LES INSTRUCTIONS CORRESPONDANTES"
330  PRINT "AUX LIGNES 41030,41032,42012,43020,
340  PRINT "(8200 A 8999 POUR APPLE SEULEMENT : N)"
350  PRINT "ESSAYEZ PAS DE LES MODIFIER POUR VOTRE"
360  PRINT "MACHINE , LA METHODE EMPLOYEE EST TROP"
370  PRINT "SPECIFIQUE A L'APPLE ) , AFIN DE"
380  PRINT "STOKER LES LIGNES A INSERER DANS LE"
390  PRINT "SQUELETTE (DISK,DISQUE,IMPRIMANTE,K7)"
400  PRINT "VOIR LIGNES 41000 & SUIVANTES"
410  PRINT TR$
420  PRINT "OUI OU NON (O/N) ?";
430  GOSUB 42500
440  LET CO$ = "OUI"
450  IF Z$ = "N" THEN  GOTO 530
460  PRINT
470  PRINT TR$
480  PRINT "VERSION DU JEU (POUR DIFFERENCIER LES"
490  PRINT "FICHIERS)"
500  PRINT TR$
510  INPUT ID$
520  GOTO 560
530  REM ----------------------
540  LET CO$ = "NON"
550  REM ----------------------
560  LET G$ =  CHR$ (34)
570  REM LE CARACTERE
580  REM 'GUILLEMETS'
590  REM ----------------------
600  LET D$ =  CHR$ (4)
610  REM POUR APPLE SEULEMENT
620  REM ----------------------
630  HOME : REM EFFACE L'ECRAN
640  REM ----------------------
650  PRINT TR$
660  PRINT "NOMBRE DE PIECE OU FRAGMENTS DE PIECE ?"
670  PRINT TR$
680  INPUT NP
690  IF NP < 1 OR  INT (NP) <  > NP THEN  GOTO 590
700  HOME
710  DIM S0$(NP,1),R%(NP,5)
720  PRINT TR$
730  PRINT "ENTREZ LES NOMS DES PIECES SACHANT QU'"
740  PRINT "ILS SERONT PRECEDEES PAR 'VOUS ETES'"
750  PRINT TR$
760  PRINT "EXEMPLE:   'DANS LA CUISINE , IL Y A DE"
770  PRINT "LA POUSSIERE PARTOUT..."
780  PRINT "OU : 'AU COIN . VOS PETITS CAMARADES"
790  PRINT "RICANENT..."
800  PRINT TR$
810  PRINT "CE QUI DONNERA LORS DU JEU :"
820  PRINT
830  PRINT "VOUS ETES DANS LA CUISINE , IL Y A ..."
840  PRINT
850  PRINT "VOUS ETES AU COIN . VOS PETITS CAMARADES RICANENT ..."
860  PRINT TR$
870  PRINT "NE PAS INCLURE DANS LA DESCRIPTION DE"
880  PRINT "LA PIECE LES OBJETS S'Y TROUVANT ."
890  PRINT TR$
900  PRINT "VOUS DEVREZ NOTER LE NUMERO DES PIECES"
910  PRINT "CAR ON Y FERA REFERENCE PAR LA SUITE"
920  PRINT TR$
930  GOSUB 41500
940  GOSUB 40000
950  FOR I = 1 TO NP
960  HOME
970  PRINT TR$
980  PRINT "NOM DE LA PIECE NUMERO ";I
990  PRINT "(70 CARACTERES MAXIMUM)"
1000  PRINT TR$
1010  PRINT "VOUS ETES";
1020  INPUT S0$(I,0)
1030  IF  LEN (S0$(I,0)) > 70 THEN  GOTO 980
1040  PRINT TR$
1050  PRINT "CELA DONNE : "
1060  PRINT
1070  PRINT "VOUS ETES "S0$(I,0)
1080  PRINT TR$
1090  PRINT "O.K. ?  (O/N)
1100  GOSUB 40000
1110  IF Z$ <  > "O" AND Z$ <  > "N" THEN  GOTO 1100
1120  IF Z$ = "N" THEN  GOTO 960
1130  NEXT
1140  HOME
1150  PRINT TR$
1160  PRINT "CONNECTIONS ENTRE LES PIECES"
1170  PRINT TR$
1180  PRINT "ENTREZ LES ISSUES POSSIBLES DES PIECES"
1190  PRINT "AU DEBUT DU JEU (NE PAS COMPTER CELLES"
1200  PRINT "S'OUVRANT AU COURS DU JEU)."
1210  PRINT TR$
1220  PRINT "EXEMPLE : SI DANS LA CAVE IL Y A UN"

1230  PRINT "TAPIS, ET QU'EN LE POUSSANT ON TROUVE"
1240  PRINT "UN TRAPPE CONDUISANT EN BAS , NE PAS"
1250  PRINT "METTRE ICI D'ISSUE VERS LE BAS"
1260  PRINT TR$
1270  GOSUB 41500
1280  GOSUB 40000
1290  FOR I = 1 TO NP
1300  LET S0$(I,1) =  STR$ (40005 + (I * 10)) + " DATA "
1310  FOR J = 0 TO 5
1320  HOME
1330  PRINT TR$
1340  PRINT "PIECE NUMERO "I" :"
1350  PRINT "QUAND ON EST "S0$(I,0)
1360  PRINT TR$
1370  PRINT "PEUT-ON ALLER VERS "DI$(J)"  ?"
1380  PRINT TR$
1390  PRINT "(O) --> OUI         (N) -->NON    ";
1400  GOSUB 40000
1410  IF Z$ <  > "O" AND Z$ <  > "N" THEN 1400
1420  PRINT
1430  IF Z$ <  > "N" THEN 1460
1440  LET PI = 0
1450  GOTO 1500
1460  PRINT TR$
1470  PRINT "VERS QUELLE PIECE CE LA MENE ?"
1480  INPUT PI
1490  IF PI < 1 OR PI > NP OR PI <  > INT (PI) THEN 1470
1500  IF J <  > 0 THEN 1530
1510  LET S0$(I,1) = S0$(I,1) +  STR$ (PI)
1520  GOTO 1540
1530  LET S0$(I,1) = S0$(I,1) + "," +  STR$ (PI)
1540  NEXT J,I
1550  FOR I = 1 TO NP
1560  LET S0$(I,0) =  STR$ (40000 + (I * 10)) + " DATA " + G$ + S0$(I,0) + G$
1570  NEXT
1580  HOME
1590  PRINT TR$
1600  PRINT "ENTREZ LE NOM DES OBJETS QUI POURRONT"
1610  PRINT "ETRE MANIPULES PAR LE JOUEUR . CELA"
1620  PRINT "INCLUT LES PORTES , LES OBJETS QU'ON NE"
1630  PRINT "PEUT PRENDRE : INSCRIPTION, TRAPPE..."
1640  PRINT TR$
1650  PRINT "VOUS AUREZ A ENTRER POUR CHAQUE OBJET"
1660  PRINT "- UN MOT, CELUI UTILISE APRES LE VERBE"
1670  PRINT "- UNE DESCRIPTION DE TAILLEE POUR LA"
1680  PRINT "LISTE DES OBJETS (INVENTAIRE ,...)
1690  PRINT TR$
1700  PRINT "PAR EXEMPLE , VOUS AUREZ A ENTRER : "
1710  PRINT "- 'TAPIS' (FORME RACOURCIE) , ET
1720  PRINT "- 'UN VIEUX TAPIS PERSAN MOISI' (POUR
1730  PRINT "LA DESCRIPTION DETAILLEE)
1740  PRINT TR$
1750  PRINT "CHAQUE OBJET AURA UN NUMERO, QUE VOUS"
1760  PRINT "DEVREZ NOTER , ON FERA REFERENCE A L'"
1770  PRINT "OBJET NUMERO X. ON COMMENCE AU NUMERO 6"
1780  PRINT "LES OBJETS DE 0 A 5 SONT LES DIRECTIONS"


1790  PRINT TR$
1800  GOSUB 41500
1810  GOSUB 40000
1820  HOME
1830  PRINT TR$
1840  PRINT "ENTREZ LE NOMBRE D'OBJETS"
1850  PRINT TR$
1860  INPUT NJ
1870  IF NJ < 1 OR  INT (NJ) <  > NJ THEN 1820
1880  DIM OB$(NJ - 1)
1890  FOR I = 6 TO NJ + 5
1900  HOME
1910  PRINT TR$
1920  PRINT "OBJET NUMERO "I
1930  PRINT TR$
1940  PRINT "NOM DE L'OBJET RACCOURCI (UN MOT)"
1950  PRINT TR$
1960  INPUT O2$
1970  IF  LEN (O2$) > 39 THEN 1980
1980  PRINT TR$
1990  PRINT "DESCRIPTION DETAILLEE (AVEC UN ARTICLE)"
2000  PRINT "COMME :'UNE INSCRIPTION A LA CRAIE'"
2010  PRINT "LONGUEUR MAXIMALE : 39 CARACTERES"
2020  PRINT TR$
2030  INPUT O1$
2040  IF  LEN (O1$) > 39 THEN 2030
2050  PRINT TR$
2060  PRINT "O.K.  (O/N) ? ";
2070  GOSUB 42500
2080  IF Z$ = "N" THEN 1900
2090  LET J = I - 6
2100  LET OB$(J) =  STR$ (50010 + (J * 10)) + " DATA " + G$ + O2$ + G$ + "," + G$ + O1$ + G$ + ","
2110  NEXT
2120  FOR I = 6 TO NJ + 5
2130  HOME
2140  PRINT TR$
2150  PRINT "L'OBJET NUMERO "I" EST-IL VISIBLE AU"
2160  PRINT "DEBUT DU JEU DANS UNE PIECE (ON N'A PAS"
2170  PRINT "A FAIRE D'ACTION SPECIALE POUR LE VOIR)"
2180  PRINT "ENTREZ 'S' SI LE JOUEUR L'A SUR LUI AU"
2190  PRINT "DEBUT DU JEU"
2200  PRINT TR$
2210  PRINT "VISIBLE ? (O/N/S)
2220  GOSUB 40000
2230  IF Z$ <  > "O" AND Z$ <  > "N" AND Z$ <  > "S" THEN 2220
2240  PRINT
2250  IF Z$ = "O" THEN 2300
2260  LET P1 = 0
2270  IF Z$ = "N" THEN 2350
2280  LET P1 =  - 1
2290  GOTO 2350
2300  PRINT TR$
2310  PRINT "ON LE TROUVE DANS LA PIECE NUMERO ?"
2320  PRINT TR$
2330  INPUT P1
2340  IF P1 < 1 OR P1 > NP OR P1 <  > INT (P1) THEN 2330
2350  PRINT TR$
2360  PRINT "L'OBJET NUMERO "I" EST-IL FERME, (PEUT-"
2370  PRINT "IL PEUT S'OUVRIR (TRAPPE,PORTE,TIROIR)
2380  PRINT TR$
2390  PRINT "(O/N) ? ";
2400  GOSUB 42500
2410  PRINT
2420  LET P2 = 0
2430  IF Z$ = "N" THEN 2450
2440  LET P2 = 1
2450  LET OB$(I - 6) = OB$(I - 6) +  STR$ (P1) + "," +  STR$ (P2)
2460  NEXT
2470  LET PR$(0) = "10 LET RO = " +  STR$ (NP)
2480  LET PR$(1) = "30 LET OB = " +  STR$ (NJ + 5)
2490  LET PR$(2) = "3001 IF "
2500  LET PR$ = PR$(2)
2510  FOR I = 6 TO NJ + 5
2520  HOME
2530  PRINT TR$
2540  PRINT "PEUT-ON PRENDRE L'OBJET "I" SUR SOI ?"
2550  PRINT "(ON NE PEUT PAS PRENDRE UNE PORTE !)"
2560  PRINT TR$
2570  PRINT "(O/N) ? ";
2580  GOSUB 42500
2590  IF Z$ = "O" THEN 2610
2600  LET PR$(2) = PR$(2) + " W = " +  STR$ (I) + " OR"
2610  NEXT
2620  IF PR$ = PR$(2) THEN 2660
2630  LET PR$(2) =  LEFT$ (PR$(2), LEN (PR$(2)) - 3) + " THEN 930"
2640  LET PO = 3
2650  GOTO 2680
2660  LET PO = 2
2670  LET PR$(2) = ""
2680  GOSUB 15000
2690  HOME
2700  PRINT TR$

2710  PRINT "VOUS ALLEZ MAINTENANT ENTRER LES EFFETS"
2720  PRINT "'SPECIAUX' QUE POURRONT PRODUIRE TEL"
2730  PRINT "OBJET COMBINE AVEC TEL VERBE . VOUS N'"
2740  PRINT "AUREZ PAS A ENTRER LES EFFETS NORMAUX"
2750  PRINT "PAR EXEMPLE , SI UN OBJET (BOITE) PEUT"
2760  PRINT "S'OUVRIR , 'OUVRIR BOITE' L'OUVRIRA ,"
2770  PRINT "LA MACHINE DIRA 'OK' , ET RIEN D'AUTRE."
2780  PRINT "MAIS SI EN PLUS IL SE PASSE QUELQUE"
2790  PRINT "CHOSE DE SPECIAL (UN OBJET DEVIENT"
2800  PRINT "VISIBLE , ON OBTIENT UN MESSAGE SPECIAL"
2810  PRINT ",TEL 'IL VOUS FAUDRA UNE PETITE CLE')
2820  PRINT "IL FAUDRA TRAITER CE CAS COMME EFFET"
2830  PRINT "SPECIAL"
2840  PRINT TR$
2850  PRINT "SI UN EFFET NORMAL NE SE PRODUIT QU'EN"
2860  PRINT "PRESENCE DE CERTAINES CONDITIONS ,"
2870  PRINT "C'EST AUSSI UN EFFET SPECIAL"
2880  PRINT TR$
2890  PRINT "CES CONDITIONS PEUVENT PORTER SUR UN"
2900  PRINT "OBJET NON REPERTORIE (VOIR ARTICLE)"
2910  PRINT "OU SUR D'AUTRES DONNEES"
2920  PRINT TR$
2930  GOSUB 41500
2940  GOSUB 40000
2950  HOME
2960  PRINT TR$
2970  PRINT "VOICI COMMENT UTILISER QUELQUES VERBES"
2980  PRINT TR$
2990  PRINT "FOUILLER : METTRE UN EFFET SPECIAL SUR"
3000  PRINT "L'OBJET NON REPERTORIE 'LA PIECE' ET"
3010  PRINT "COMME SECONDE CONDITION: 'LE JOUEUR'"
3020  PRINT "DOIT ETRE DANS LA PIECE X', CE QUI"
3030  PRINT "PRODUIRA COMME EFFET : UN MESSAGE ET"
3040  PRINT "EVENTUELLEMENT LA DECOUVERTE D'UN OBJET"
3050  PRINT TR$
3060  PRINT "DIRE : UTILISE EN GENERAL AVEC UN OBJET"
3070  PRINT "NON REPERTORIE , CE QUI PROVOQUE DES"
3080  PRINT "EFFETS VARIES..."
3090  PRINT TR$
3100  PRINT "VOIR : UTILISE AVEC DES OBJETS REPERTO-"
3110  PRINT "RIES OU NON , PROVOQUE GENERALEMENT UN"
3120  PRINT "MESSAGE (SOUVENT UN RENSEIGNEMENT)
3130  PRINT TR$
3140  PRINT "AU : UTILISE AVEC L'OBJET NON REPERTO-"
3150  PRINT "RIE 'SECOURS', IL DONNE DES INDICES."
3160  PRINT "AJOUTEZ DES CONDITIONS POUR VARIER LES"
3170  PRINT "MESSAGES SELON LA SITUATION DU JOUEUR"
3180  PRINT TR$
3190  GOSUB 41500
3200  GOSUB 40000
3210  REM ----------------------
3220  REM * DEBUT DE LA BOUCLE
3230  REM ----------------------
3240  FOR I = 1 TO NV
3250  GOSUB 43500
3260  IF PO < 100 THEN 3290
3270  GOSUB 10000
3280  GOTO 3250
3290  LET F3 = 0
3300  PRINT "1 -> FIN DES EFFETS POUR CE VERBE . LES"
3310  PRINT "  OBJETS REPERTORIES NON TRAITES ICI"
3320  PRINT "  PRODUIRONT DES EFFETS NORMAUX"
3330  PRINT TR$
3340  PRINT "2 -> EFFET SPECIAL POUR UN OBJET REPER-"
3350  PRINT "  TORIE (COMBINAISON AVEC D'AUTRES"
3360  PRINT "  CONDITIONS)"
3370  PRINT TR$
3380  PRINT "3 -> EFFET SPECIAL POUR UN OBJET NON"
3390  PRINT "  REPERTORIE . PEUT EGALEMENT ETRE"
3400  PRINT "  COMBINE A D'AUTRES CONDITIONS"
3410  PRINT TR$
3420  GOSUB 40500
3430  GOSUB 40000
3440  IF Z$ = "1" THEN 8000
3450  IF Z$ = "2" THEN 3590
3460  IF Z$ <  > "3" THEN 3430
3470  GOSUB 43500
3480  PRINT "ENTREZ CET OBJET (QUI PEUT SE COMPOSER"
3490  PRINT "DE PLUSIEURS MOTS)
3500  PRINT "LONGUEUR MAXIMALE : 30 CARACTERES"
3510  PRINT TR$
3520  INPUT X$
3530  IF  LEN (X$) = 0 OR  LEN (X$) > 30 THEN 3520
3540  LET PR$(PO) =  STR$ (V%(I,0)) + " IF W$ <> " + G$ + X$ + G$ + " OR "
3550  LET V%(I,0) = V%(I,0) + 1
3560  LET PB = PO
3570  LET PR$ = PR$(PO)
3580  GOTO 3660
3590  GOSUB 43500
3600  PRINT "ENTREZ LE NUMERO DE L'OBJET"
3610  PRINT TR$
3620  INPUT X
3630  IF X < 0 OR X > NJ + 5 OR X <  > INT (X) THEN 3620
3640  LET PR$(PO) =  STR$ (V%(I,0)) + " IF W <> " +  STR$ (X) + " OR "
3650  GOTO 3550
3660  LET C$ = ""
3670  GOSUB 43500
3680  PRINT "CONDITIONS SUPPLEMENTAIRES NECESSAIRES:"
3690  PRINT TR$
3700  FOR Z = 1 TO 8
3710  PRINT Z" -> "OC$(Z)
3720  NEXT
3730  PRINT TR$
3740  PRINT "F -> FIN"
3750  PRINT TR$
3760  PRINT "CONDITIONS ENTREES : ";C$
3770  PRINT TR$
3780  GOSUB 40500
3790  GOSUB 40000
3800  IF Z$ = "F" THEN 3850
3810  LET Z =  VAL (Z$)
3820  IF Z < 1 OR Z > 8 THEN 3790

3830  ON Z GOSUB 3890,3890,3890,3890,3990,3990,4160,4160
3840  GOTO 3670
3850  LET PR$(PO) =  LEFT$ (PR$, LEN (PR$) - 3) + " THEN "
3860  GOTO 4330
3870  REM ----------------------
3880  REM * CONDITION 1,2,3,4 *
3890  GOSUB 43500
3900  PRINT OC$(Z)
3910  PRINT TR$
3920  PRINT "ENTREZ X"
3930  INPUT X
3940  LET PR$ = PR$ + AD$(Z,0) +  STR$ (X) + AD$(Z,1) + " OR"

3950  LET C$ = C$ + Z$ + ","
3960  RETURN
3970  REM ----------------------
3980  REM * CONDITIONS 5,6 *
3990  GOSUB 43500
4000  PRINT OC$(Z)
4010  PRINT TR$
4020  PRINT "ENTREZ X"
4030  INPUT X
4040  IF X < 6 OR X > NJ + 5 OR X <  > INT (X) THEN 4030
4050  PRINT "ENTREZ Y"
4060  INPUT Y
4070  IF Y < 1 OR Y > NP OR Y <  > INT (Y) THEN 4060
4080  LET C$ = C$ + Z$ + ","
4090  IF Z = 6 THEN 4120
4100  LET PR$ = PR$ + " OB%(" +  STR$ (X) + ",0) <> " +  STR$ (Y) + " OR"
4110  RETURN
4120  LET PR$ = PR$ + " OB%(" +  STR$ (X) + ",0) = " +  STR$ (Y) + " OR"
4130  RETURN
4140  REM ----------------------
4150  REM * CONDITIONS 7,8 *
4160  GOSUB 43500
4170  PRINT OC$(Z)
4180  PRINT TR$
4190  PRINT "DANS QUELLE PIECE ?"

4200  INPUT X
4210  IF X < 1 OR X > NP OR X <  > INT (X) THEN 4200
4220  PRINT TR$
4230  GOSUB 44000
4240  LET PR$ = PR$ + " R%(" +  STR$ (X) + "," +  STR$ (Y) + ")"
4250  LET C$ = C$ + Z$ + ","
4260  IF Z = 8 THEN 4290
4270  LET PR$ = PR$ + "= 0 OR "
4280  RETURN
4290  LET PR$ = PR$ + "<> 0 OR "
4300  RETURN
4310  REM ----------------------
4320  REM * ENTREE DES EFFETS *
4330  LET C$ = ""
4340  LET PB = PO
4350  LET F1 = 0
```

LASALLE L 2 7	MERLE Me 2 7	MOUTON Mo 2 7	BESSIERES B 2 7	10e Chasseur L 2 5 6	22e Chasseur L 2 5 6	17e ligne (provisoire) L 1 4 4	18e ligne (provisoire) L 1 4 4	L 7 2 3 4	1/47e ligne Me 1 4 4	86e ligne Me 1 4 4	2/3e Suisse Me 2 5 4	13e ligne (provisoire) Me 1 4 4	14e ligne (provisoire) Me 1 4 4	Me 7 2 3 4	Fusilier Garde B 2 6 4	Fusilier Garde B 2 6 4	Fusilier Garde B 2 6 4	Cavalerie Garde B 2 6 6	Garde B 5 2 5 5
Garde B 7 1 5 4	1/4e Léger Mo 1 5 4	2/4e Léger Mo 1 5 4	1/15e Ligne Mo 1 5 4	2/15e Ligne Mo 1 5 4	Cuirassiers Carabiniers Mo 1 5 5	BLAKE 1 7	MACEDA M 0 7	DO FILIPE GAGIGAL Fg 0 7	PORTAGO P 0 7	LA CUESTA 1 7	ZAYAS Z 0 7	Grenadiers M 3 3 4	Volontaires Catalogne Navarre - Gérono M 1 0 3	Montesa & Carabiniers M 1 3 6	Dragons de la Reine M 1 4 5	M 7 1 1 4	Galice Fg 2 0 3	Rey Fg 3 3 4	Hibernia Fg 2 0 3
Majorque Fg 2 0 3	Buenos-Ayres Fg 1 0 3	Salamanque Fg 1 0 3	Mondonedo Fg 1 0 3	Puy Fg 1 0 3	Pondevedra Fg 1 0 3	Fg 7 1 1 4	Tolède P 2 2 4	Lugo P 1 0 3	Santiago P 1 0 3	Principe P 2 2 4	Grenadiers P 2 3 4	Aragon P 2 2 4	P 7 1 1 4	Garde du corps Carabiniers royaux Z 1 4 5	Léon Z 2 0 3	Castille Z 1 1 4	Dragons de la Reine Z 1 4 5	Cavadonga Z 1 0 3	Léon Z 1 0 3

TOUR

	1–4	1–3	1–2	1–1	2–1	3–1	4–1	5–1
0	A E	A 2	A 2	A 1	A 1	A 1	E	E
1	A 2	A 2	A 1	A 1	A 1	–	D 1	E
2	A 2	A 1	A 1	A 1	–	D 1	D 1	D 1
3	A 2	A 1	–	–	D 1	D 1	D 1	D 2
4	A 1	–	–	D 1	D 1	D 1	D 2	D 2
5	A 1	D 1	D 1	D 1	D 1	D 2	D 2	D E
6	D 1	D 1	D 1	D 1	D 2	D 2	D E	D E

Symbole	ville	rivière	ruisseau	pont	route	B H colline
Mouvement	—	infranchissable	+ 1 pour passer	—	1/2 point	—
Combat	double en défense	par bombardement seulement	– 1 au dé pour les attaques par le ruisseau	double en défense		– 1 au dé pour les attaques du bas vers le haut



© jean jacques Petit & Casus Belli

```
4360  LET F3 = 0
4390  GOSUB 43500
4400  PRINT "EFFETS DISPONIBLES:
4410  PRINT TR$
4420  FOR Z = 0 TO 9
4430  PRINT Z" -> "OG$(Z)
4440  NEXT
4450  PRINT TR$
4460  PRINT "F -> FIN DE L'ENTREE
      DES EFFETS"
4470  PRINT TR$
4480  PRINT "EFFETS ENTRES : "C$
4490  PRINT TR$
4500  GOSUB 48500
4510  GOSUB 48000
4520  IF Z$ = "F" THEN 4630
4530  LET Z =  VAL (Z$)
4540  IF Z = 0 AND Z$ <  > "0" THEN
      4510
4550  GOSUB 43500
4560  LET C$ = C$ + Z$ + ","
4570  PRINT OG$(Z)
4580  PRINT TR$
4590  LET F2 = 0
4600  ON Z + 1 GOSUB 4850,4950,49
      50,5130,5220,5220,5480,5550,
      5550,5680
4610  IF F2 = 1 THEN 4700
4620  GOTO 4390
4630  IF PO <  > PB THEN 4700
4640  GOSUB 43500
4650  PRINT "ENTREZ UN EFFET S.V.
      P. "
4660  PRINT TR$
4670  GOSUB 41500
4680  GOSUB 48000
4690  GOTO 4390
4700  REM
4710  IF F3 = 1 THEN 4810
4720  LET PR$(PB) = PR$(PB) +  STR$
      (V%(I,0) + 1)
4730  LET PO = PO + 1
4740  LET R$ = "930"
4750  IF F1 = 1 THEN 4770
4760  LET R$ = "950"
4770  LET PR$(PO) =  STR$ (V%(I,0
      )) + " GOTO " + R$
4780  LET V%(I,0) = V%(I,0) + 1
4790  LET PO = PO + 1
4800  GOTO 3250
4810  LET PR$(PB) = PR$(PB) +  STR$
      (V%(I,0))
4820  GOTO 3250
4830  REM ----------------------
4840  REM **  EFFET 0  **
4850  LET F1 = 1
4860  PRINT "ENTREZ CE MESSAGE (6
      5 CARACTERES MAX)
4870  INPUT M$
4880  IF M$ = "" OR  LEN (M$) > 6
      5 THEN 4870
4890  LET PO = PO + 1
4900  LET PR$(PO) =  STR$ (V%(I,0
      )) + " LET A$= " + G$ + M$ +
      G$
4910  LET V%(I,0) = V%(I,0) + 1
4920  RETURN
4930  REM ----------------------
4940  REM **  EFFET 1 & 2  **
4950  PRINT "DANS QUELLE PIECE"
4960  INPUT X
4970  IF X < 1 OR X > NP OR X <  >
      INT (X) THEN 4960
4980  PRINT TR$
4990  GOSUB 44000
5000  PRINT TR$
5010  LET PO = PO + 1
5020  IF Z$ = "2" THEN 5090
5030  PRINT "VERS QUELLE PIECE"
5040  INPUT Z
5050  IF Z < 1 OR Z > NP OR Z <  >
      INT (Z) THEN 5040
5060  LET PR$(PO) =  STR$ (V%(I,0
      )) + " LET A%(" +  STR$ (X) +
      "," +  STR$ (Y) + ") = " +  STR$
      (Z)
5070  LET V%(I,0) = V%(I,0) + 1
5080  RETURN
5090  LET PR$(PO) =  STR$ (V%(I,0
      )) + " LET A%(" +  STR$ (X) +
      "," +  STR$ (Y) + ") = 0"
5100  GOTO 5070
5110  REM ----------------------
5120  REM **  EFFET 3  **
5130  PRINT "DANS QUELLE PIECE SE
      RETROUVE LE JOUEUR"
5140  INPUT X
5150  IF X < 1 OR X > NP OR X <  >
      INT (X) THEN 5140
5160  LET PO = PO + 1
5170  LET PR$(PO) =  STR$ (V%(I,0
      )) + " LET A =" +  STR$ (X)

5180  LET V%(I,0) = V%(I,0) + 1
5190  RETURN
5200  REM ----------------------
5210  REM **  EFFET 4 & 5  **
5220  PRINT "DE QUEL OBJET SAGIT-
      IL ?"
5230  INPUT X
5240  IF X < 6 OR X > NJ + 5 OR X
      <  > INT (X) THEN 5230
5250  PRINT TR$
5260  PRINT "L'OBJET REAPPARAIT"
5270  PRINT "0 -> DANS LA PIECE O
      U EST LE JOUEUR"
5280  PRINT "N -> DANS UNE PIECE
      DETERMINEE"
5290  PRINT TR$
5300  GOSUB 48500
5310  GOSUB 42500
5320  LET PO = PO + 1
5330  IF Z$ = "N" THEN 5370
5340  LET PR$(PO) =  STR$ (V%(I,0
      )) + " LET OB%(" +  STR$ (X)
      + ",0) = A "
5350  LET V%(I,0) = V%(I,0) + 1
5360  RETURN
5370  PRINT
5380  PRINT TR$
5390  PRINT "DANS QUELLE PIECE"
5400  INPUT Y
5410  IF Y < 1 OR Y > NP OR Y <  >
      INT (Y) THEN 5400
5420  LET PR$(PO) =  STR$ (V%(I,0
      )) + " LET OB%(" +  STR$ (X)
      + ",0) = " +  STR$ (Y)
5430  GOTO 5350
5440  REM ----------------------
5450  REM **  EFFET 6  **
5460  PRINT "QUEL OBJET EST GAGNE
      PAR LE JOUEUR"
5470  INPUT X
5480  IF X < 6 OR X > NJ + 5 OR X
      <  > INT (X) THEN 5470
5490  LET PO = PO + 1
5500  LET PR$(PO) =  STR$ (V%(I,0
      )) + " LET OB%(" +  STR$ (X)
      + ",0) = -1 "
5510  LET V%(I,0) = V%(I,0) + 1
5520  RETURN
5530  REM ----------------------
5540  REM **  EFFETS 7 & 8  **
5550  PRINT "DE QUEL OBJET S'AGIT
      -IL"
5560  INPUT X
5570  IF X < 6 OR X > NJ + 5 OR X
      <  > INT (X) THEN 5560
5580  LET PO = PO + 1
5590  LET PR$(PO) =  STR$ (V%(I,0
      )) + " LET OB%(" +  STR$ (X)
      + ",1) = "
5600  LET V%(I,0) = V%(I,0) + 1
5610  IF Z$ = "7" THEN 5640
5620  LET PR$(PO) = PR$(PO) + "1"

5630  RETURN
5640  LET PR$(PO) = PR$(PO) + "0"

5650  RETURN
5660  REM ----------------------
5670  REM **  EFFET 9  **
5680  IF F1 = 1 THEN 5870
5690  LET F2 = 1
5700  PRINT "VOICI LES MESSAGES D
      ISPONIBLES :"
5710  PRINT TR$
5720  PRINT "0 -> C'EST AU DESSUS
      DE MES POUVOIRS"
5730  PRINT "N -> O.K."
5740  PRINT TR$
5750  PRINT "ENVOI VERS QUEL MESS
      AGE (O/N)"
5760  LET F3 = 1
5770  GOSUB 42500
5780  LET PO = PO + 1
5790  LET PR$(PO) =  STR$ (V%(I,0
      )) + " GOTO "
5800  LET V%(I,0) = V%(I,0) + 1
5810  LET R$ = "930"
5820  IF Z$ = "O" THEN 5840
5830  LET R$ = "950"
5840  LET PR$(PO) = PR$(PO) + R$
5850  LET PO = PO + 1
5860  RETURN
5870  PRINT "VOUS AVEZ DEJA ENTRE
      UN MESSAGE"
5880  PRINT TR$
5890  GOSUB 41500
5900  GOSUB 48000
5910  LET C$ =  LEFT$ (C$, LEN (C
      $) - 2)
5920  RETURN
8000  LET PR$(PO) =  STR$ (V%(I,0
      )) + " REM"

8010  LET PO = PO + 1
8020  NEXT I
8030  REM ----------------------
8040  REM * FIN DE LA BOUCLE *
8050  REM ----------------------
8060  GOSUB 10000
8070  REM ----------------------
9000  HOME
9010  PRINT TR$
9020  PRINT "VOILA, C'EST FINI ,
      IL NE VOUS RESTE"
9030  PRINT "PLUS QU'A ENTRER DAN
      S LE PROGRAMME"
9040  PRINT "'SQUELETTE' LES LIGN
      ES QUE VOUS VENEZ"
9050  PRINT "DE NOTER.SI VOUS AVE
      Z CONSERVE TRACE DE"
9060  PRINT "CES LIGNES SUR UN SU
      PPORT MAGNETIQUE"
9070  PRINT "(DISQUE OU CASSETTE)
      ET SI VOTRE MICRO-"
9080  PRINT "ORDINATEUR LE PERMET
      , VOUS POURREZ"
9090  PRINT "LE CHARGER DE CETTE
      TACHE , MAIS C'EST"
9100  PRINT "EN GENERAL IMPOSSIBL
      E (C'EST POSSIBLE"
9110  PRINT "SUR L'APPLE GRACE A
      LA COMMANDE 'EXEC')"
9120  PRINT "IL VOUS FAUDRA DONC
      VOUS ARMER DE BEAU-"
9130  PRINT "COUP DE PATIENTE ...
      "
9140  PRINT TR$
9150  PRINT "N'HESITEZ PAS A ENVO
      YER TOUTES LES RE-"
9160  PRINT "MARQUES ET QUESTIONS
      QUE VOUS SUGGEREZ"
9170  PRINT "CE PROGRAMME..."
9180  PRINT TR$
9190  PRINT "APPUYEZ SUR 'C' POUR
      CONTINUER"
9200  GOSUB 40000
9210  IF Z$ <  > "C" THEN 9200
9220  IF C0$ = "OUI" THEN 9240
9230  GOTO 62000
9240  REM ----------------------
9250  REM POUR LES APPLES II
9260  REM EQUIPES D'UN DRIVE
9270  REM SEULEMENT !
9280  REM (LIGNES 9210 A 9999)
9290  REM ----------------------
9300  PRINT
9310  PRINT
9320  G$ =  CHR$ (34)
9330  PRINT D$"OPEN JEU" + I0$
9340  PRINT D$"WRITE JEU" + I0$
9350  PRINT "NEW"
9360  PRINT "LOAD SQUELETTE"
9370  LET NN = 60070
9380  PRINT  STR$ (NN)"?D$" + G$ +
      "EXEC DEBUT " + I0$ + ",0"

9390  PRINT  STR$ (NN + 5)"END"
9400  FOR I = 0 TO U9 - 1
9410  LET NN = 60100 + (100 * I)
9420  PRINT  STR$ (NN) + "D$=CHR$
      (13)+CHR$(4):?"
9430  NN = NN + 10
9440  PRINT  STR$ (NN)"?D$" + G$ +
      "EXEC EFFETS " + I0$ + "." +
      STR$ (I)
9450  PRINT  STR$ (NN + 10)"END"
9460  NEXT
9470  LET NN = 60100 + 100 * I
9480  PRINT  STR$ (NN) + "D$=CHR$
      (13)+CHR$(4):?"
9490  PRINT  STR$ (NN + 10)"?D$" +
      G$ + "EXEC SAUVE" + I0$
9500  PRINT "RUN60000"
9510  PRINT D$"CLOSE JEU" + I0$
9520  PRINT D$"OPENSAUVE" + I0$
9530  PRINT D$"WRITESAUVE" + I0$
9540  PRINT "DEL 60000,63000
9550  PRINT "SAVE JEU D'AVENTURE
      " + I0$
9560  PRINT "DELETE DEBUT " + I0$
      + ",0"
9570  FOR I = 0 TO U9 - 1
9580  PRINT "DELETE EFFETS " + I0
      $ + "." +  STR$ (I)
9590  NEXT
9600  PRINT "DELETEJEU" + I0$
9610  PRINT "DELETESAUVE" + I0$
9620  PRINT D$"CLOSESAUVE" + I0$
9630  HOME : FLASH : PRINT  TAB(
      15)"C'EST PARTI !" TAB( 38)"
      ": NORMAL
9640  LET D$ =  CHR$ (13) +  CHR$
      (4): PRINT
9650  PRINT D$"EXEC JEU" + I0$
9660  END
9670  REM ----------------------
9680  REM FIN DE LA PARTIE
9690  REM SPECIFIQUE A L'APPLE
9700  REM ----------------------
10000  HOME
10010  PRINT TR$
10020  IF C0$ = "OUI" THEN 10040
10030  GOTO 10500
10040  PRINT "ASSUREZ VOUS QUE VO
       TRE PERIPHERIQUE EST"
10050  PRINT "PRET , ET APPUYEZ S
       UR 'C'"
10060  PRINT TR$
10070  GOSUB 40000
10080  IF Z$ <  > "C" THEN 10070
10090  REM ----------------------
10100  LET F$ = "EFFETS " + I0$ +
       "." +  STR$ (U9)
10110  REM NOM DU FICHIER POUR
10120  REM LA DISQUETTE
10130  REM (APPLE II SEULEMENT)
10140  REM ----------------------
10150  GOSUB 41000
10160  REM CONNECTION DU
10170  REM PERIPHERIQUE
10180  REM ----------------------
10190  FOR CE = 0 TO PO
10200  LET P$ = PR$(CE)
10210  REM ----------------------
10220  GOSUB 43000
10230  REM ENVOI DE LA CHAINE
10240  REM SUR LE PERIPHERIQUE
10250  REM ----------------------
10260  NEXT CE
10270  REM ----------------------
10280  REM POUR APPLE SEULEMENT
10290  PRINT "GOTO" +  STR$ (6000
       0 + U9 * 100)
10300  REM ----------------------
10310  GOSUB 42000
10320  REM DECONNECTION DU
10330  REM PERIPHERIQUE
10340  REM ----------------------
10350  FOR CE = 0 TO 200
10360  LET PR$(CE) = ""
10370  NEXT
10380  LET PO = 0
10390  LET U9 = U9 + 1
10400  RETURN
10410  REM ----------------------
10420  PRINT "PRENEZ VOTRE COURAG
       E A DEUX MAINS ,ET"
10430  PRINT "NOTEZ LES LIGNES SU
       IVANTES"
10440  PRINT "(APPUYEZ SUR UNE TO
       UCHE POUR AVOIR LA"
10450  PRINT "LIGNE SUIVANTE)"
10460  PRINT "VOUS POURREZ REVOIR
       LA LISTE AUTANT DE"
10470  PRINT "FOIS QUE VOUS VOUDR
       EZ"
10480  PRINT TR$
10490  RETURN
10500  GOSUB 10420
10510  PRINT "APPUYEZ SUR 'C' POU
       R CONTINUER"
10520  GOSUB 40000
10530  IF Z$ <  >"C" THEN 10520
10540  HOME
10550  PRINT TR$
10560  FOR CE = 0 TO PO
10570  PRINT PR$(CE)
10580  PRINT TR$
10590  GOSUB 40000
10600  NEXT
10610  LET GG = 0
10620  GOSUB 15240
10630  IF GG = 1 THEN 10350
10640  GOTO 10540
10650  REM ----------------------
15000  HOME
15010  PRINT TR$
15020  IF C0$ = "OUI" THEN 15300
15030  GOSUB 10420
15040  PRINT "APPUYEZ SUR 'C' POU
       R CONTINUER"
15050  GOSUB 40000
15060  IF Z$ <  > "C" THEN 15050
15070  HOME
15080  FOR CE = 1 TO NP
15090  PRINT SO$(CE,0)
15100  PRINT TR$
15110  PRINT SO$(CE,1)
15120  PRINT TR$
15130  GOSUB 40000
15140  NEXT
15150  FOR CE = 0 TO NJ - 1
15160  PRINT OB$(CE)
15170  PRINT TR$
15180  GOSUB 40000
15190  NEXT
15200  LET GG = 0
15210  GOSUB 15240
15220  IF GG = 1 THEN  RETURN
15230  GOTO 15070
15240  PRINT "C'EST FINI POUR LE
       MOMENT !!"
15250  PRINT TR$
15260  PRINT "VOULEZ VOUS REVOIR
       LA LISTE (O/N)
15270  GOSUB 42500
15280  IF Z$ = "O" THEN  RETURN
15290  PRINT TR$
15300  PRINT "ATTENTION :VOUS L'A
       UREZ PLUS L'OCCASION"
15310  PRINT "DE REVOIR CETTE LIS
       TE
15320  PRINT "CONFIRMEZ VOTRE REF
       US PAR 'C'"
15330  GOSUB 40000
15340  IF Z$ <  > "C" THEN  RETURN

15350  LET GG = 1
15360  RETURN
15370  REM ----------------------
15380  PRINT "ASSUREZ VOUS QUE VO
       TRE PERIPHERIQUE EST"
15390  PRINT "PRET , APPUYEZ SUR
       'C' POUR CONTINUER"
15400  PRINT TR$
15410  GOSUB 40000
15420  IF Z$ <  > "C" THEN 15410
15430  LET F1$ = "DEBUT " + I0$ +
       ",0"
15440  REM ----------------------
15450  REM POUR LES COMMENTAIRES
15460  REM VOIR LIGNES 10000 ET
15470  REM SUIVANTES
15480  REM ----------------------
15490  GOSUB 41000
15500  FOR CE = 1 TO NP
15510  LET P$ = SO$(CE,0)
15520  GOSUB 43000
15530  LET P$ = SO$(CE,1)
15540  GOSUB 43000
15550  NEXT
15560  FOR CE = 0 TO NJ - 1
15570  LET P$ = OB$(CE)
15580  GOSUB 43000
15590  NEXT
15600  REM ----------------------
15610  REM POUR APPLE SEULEMENT
15620  PRINT "GOTO60100"
15630  REM ----------------------
15640  GOSUB 42000
15650  PRINT TR$
15660  PRINT "C'EST FINI !"
15670  PRINT TR$
15680  GOSUB 41500
15690  GOSUB 48000
15700  GOTO 10000
16000  HOME
16010  PRINT TR$
16020  PRINT "VOICI QUELQUES VARI
       ABLES IMPORTANTES:"
16030  PRINT "NOTEZ LES SI VOUS V
       OULEZ MODIFIER LES"
16040  PRINT "EFFETS SANS MODIFIE
       R LES PIECES ET LES"
16050  PRINT "OBJETS"
16060  PRINT TR$
16070  PRINT "NP : NOMBRE DE PIEC
       ES = "NP
16080  PRINT "NJ : NOMBRE D'OBJET
       S  = "NJ
16090  PRINT "NV : NOMBRE DE VERB
       ES = "NV
16100  PRINT TR$
16110  PRINT "POUR MODIFIER LES E
       FFETS SANS MODIFIER"
16120  PRINT "LE RESTE ,
16130  PRINT TR$
16140  PRINT "1) PLACER UN 'END'
       OU UN 'STOP' A LA"
16150  PRINT "LIGNE 280
16160  PRINT "2) FAIRE  'RUN' . L
       ORSQUE LE PROGRAMME"
16170  PRINT "VOUS REND LA MAIN (
       LIGNE 280)
16180  PRINT "3) AFFECTER EN MODE
       DIRECT LES TROIS"
16190  PRINT "VARIABLES AVEC LES
       VALEURS CI-DESSUS"
16200  PRINT "4) TAPEZ 'GOTO 3210
       '
16210  PRINT TR$
16220  PRINT "APPUYEZ SUR 'C' POU
       R CONTINUER"
16230  GOSUB 40000
16240  IF Z$ <  > "C" THEN 16230
16250  RETURN
39997  REM ----------------------
39998  REM ROUTINES IMPORTANTES
39999  REM ----------------------
40000  GET Z$: REM ATTENDS UNE
40002  REM TOUCHE,METS SON
40004  REM CONTENU DANS Z$ .
40006  REM IMPRIMANTE
40008  REM MODIFIEZ LA ROUTINE
40010  REM POUR AVOIR SUR VOTRE
40012  REM MACHINE CE RESULTAT.
40014  REM A DEFAUT,REMPLACEZ
40016  REM PAR 'INPUT Z$' .
40018  RETURN
40020  REM
40500  PRINT "VOTRE CHOIX ? ";
40510  RETURN
41000  REM ----------------------
41002  REM    ** IMPORTANT **
41004  REM SORTIE DES LIGNES EN
41006  REM BASIC,METTEZ ICI L'
41008  REM ORDRE CONNECTANT L'
41010  REM IMPRIMANTE,OU OUVRANT
41012  REM LE FICHIER (DISK/K7)
41014  REM OU RIEN : LES LIGNES
41016  REM SERONT AFFICHEES SUR
41018  REM L'ECRAN,IL FAUDRA
41020  REM ALORS LES RECOPIER
41022  REM ----------------------
41024  REM * EXEMPLE  APPLE II *
41026  REM ----------------------
41028  PRINT
41030  PRINT D$"OPEN "F$
41032  PRINT D$"WRITE ";F$
41034  RETURN
41036  REM ----------------------
41038  REM
41500  PRINT ">APPUYEZ SUR UNE TO
       UCHE<  ";
41510  RETURN
42000  REM ----------------------
42002  REM * EXEMPLE  APPLE II *
42004  REM ----------------------
42006  REM DECONNECTION DU
42008  REM PERIPHERIQUE
42010  REM
42012  PRINT D$"CLOSE"F$
42014  RETURN
42500  GOSUB 48000
42510  IF Z$ <  > "O" AND Z$ <  >
       "N" THEN 42500
42520  RETURN
43000  REM ----------------------
43002  REM    ** IMPORTANT **
43004  REM REMPLACEZ LE 'PRINT'
43006  REM DE LA LIGNE 43020
43008  REM PAR L'INSTRUCTION DE
43010  REM VOTRE ORDINATEUR
43012  REM ENVOYANT LA CHAINE PS
43014  REM SUR LE PERIPHERIQUE
43016  REM AYANT ETE CONNECTE.
43018  REM
43020  PRINT P$
43022  RETURN
43024  REM ----------------------
43500  HOME
43510  PRINT TR$
43520  PRINT "VERBE " "V$(I)" :"
43530  PRINT TR$
43535  RETURN
44000  PRINT "POUR LES DIRECTIONS
       :"
44010  PRINT "0:NORD 1:SUD 2:EST
       3:OUEST 4:HAUT 5:BAS"
44020  PRINT TR$
44030  PRINT "DANS QUELLE DIRECTI
       ON ? (0 A 5)"
44040  INPUT Y
44050  IF Y < 0 OR Y > 5 OR Y <  >
       INT (Y) THEN 44040
44060  RETURN
49997  REM ----------------------
49998  REM DONNEES PRINCIPALES
49999  REM ----------------------
50000  DATA "LE NORD","LE SUD","L
       'EST","L'OUEST","LE HAUT","L
       E BAS"
50010  DATA ALLER    ,2000,2990
50020  DATA PRENDRE ,3000,3980
50030  DATA JETER    ,4000,4980
50040  DATA OUVRIR   ,5000,5990
50050  DATA FERMER   ,6000,6990
50060  DATA REGARDER,7000,7991
50070  DATA DEPLACER,8000,8995
50080  DATA DIRE     ,9000,9994
50090  DATA AU       ,10000,10994
50100  DATA FOUILLER,11000,11994
51000  DATA LE JOUEUR EST DANS LA
       PIECE X
51010  DATA LE JOUEUR N'EST PAS D
       ANS LA PIECE X
51020  DATA LE JOUEUR POSSEDE L'O
       BJET X
51030  DATA LE JOUEUR NE POSSEDE
       PAS L'OBJET X
51040  DATA L'OBJET X EST DANS LA
       PIECE Y
51050  DATA L'OBJET X N'EST PAS D
       ANS LA PIECE Y
51060  DATA UNE COMMUNICATION X E
       ST OUVERTE
51070  DATA UNE COMMUNICATION X E
       ST FERMEE
51080  DATA " R <> ","
51090  DATA " R = ","
51100  DATA " OB%(",0) <> -1"
51110  DATA " OB%(",0) = -1"
51120  DATA MESSAGE SIMPLE (RENSE
       IGNEMENT..)
51130  DATA COMMUNICATION ENTRE P
       IECES CREE
51140  DATA COMMUNICATION ENTRE P
       IECES FERMEE
51150  DATA CHANGEMENT DE PIECE
51160  DATA DECOUVERTE D'UN OBJET

51170  DATA PERTE D'UN OBJET
51180  DATA GAIN D'UN OBJET
51190  DATA OUVERTURE D'UN OBJET
51200  DATA FERMETURE D'UN OBJET
51210  DATA MESSAGE D'ERREUR PREP
       ARE (ET FIN)
60000  REM ----------------------
62000  END
```

□

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.**

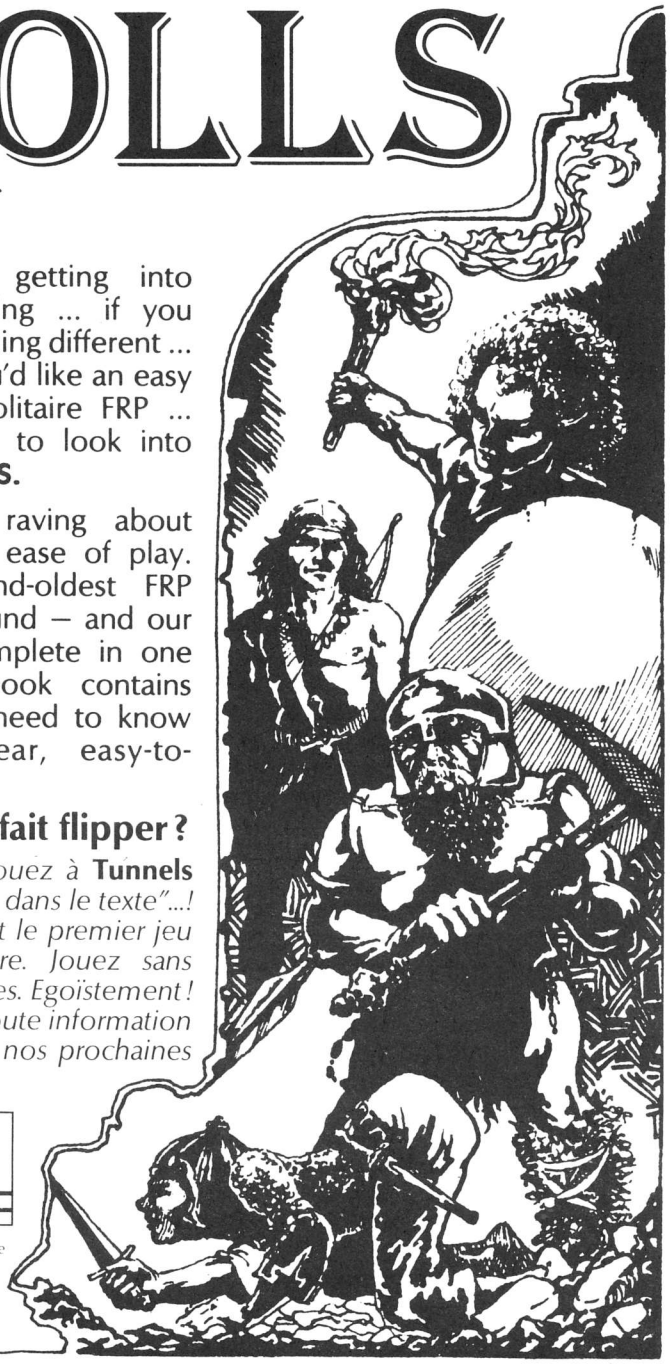
Reviewers are raving about T&T's speed and ease of play. We're the second-oldest FRP game system around – and our rules are still complete in one book! The rulebook contains everything you'll need to know to play, in clear, easy-to-understand text.

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.*

JEUX ACTUELS

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



Tunnels & Trolls de Flying Buffalo inc., U.S.A., est édité sous © Jeux Actuels

Pour les « Donjonistes », voir les caractéristiques techniques du monstre décrit dans les notes du sage *Zormilius*

Le Sépulchroeil

Fréquence : très rare
Nombre apparaissant : 1
Classe d'Armure : 6
Mouvement : 6" (terre), 12" (eau)
Dés de coups : 6
Dommages par attaque : aucun
Attaque spéciale : voir ci-dessus
Défense spéciale : sanctuaire *(sanctuary)* permanent
Résistance à la magie : 99 %
Intelligence : haute
Taille : moyenne
Alignement : Neutre

L'attaque du *Sépulchroeil* est une attaque magique de « regard ». Quiconque rencontre le monstre sur sa route a un pourcentage équivalent à sa sagesse (par ex. 18 % avec une sagesse de 18) d'en éviter le regard. Sinon la victime a droit à un jet de protection contre la magie à – 6. Les effets du regard sont une malédiction *(curse)* donnant :
— 6 aux jets de combat (attaque et défense) et à tous les jets de protection.
— Qui plus est, le personnage maudit voit les créatures vivantes comme des morts-vivants et les morts-vivants comme des êtres normaux.
L'effet ne peut être annulé que par un sort de délivrance de malédiction *(remove curse)*

LES MIROIRS DE SHANNARA

Rares sont les hommes doutant que la sorcière Shannara ait été la plus puissante mortelle dans le domaine de la magie, mais encore plus rares sont ceux qui contestent sa prodigieuse et ensorcelante beauté. Peut-être est-ce en raison de la splendeur de son corps et de ses traits que cette femme dont le regard semait la folie se passionna pour son reflet, et pour les miroirs. Conciliant sa beauté avec l'art dans lequel elle excellait, la sorcellerie, elle créa une multitude de miroirs enchantés, dont certains n'étaient que la mise en pratique d'enchantements découverts dans d'antiques grimoires, et d'autres des œuvres de sa propre création. Ainsi, on la savait se servir de miroirs de *prouesse mentale*, et certains de ses ennemis furent défaits par leurs propres doubles, réfléchis dans des *miroirs d'opposition*. On sait aussi que son somptueux palais ne comportait pas de cachots, mais que, par contre, de nombreux miroirs d'emprisonnement de la vie étaient toujours disponibles.

Il est aussi souvent fait allusion aux miroirs qu'elle conçut elle-même, comme par exemple le *miroir de narcissime*. On sait que celui-ci fut détruit, et qu'aujourd'hui, on en trouve parfois des morceaux, de la taille de la paume d'une main. Leur effet sur toute personne se regardant dedans est pour le moins intrigant : effectivement, le reflet de cette personne apparaît alors parfait, aussi laid et déformé que soit l'original ; ce qui surprend, souvent agréablement, le porteur. Si celui-ci, de son propre gré, décide de conserver le bout de miroir (et on a constaté qu'absolument aucun charme ne l'y forçait) il aura, au bout d'une semaine environ, la nette impression que le miroir lui propose une sorte de marché, impression qui n'est partagée que par ceux ayant conservé le miroir pendant un certain temps. Il semble que l'impression ressentie soit que le miroir, si on l'applique sur une partie du corps de son choix, rendra celle-ci parfaite en tout point, l'apparence aussi bien que le fonctionnement. Si la personne décide de confirmer son opinion par le test, elle pourra tout d'abord remarquer qu'il n'y a pas d'effet si le miroir est appliqué sur une autre personne, mais par contre, l'effet sur le possesseur lui-même est saisissant : le miroir, sans causer la moindre douleur au sujet, disparaît, et la partie du corps fait de même, irrémédiablement amputée, mais immédiatement, la blessure se cicatrise. En même temps, on a déterminé que le sujet était subitement assailli par l'intime conviction que la perfection N'EXISTE PAS ! Il est aussi connu que Shannara possédait une puissance temporelle aussi bien que magique, et le pouvoir matériel qu'elle possédait provenait certainement de l'un des enchantements les plus puissants qu'elle ait jamais entrepris : *le miroir de duplication*. Ce miroir, qu'on sait avoir été d'une taille immense, fut aussi brisé, et des pièces de taille variée, allant de la surface d'une oreille à celle d'une tête humaine, et qui ont visiblement conservé les pouvoirs de l'original. Le fonctionnement de ce miroir est aussi simple qu'efficace : lorsqu'il est placé à un pouce environ, d'une partie du corps, celle-ci se dématérialise littéralement, mais pour se solidifier devant l'observateur ébahi sur la surface du miroir. Cette partie détachée se comporte en tous points comme si elle était encore rattachée au corps, transmettent les impressions apportées par les sens, et pouvant se conformer aux ordres du cerveau dans les limites de la partie détachée.

Ainsi, un œil peut toujours voir, bien qu'il faille fermer l'autre pour éviter un effet scission optique pouvant provoquer l'évanouissement, ou au moins une forte migraine. Une main peut toujours mouvoir les doigts ou même se déplacer, telle une araignée, et sentira les objets qu'elle touche. L'avantage immense de ce miroir, outre la propriété de séparation, c'est que la destruction d'un tel double, bien que provoquant la douleur appropriée sur le moment, n'entraîne aucune lésion sérieuse, puisque la partie du corps dupliquée se matérialise à nouveau à son emplacement originel, telle qu'elle était au moment de la duplication. Qu'on s'imagine alors la puissance formidable que détenait Shannara, qui pouvait, alors que le miroir était encore intact, non seulement se dupliquer elle-même, mais aussi toutes ses armées ! Par contre, il a été démontré scientifiquement, par l'expérimentation, qu'un tel miroir servait au minimum cinq fois, mais qu'aucun ne dépassa les vingt utilisations.

D'autres miroirs existent certainement, mais pour les découvrir, il faudrait retrouver un certain *miroir de téléportation*, qu'on sait être la dernière porte d'accès aux ruines du mystérieux palais de Shannara, et oser explorer celui-ci, alors qu'il ne fait aucun doute qu'une multitude de miroirs piégés et d'autres gardiens magiques préservent encore le dernier lieu de repos de la Sorcière...

Extrait des *« Traités théoriques et pratiques de la magie »* par Lornilla d'Ihrens

Extrait de *Correspondance scientifique*
du Sage Zormilius

Mon cher neveu

Si tu pouvais voir comme je la vois la main avec laquelle j'écris cette missive troublée, tu te frotterais les yeux de doute : une main de cadavre vieux où l'os apparaît çà et là à travers des lambeaux de chair pourissante. Moi, avec un tel appendice, il est hors de question que je me les frotte ; et puis pas ces yeux-là ; de toutes façons ! non ! pas ces yeux-là ! Tu dois penser que je divague. Certes. Laisse-moi te narrer tout par le menu.

C'était au sortir de la grande forêt d'Allambieuse. Harrassé, quoique riche d'experiences nouvelles, je me dirigeais vers un village niché près d'un ruisseau. L'air retentissait de cris d'enfants, de meuglements de vaches, de disputes de villageoises ; bref, un hâvre de paix et de vie. J'allais atteindre les maisons, quand une créature sortie de la rivière se dirigea vers moi... Hélas ! nos regards se croisèrent, et le soleil devint gris... Comment te dire ? je ne garde de la créature qu'un souvenir très vague. Il me semble qu'elle était plutôt courte sur pattes, avec une peau écailleuse et un ventre mordoré. Mais ses yeux ! ... ah ! ses yeux ! ... le souvenir de ses yeux restera à jamais gravé au fond de mon cerveau tendre et génial. Plus que des yeux tristes, c'était le desespoir cristallisé, la désespérance faite oeil, la mort dans l'âme, l'âme de la mort. Aussitot, tout devint poudreux, sépulcral. Un vent de tombe venait de s'engouffrer sous mes paupières.

Le village n'était peuplé que de Zombis, de squelettes grotesquement animés. Et le pire, c'est que toute ces dépouilles verminеuses affectaient le comportement de villageois normaux. Des vaches momifiées meuglaient dans les étables ; de petits cadavres d'enfants jouaient à saute-mouton - des moutons ? hélas non, mon cher neveu, des ossements de mouton blanchis ; et telles des goules purulentes ; les villageoises se crepaient un chignon mité. Et tous, tous ! avaient dans leur regard le même infini desespoir que la créature sortie de la rivière. C'est alors que je m'approchai d'un miroir... et me regardai dans les yeux.

Mais tu as deviné la suite ? oui, j'étais comme eux. Or quand je me tâte, je me sens normal, figure-toi. Je sens ma chair souple et vivante. Tout n'est qu'une question de regard, un certain regard sur le monde.

Dans le village, un vieux squelette aux cheveux blancs m'a dit : "Tu n'as pas l'air gai, étranger. Aurais-tu croisé le Merlanfri ?

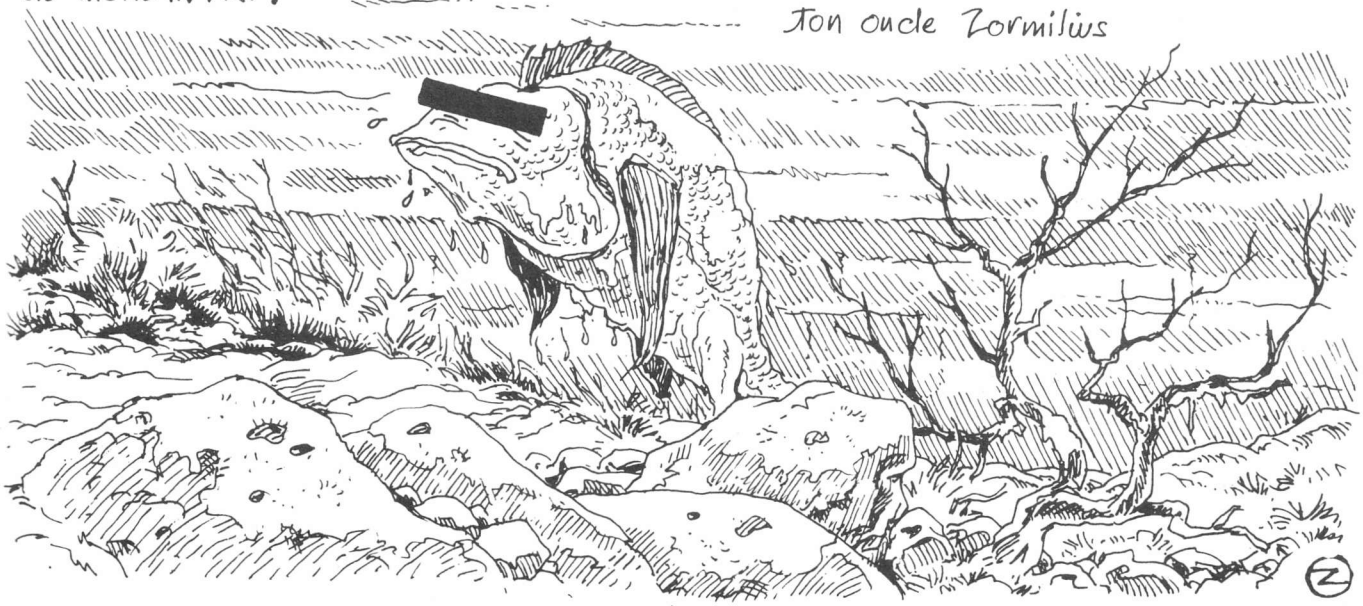
- J'ai croisé le desespoir fait oeil, répondis-je.

- Hélas pour toi, murmura-t-il alors. Nous autres au village prenons toujours garde de bien fermer les yeux en passant près de la rivière. On ne sait jamais. Le Merlanfri n'est qu'une légende. Mais... si la légende était vraie ?"

Voila mon desespoir. Tous les villageois etaient normaux, leur regard sur le monde etait normal - J'étais le seul à n'en plus voir que le côté funèbre

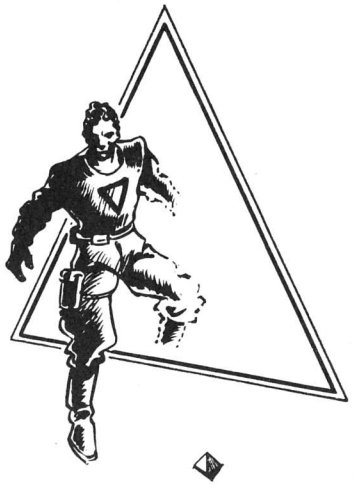
Retiens bien ceci, mon cher neveu : si d'aventure, au sortir de la grande forêt d'Allambieuse, harrassé quoique riche d'experiences nouvelles, tu entends pleurer près de la rivière, durcis ton coeur, baisse la tête et passe ton chemin, Ne le regarde pas Plus jamais, entends-tu bien, plus jamais, PLUS JAMAIS, tu ne pourrais oublier les yeux du MERLANFRI.

Ton oncle Zormilius



MEGA

Gazette Galactique



Conçu en collaboration par *Jeux et stratégie* et *Casus Belli*, Mega* est le premier jeu de rôle vraiment modulaire, ouvert sur tous les types d'aventures. Un système de règles qui vous mène dans une infinité d'univers ; avec, de plus certaines astuces très personnelles comme le Transfert d'un personnage dans un personnage non joueur.

Les problèmes ont surgi lorsqu'il a fallu faire entrer règles et scénarios dans 118 pages...** Après une sélection impitoyable, sont restés les mécanismes vraiment *centraux*, déjà fort denses. Mais vous trouverez dans les prochains numéros de J & S et CB toutes sortes de suppléments, d'aides au jeu, de scénarios ; et plus spécialement dans nos colonnes, des règles optionnelles plus précises pour nos fidèles et donc exigeants lecteurs.

Il va de soi que ces règles sont surtout des « références » pour les Meneurs de Jeu ou pour de futurs tournois ; chaque groupe de joueurs ayant *sa* façon de procéder ; privilégiant, selon les goûts, la rapidité de l'aventure ou au contraire l'extrême réalisme de la simulation.

En attendant les règles sur la conduite ou le pilotage spatial, ou tous les détails sur la création de nouveaux sorts, ou encore les « univers complets » conçus sur les règles de MEGA, et bien d'autres compléments, voici déjà de quoi enrichir vos parties :

Les explosifs

Il existe de multipes sortes d'explosifs, et leurs effets varient énormément suivant le lieu où ils explosent (par ex. : si l'explosif est « introduit » dans sa cible ou s'il est simplement « posé » dessus). Notre propos n'étant pas de donner un cours sur la question, nous considérerons simplement que les Messagers Galactiques ont reçu un enseignement à ce sujet, dont l'efficacité se mesure de la manière suivante :

Formule : Aptitude à placer une charge explosive à l'endroit adéquat (effet maximum) : A % = 30 + mI + mF + mA. Sauf dans les cas vraiment simples (faire sauter une porte), trouver cet endroit, placer et amorcer la charge prendra 1D6 minutes et consommera 1 ou 2 pF (tirer un dé, impair = 1, pair = 2). Ceci traduisant le fait que le lieu approprié est fréquemment difficile d'accès.

Si le personnage ne parvient pas à placer la charge au point le plus efficace, l'explosion fera alors le dégât minimum indiqué ci-dessous.

Dégâts d'une explosion

- Sur les matériaux

Distance (en m)	0	1	2	5	+
1 kg Plastic Mine	max. 110 min. 45	45	30	15	12
1 kg Dynamite	max. 150 min. 50	50	40	20	15
Grenade déf.	max. 60 min. 20	20	15	15	12

- Sur un humain ou un être de proportions similaires

Distance (en m)	0	5	10	20	
explosif, mine	10D6	5D6	2D6	1D6-3*	Dans tous les cas surdité durant 1D6 heures
Grenade déf.	5D6	4D6	3D6-3**	1D6-3*	

* Lire : 1D6 moins trois points, c'est-à-dire : 1,2 ou 3 = 0, 4 = 1, 5 = 2, 6 = 3... Ce type de jet de dé permet de tenir compte des dégâts moindres à distance mais aussi, simultanément des chances accrues d'échapper aux éclats projetés par l'explosion.
** Lire : 3D6 moins 3 points, c'est-à-dire un résultat allant de 0 à 15.

Les pourcentages d'aptitude

Si votre personnage est particulièrement au-dessus de la moyenne, il est probable que certains de ses pourcentages dépassent 100 %. L'intérêt de chiffres aberrants est que, placé face à une tentative exceptionnellement difficile, le personnage extrêmement habile conserve des chances. Voici la règle à retenir en cours de jeu :

- Le pourcentage de réussite ne peut excéder 99 %. Un personnage ayant 120 % ratera tout de même sa tentative sur un 00 (100 %).
- Si l'action est spécialement difficile à réaliser, le MJ l'indiquera par un « malus ». *Exemple :* une cible très petite et rapide : moins 20 aux chances de réussite du tir ; coffre-fort à serrure très sophistiquée : 50 % de malus, etc.

Le joueur retire alors ce malus au pourcentage inscrit sur sa Feuille de Personnage.

Prenons le cas du coffre-fort : le personnage a une Aptitude à ouvrir les coffres de 120. Sur un coffre « normal », ses chances sont de 99 % ; mais sur le coffre d'une banque (malus de 50 %) ces 50 sont à retirer non de 99 mais de son score inscrit, 120. Il a donc 70 % de chances de réussite. Allons plus loin.

Cette autre banque croit avoir un coffre inviolable, donnant 100 de malus. Or notre Arsène Lupin, avec ses 120, garde encore 20 % de chance d'en percer le mécanisme !

* **MEGA** est un numéro hors série de Jeux & Stratégie, en vente chez tous les marchands de journaux à partir du 15 février, 25 F.
** Croyez-vous que nous n'entendions pas déjà les commentaires sur ce jeu qui ne propose *que* environ une trentaine de « monstres » !

Précisions de combat

Encore une fois : ces règles sont optionnelles. Vous pouvez les inclure telles quelles dans vos aventures, ne vous en servir qu'occassionnellement, les négliger ou les modifier, du moment que joueurs et MJ s'accordent sur ce choix en début de partie.

1. Localisations des blessures

A l'issue d'un combat, la conduite d'un personnage variera selon la nature des blessures qu'il aura reçues. S'il est évident que marcher sur des braises va lui brûler les pieds, la blessure occasionnée par une flèche, un animal sauvage ou la chute d'une pierre est en partie liée au hasard. Nul doute que certains d'entre vous inventent leurs propres règles pour situer ces coups avec une extrême précision (n'hésitez pas à nous les faire connaître !). Le système que nous proposons sépare le corps en onze zones seulement, nombre suffisant pour que le MJ détermine le handicap causé au personnage sans trop ralentir le cours du jeu.

Pour déterminer la zone touchée, on lance 1D100 et on consulte la silhouette ou le tableau de localisation.

Une colonne indique la correspondance avec un jet de 1D20, ce dernier ne permet pas de déterminer simultanément si le cœur ou une artère sont touchés.

Tous les résultats se terminant par 9 indiquent une grave blessure, une hémorragie : le personnage perd 1D6 pVi par minute.

2. Surprise

Un attaquant peut décider de s'embusquer ainsi que de viser une zone particulière de sa victime. Si c'est le personnage d'un joueur, celui-ci annonce à l'avance son intention au MJ. La victime fait alors un « jet sous la dextérité », c'est-à-dire lance 4D6. Si S4D6 est inférieure à son score en Réflexe, l'effet de surprise de l'agresseur est raté. Sinon l'attaquant à un bonus de + 3 *pour toucher*, comme pour une attaque de dos.

Si l'attaque porte, et que le MJ joue la règle de localisation, deux cas :

— le D100 indique la zone visée ; pas de problème.

— le D100 indique une autre zone ; l'attaquant situe alors le coup sur une zone adjacente à celle visée.

3. Tireur d'élite

Le tireur d'élite est celui dont la Précision au tir ((mP+mD+mE+mA) × 4) atteint 90 %. Si le résultat de la localisation du coup ne lui convient pas, ce tireur peut décaler l'impact à une zone adjacente de la silhouette. *Ex. :* le D100 indique 44, le bras droit. Le tireur peut décaler le coup vers la main ou le torse. Cette règle peut s'appliquer, si le MJ l'accepte, à un tireur normal muni d'une lunette de visée.

4. Empoignade, maîtriser un personnage

Pour certaines raisons, diplomatiques ou autres, les personnages préféreront souvent éviter les combats, et plutôt que d'attaquer un adversaire de manière brutale, tenteront de le maîtriser, de le rendre inoffensif.

Le personnage « attaquant », celui qui tente de maîtriser sa victime, doit avoir les deux mains libres, et bien sûr être au contact.

La capacité d'un personnage à maîtriser un adversaire se calcule de la manière suivante :

Formule : 10 × (Force attaquant − Force défenseur) = ... %

Par exemple F. att. = 16, F. def. = 13 ; l'attaquant a 30 % de chance de maîtriser son adversaire.

Comme dans le combat niveau trois, attaquant et défenseur peuvent engager des points de Force pour accroître leurs chances.

Un pF engagé fait varier le pourcentage de 10. Par exemple dans le cas précédent, l'attaquant aurait pu annoncer : j'engage 3pF, pour passer à 60 %, et le défenseur : j'engage 4pF, pour ramener ce pourcentage à 20 %.

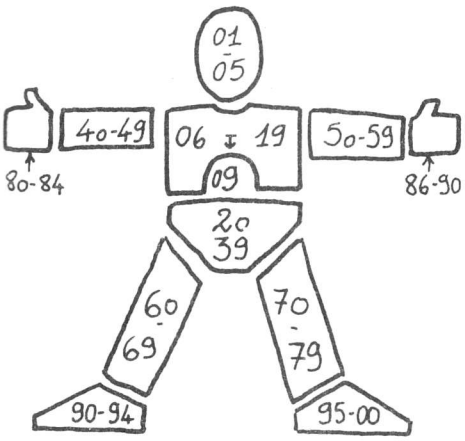
Attention, le personnage tentant une empoignade est vulnérable, et la victime peut, *simultanément,* porter une attaque avec ce qu'elle a en main. Si cette attaque « défensive » porte et occasionne une blessure de 2pVi ou plus, la tentative d'empoignade échoue.

Le prix des objets

Il est impossible de connaître le prix de tous les objets que les personnages peuvent désirer acquérir durant une aventure. Une bonne source reste cependant le catalogue de vente par correspondance, tel celui de La Redoute, ou celui de Manufrance qui répertorie certaines armes et munitions...

Les éléments de cette rubrique nous viennent de remarques de joueurs de MEGA. N'hésitez pas à nous faire part de vos réflexions, elles peuvent aider à rendre le jeu plus agréable pour tous.

Courriers à Casus Belli, Rédaction 5, rue de la Baume, 75008 Paris.



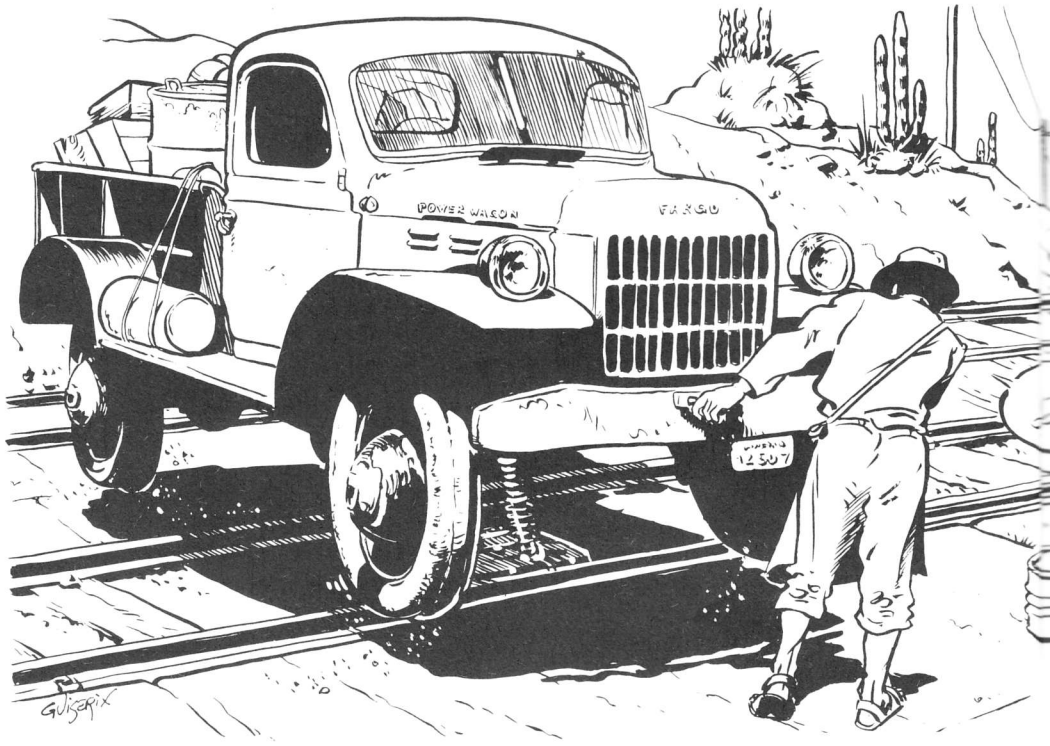
1D10	1D100		Remarques
1	01-05	**Tête :**	un coup sur la tête causant en une fois la perte de 8pVi ou plus assomme la victime pour 4D6 minutes. Une balle dans cette zone tue instantanément.
2 3 4	06-19	**Torse :**	blessée au poumon, la victime crache du sang. Sans soins, elle perd 1D6 pVi par demi-heure. Si l'arme est susceptible de l'atteindre, un résultat de 09 indique que le cœur est touché : la mort est immédiate.
5 6 7 8	20-39	**Abdomen :**	sans soins, la victime perd 1D6 pVi par demi-heure. Elle ne pourra s'alimenter normalement durant plusieurs dizaines de jours.
9 10	40-49	**Bras droit**	Si la blessure n'est pas trop sévère, le personnage peut continuer à tenir un objet léger à la main.
11 12	50-51	**Bras gauche**	
13 14	60-69	**Jambe droite**	Après un coup causant la perte de 8pVi ou plus, la victime tombe et au tour suivant, ne peut parer. Elle ne peut plus se servir de cette jambe durant 1D6 jours. Sinon, légèrement blessée, elle boite.
15 16	70-79	**Jambe gauche**	
17	80-84	**Main droite**	Un coup sur une main causant la perte de 5pVi ou plus rend cette main inutilisable durant 1D6 jours.
18	85-89	**Main gauche**	
19	90-95	**Pied droit**	Un coup de pied causant la perte de 5 pVi ou plus rend ce pied inutilisable durant 1D6 jours. (une béquille est nécessaire)
20	96-00	**Pied gauche**	

En règle générale, une blessure non soignée fait perdre 1D6 pVi par heure.

Didier Guiserix

Le Visit

ATTENTION, ne lisez ce scénario que si vous êtes meneur de jeu. En tant que joueur, vous gâcheriez votre plaisir et celui des autres en jouant une aventure déjà connue.
Cette aventure se joue avec les règles de MEGA (hors série Jeux & Stratégie). Elle convient pour quatre ou cinq « messagers galactiques », qui ont déjà effectué trois ou quatre missions, ou même pour simplement trois personnages plus aguerris...
Le meneur de jeu peut toujours, avec prudence, modifier certains détails du scénario en fonction des joueurs. Il doit lire le scénario en entier pour bien saisir tous les éléments, avant de le faire jouer !



Un être étrange, mi biologique, mi électromécanique, circule de manière autonome dans l'espace. A la suite d'une panne de certains de ses systèmes de survie, il est contraint de se poser sur une planète proche et viable, la Terre. L'atterrissage n'est ni doux, ni discret. Notre « visiteur » s'est posé sur un plateau désert, à quelques kilomètres au sud du Rio Grande del Norte séparant le Texas du Mexique. L'action se déroule dans un univers quasiment identique au nôtre, mais les « Messagers » y débarqueront dans les années cinquante, en pleine guerre froide et grande époque d'apparitions de soucoupes volantes.
Un radar de l'armée américaine a d'ailleurs enregistré la chute d'un corps céleste, mais cette chute ayant eu lieu de l'autre côté de la frontière, les militaires perdront du temps à régler quelques formalités, et risquant de tomber sur un vulgaire cailloux, ne dépêcheront que trois hommes pour faire leur rapport.
La mission des personnages est de trouver l'extra-terrestre avant tout le monde, le dissimuler et l'aider à se réparer pour repartir dans l'espace... En effet, si les autorités le trouvent, tout d'abord et sans respect, il est certain qu'ils tenteront de le tuer pour, ensuite, l'analyser. Or, cet être « contient » des technologies hautement avancées que les hommes ne doivent pas trouver... Ces technologies leur donneraient un avantage militaire certain, risquant fort de les pousser à une guerre qui n'amènerait qu'un holocauste nucléaire.
Précisons que le visiteur n'a aucun rapport avec l'Assemblée Galactique, bien qu'il en connaisse l'existence, et n'a donc aucun des pouvoirs particuliers des « messagers ».

Le matériel de mission

Sac 1 : aparence « sac de voyage »
— un couteau de chasse ;
— une tenue d'époque, style « citadin en voyage », chemise manches courtes pantalon flanelle, « Stetson » (ou tenue féminine : chemisier et jupe mi-longue, foulard) ;
— lunettes de soleil ;
— une lampe de poche plus piles pour 10 heures ;
— un poste transistor captant toutes les radios ainsi que les ondes courtes ;
— une paire de Talkie-walkie ;
— un pistolet mitrailleur et 5 chargeurs (pour les chances de toucher, lire sur la table des armes à feu à la ligne Colt 45, dégât 5D6) ;
— un paquetage de survie standard ;
— 2 500 pesos et 100 dollars américains ;
— des papiers américains en règles au nom de votre choix.
Sac 2 : Idem
— un couteau de chasse ;
— une tenue d'époque ;
— une lampe de poche « carrée » plus 1 pile pour 3 heures ;
— un boîtier, (déguisé en paquet de cigarettes) permettant de vérifier et mesurer le fonctionnement de toute sorte de composants électroniques ;
— un masque à gaz ;
— une paire de lunettes de soleil ;
— une paire de lunettes identique à la précédente mais spéciale soudure à l'arc » ;
— un mini-système de soudure à l'arc, déguisé en poste transistor (qui fonctionne) ; se branche sur n'importe quel voltage ;
— 2 500 pesos et 100 dollars américains, ainsi qu'un chéquier (approvisionné de 1 000 dollars) sur une banque américaine et des papiers en règle ;
— un paquetage de survie standard.

Sac 3
— un couteau de chasse ;
— une tenue d'époque ;
— un pistolet style léger avec quatre chargeurs ;
— 5 cartouches fumigènes ;
— 5 lacrymogènes ;
— une bombe de gaz incapacitant « anti-agression » (effet 30 mn) fonctionnant dix fois (réussite du coup à 100 % si l'agresseur est au contact, 50 % à 1,50 m, inefficace au-delà).
— un couteau multilames et scie, CA + 1 ;
— une trousse de « Système D » : fil de pêche, mini-torche, scotch, fil et aiguilles, fil de fer fin, mini tournevis, lame à rasoir, une feuille d'aluminium alimentaire, un sac poubelle étanche, un bout de coton, une fiole d'alcool à 90°, une craie blanche, une craie grasse jaune, un carnet, un crayon écrivant sur verre et plastique ;
— une mine légère (voir dynamite) déguisée en « poste transistor »... ;
— 500 dollars américains et 10 000 pesos et des papiers américains.
Sac 4
— un couteau de chasse ;
— vêtement d'époque ;
— une lampe de poche (durée 4 heures) ;
— une paire de lunettes de soleil ;
— un rasoir (CA + 1) ;
— un pistolet paralysant déguisé en lampe torche (qui éclaire également) ;
— une carabine 22 long rifle à lunette, démontable ;
— 2 fusées éclairantes (en cas de contact, brûlure : 2D6 moins CD de la victime) ;
— un appareil photo, un flash à ampoule, pellicules diverses ;
— 5 grenades offensives (bruit), dégât 1D6-3, jusqu'à 2 m ;
— 1 000 dollars américains, 10 000 pesos ;
— des papiers américains en règle, plus une carte de journaliste ;
— un paquetage survie standard.
Sac 5
— un couteau de chasse ;
— une tenue d'époque ;
— un levier type « pince monseigneur » (CA : + 2, force contre objet + 6) ;
— un fusil court à seringues hypodermiques (dégât : zéro + CA du projectile) ;
— 10 seringues avec cartouches et aiguilles renforcées au tungstène CA + 1, 2 seringues « spéciales rhinocéros » CA 3 ;
— 6 flacons de 25 cl contenant : amphétamines, soporifique, morphine, acide, solvant à plastique, alcool.

Événements en zone banale :

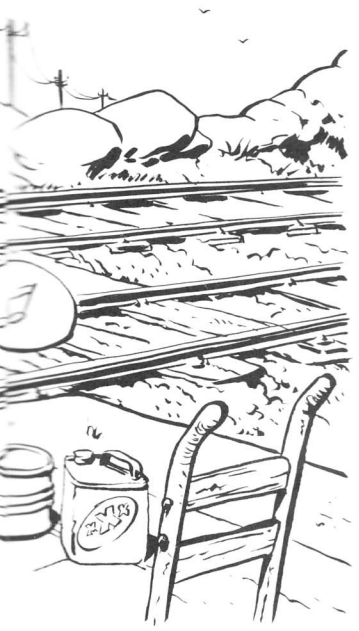
Cette aventure se situe au Mexique, dans les années 50... sur les plateaux relativement désertiques qui relient les bords orientaux et occidentaux de la Sierra Madre.
Nous sommes près de la frontière, et les véhicules automobiles sont d'origine U.S. Mais le coin est plutôt pauvre, et les animaux de bât sont également fréquents. Du début à la fin de l'aventure, il fera beau, sec et chaud. La poussière est partout, et forme avec les cours d'eau proches, une brume rougeâtre que gêne la vision lointaine. On rencontre quelques élevages de moutons, broutant une herbe jaune et maigre, et les végétaux sont surtout des plantes grasses et des cactus. Les rivières, venant des montagnes, sont sales mais alimentées. La ligne de chemin de fer est désaffectée mais un autorail bricolé (vieux camion auquel manquent les pneus) peut y rouler. Voir plus loin.
La plupart des événements que peuvent rencontrer les personnages ne sont pas liés à un endroit spécial et sont décrits en fin de scénario. Difficile de jouer les années 50 ? Repassez-vous quelques images de film et autorisez-vous quelques libertés et tout ira bien !

Zones d'événements aléatoires

YAXIN
A un kilomètre de la frontière ce petit village contient surtout de petits hôtels, pauvres mais propres, et rien moins que trois garages pratiquant la location d'automobiles (tourisme et « van »). Un bâtiment à la sortie nord du village, abrite en permanence un petit détachement de dix militaires mexicains. Les gardes frontières demeurent eux dans leur poste près du pont (métallique) sur le Rio Grande. On y trouve évidemment quelques épiceries, et un téléphone public à la

UN SCENARIO pour CASUS BELLI

eur



poste. Garages, poste et bâtiment militaire donnent sur la place centrale, très large, et fréquemment encombrée de cars de tourisme. Chaque matin et soir, un vieux car emmène et ramène des ouvriers mexicains qui travaillent dans une petite usine au Texas.
Si les personnages s'y promènent, leur décrire les hôtels en bois peint de couleurs cuites par le soleil ; l'un d'eux est équipé de climatiseurs. Les autres bâtiments sont plus ou moins cubiques et blancs, percés de très petites fenêtres.

CHINQUETINAS
Bien qu'assez vaste, cette petite ville a ses faubourgs désertés, à l'abandon. Des mines ayant été découvertes vers l'est quelques décennies auparavant, le coin avait attiré du monde. On avait même installé une voie de chemin de fer. Mais les filons ne valaient pas grand chose, et l'exploration a presque totalement cessé. La plupart des habitants travaillent de l'autre côté de la frontière. Chinquetinas compte tout de même un bon demi-millier d'habitants, et un centre ville plutôt « moderne ». Hormis quelques maisons « espagnoles », la plupart des bâtiments sont bas mais « à l'américaine », en brique ou en béton, suivant l'âge.
Beaucoup sont inoccupés. Si les personnages s'y balladent, ils pourront y remarquer :
— 2 restaurants (aucun n'est bon) dont un fast food mexicain très courant *toco Bell,* spécialités au Chili.
— 1 cinéma fonctionnant le samedi soir. A l'affiche *singing in the rain* (avec Gene Kelly et Debbies Reynolds) et une série B intitulée *The man from Planet X* de Edgar G. Ulmer.
— des taxis ;
— une poste et quatre cabines publiques ;
— 2 « bazars » vendant épicerie, vêtement, bricolage et électro-ménagers ;
— quelques bars rustiques ;
— une église « à l'espagnole » ;
— un garage qui loue des voitures de tourisme et des « vans » (environ 200 pesos par jour) ;
— un hôtel dont le gérant s'occupe aussi de louer les haciendas de la région (on paye d'avance et en liquide : 500 pesos par jour plus 4 000 pesos de caution) ;
— un poste de police, garni de deux policiers (voir fiche) ;
— une ancienne gare de marchandise (un quai et deux hangars) avec une courte voie de garage, reliée à la voie principale par un aiguillage. Sur cette voie de garage sommeille un vieux camion benne dont les roues ont été adaptées aux rails.
Il peut fonctionner si on y met de l'essence. Sa vitesse est de 30 km/heure environ. La voie mène vers Chihuahua au sud-ouest (si des éboulements récents ne l'ont pas endommagée) et vers le nord-est, elle rejoint des mines, à quelques kilomètres de là. La plupart des mines sont obstruées par un éboulement qui a également emporté la voie au fond du Rio Camino qui coule plus bas... Notez que le « camion-wagon » appartient à l'un des bazars qui s'en sert pour aller au ravitaillement.

FORT « PASSO » (J 9)
FORT « CAMINO » (E 15)
Ces deux forts datent des démêlés entre les Mexicains et Napoléon III. Construits en brique recouverte de torchis et passés à la chaux, leur forme carrée est très sobre. Pas d'étage, le plafond servait de chemin de ronde.
Visité par les touristes, *Fort Passo* est plus ou moins conservé en état, avec un bar dans l'ancien mess des officiers. Il y a l'électricité. *Fort Camino,* par contre, est à l'abandon, à demi en ruine, et abrite parfois les troupeaux de moutons qui paissent sur le planteau des fantômes (ainsi nommé car des soldats français qui s'y étaient retranchés, y périrent jusqu'au dernier).
Du point de vue situation, Fort Passo domine la canyon et la route d'environ 50 mètres, tandis que le chemin raide et défoncé qui mène à Camino, surplombe la rivière de près de 100 mètres.
Dans l'entrée de chaque fortin, quelques restants de murs suggèrent que ces bâtiments ont dû servir d'habitation et donner naissance à un début de village aussitôt avorté...

LA FERME (G 18)
D'une conception un peu similaire aux fortins, la ferme est surtout un vaste carré à cour centrale. Quelques hangars s'y juxtaposent, remplis de fouillis et d'appareils anciens. Les habitants, deux familles plutôt nombreuses (aux imbrications familiales complexes) occupent de leur mieux le terrain. Les troupeaux de moutons sont laissés sur le plateau à la garde d'un jeune enfant et de ses chiens. Près de la ferme, des travaux d'irrigation ont permis quelques cultures et l'élevage de maigres bovins.
Pour une somme modique, les personnages pourront y louer une charrette et un ou deux ânes chétifs et têtus.
De petits lopins de terre sont parfois cultivés par des habitants des deux villages, près des cours d'eau. Ces lopins ne figurent pas sur la carte, mais le maître du jeu peut en signaler l'existence. On y trouve en général une baraque en planche, vide à part quelques outils à main de jardinage.

LES RÉSIDENTS

Afin d'économiser de la place, nous vous les donnons sous forme condensée. Vous pouvez, pour plus de clarté, les reporter sur des copies de la « fiche de résidents » (fig. 12 page 39 de MEGA).

JOE TRINITA

Type : humain
apparence : policier mexicain
nom : **Joe Trinita**
rôle : polide de Chinquetinas
cases : village (M20) et alentours
fixe : 20 % poste de ville (centre ville) itinérant : 80 % en patrouille, n'importe où, si l'on peut y aller en voiture.
Rôle dans le scénario : se promène beaucoup, en ville (à pied ou en voiture), et aux alentours (en voiture exclusivement). Par heure, 10 % de chance de le rencontrer en « rase campagne », 50 % en ville. Et 20 % de chance par rencontre qu'il s'intéresse de plus près aux manèges des « messagers ». (1 à 20 à la première rencontre, 1 à 40 à la seconde rencontre, etc.) Bagarreur, et impulsif, mais pas idiot. Les personnages peuvent s'en faire un allié s'ils s'y prennent bien. *Joe Trinita* et « *Bud* » *Spencero,* les deux policiers de Chinquetinas, risquant d'intervenir souvent dans le scénario, y compris aux côtés des « messagers », nous vous indiqueront leur fiche complète.

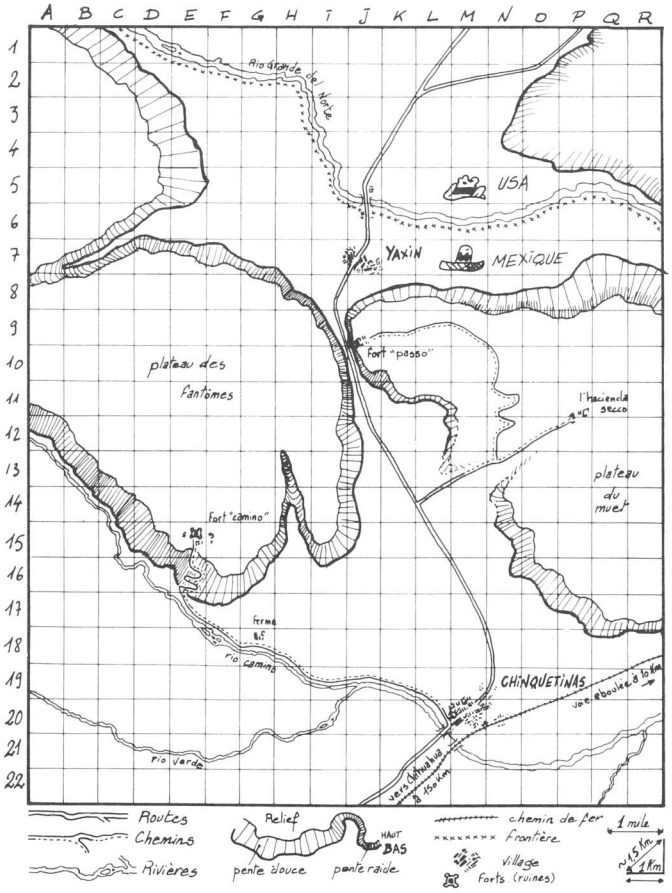
Joe Trinita

I 18	P 15
D 16	R 15
Vo 13	F 18
E 10	Vi 14
C 12	A 17

déceler bruit : 15
déceler présence : 12
déceler goût : 15
déceler odeur : 15
déceler détail : 15
ouvrir coffre-fort : 48
ouvrir serrure : 80
fabriquer piège : 60
fabriquer piège électro. : 92
désamorcer piège : 72
désamorcer piège élect. : 72
obtenir renseignement : 64
calmer Résident : 20
séduire Résident : 36
progression discrète : 68
grimper paroi : 56
camouflage : 40
pêche : 40
chasse : 44
précision au tir : 72

BENITO SPENCERO

Toujours en compagnie de Joe Trinita, dont il est l'adjoint. Il a plutôt



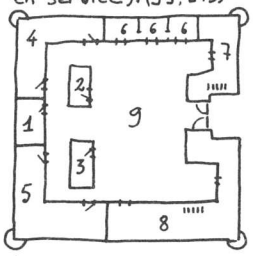
tendance à cogner d'abord, et discuter après, mais n'abuse pas de ses armes.

Benito Spencero, dit « Bud »

I 14	P 16
D 16	R 18
Vo 12	F 17
E 11	Vi 15
C 11	A 16

déceler bruit : 18
déceler présence : 13
déceler goût : 18
déceler odeur : 18
déceler détail : 18
ouvrir coffre-fort : 48
ouvrir serrure : 64
fabriquer piège : 44
fabriquer piège électro. : 56
désamorcer piège : 48
désamorcer piège élect. : 48
obtenir renseignement : 44
calmer Résident : 16
séduire Résident : 28
progression discrète : 80
grimper paroi : 76
camouflage : 36
pêche : 60
chasse : 56
précision au tir : 76

PLAN DES FORTS (tel qu'à l'époque où ils étaient en service). (J9, E15)



1 : mess 2 : armurerie
3 : mess officiers et bureaux
4 et 5 : Dortoirs.
6 : Bureaux des officiers.
7 : cellules et poste de garde.
8 : écuries. 9 cour intérieure
IIIII : escaliers vers terrasse

Compte tenu de sa morphologie très spéciale, les aptitudes de ce personnage ne sont pas calculées à partir de ses caractéristiques, mais évaluées en fonction de sa « logique interne » :

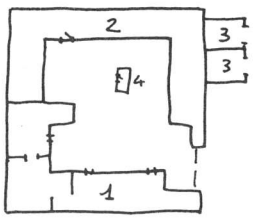
Type : **extra-terrestre, ovoïde**
apparence : œuf en gelée farci d'artères battantes, de structures métalliques, d'électronique, et de bioélectronique, parfois luminescent.
Nom : il se nomme lui-même « le visiteur » (si on le comprend).
rôle : en panne sur terre, il est une source potentielle de problèmes planétaires. Il faut l'aider à repartir au plus vite.
Case : C9
fixe : oui (au début du scénario)

I 20	P 20	
D 18	R 22	
Vo 21	F 25	Nb de dès
E 12	Vi 30	jetés :6
C 19	A 18	

déceler bruit : 24
déceler présence : 50
déceler goût : 75
déceler odeur : 75
déceler détail : 22
ouvrir coffre-fort : 80
ouvrir serrure : 104
fabriquer piège : 200
fabriquer piège électro. : 200
désamorcer piège : 150
désamorcer piège élect. : 150
obtenir renseignement : 10*
calmer humain : 10*
séduire humain : 10*
progression discrète : 10
grimper paroi : 160 ( )
camouflage : 5
pêche : 20
chasse : 30
précision au tir : 70

Rôle dans le scénario : Le visiteur est très certainement un être vivant et pensant d'origine biologique, dont la pensée est fondée sur la comparaison et le symbole. Là, s'arrêtent les rapprochements avec l'être humain.
Le visiteur est ovoïde, mesure environ 2,50 m de haut, et son poids avoisine les 200 kg. Il n'a pas de peau proprement dite, mais une gelée durcie, vernis luisant au travers duquel on distingue ses organes internes, artères pulsantes et trachées palpitantes, de couleurs variées et peu ragoûtantes, tuyauteries artificielles où tourbillonnent des liquides à bulles, muscles (?) actionnant des curseurs, enchâssés sur des composants métalliques où courent des lueurs vagues ou des étincelles. Certains appareillages, antennes, capteurs, émergent parfois de la gelée, pour entrer en fonction.
En temps normal, il peut fonctionner à l'énergie des étoiles ou des vents cosmiques, mais sa « panne » l'a privé de nombre de ses possibilités, et son atterrissage, sans douceur, n'a pas amélioré cet état.
En outre, certaines de ses fonction chimiques sont particulièrement malodorantes, et il lui arrive d'émettre des ondes psychiques qui mettent mal à l'aise les êtres présents. Les humains perdent 1D6 points d'équilibre par demi-heure en présence du visiteur. Cet effet cesse au bout d'une heure et demie de compagnie de l'être, et si le personnage n'a pas déjà perdu les pédales, il revient à la normale en raison de 1D6 pE par heure d'aventure.
Armement : figurent entre parenthèses les dégâts possibles uniquement lorsque le visiteur est « réparé » et « rechargé ».
2 lasers : dégâts = 1D6 (4D6)
2 paralysants : durée 4D6
Émission psychique focalisée sur une victime : dégâts = 2D6 pF (4D6) (6 attaques par minute)
Explosion à distance : réussite et dégât = comme un lancer de grenade, mais le *Visiteur* peut tirer à travers un mur.
Le Visiteur peut utiliser chaque attaque simultanément une fois par round (× 6 secondes). Multiplier ses pF restants par 10, ce qui donne le nombre de « charges » qu'il peut envoyer. Chaque attaque coûte une charge.
Ex. : au cours de 2 rounds : 2 coups de paralysant, 1 émission psychique, 2 lasers, puis 2 paralysants, 2 lasers, 1 coup psychique et 1 explosion : le visiteur avait 10 pF, soit 100 charges, il lui reste 89 charges. Il perd 1pF pour 10 charges consommées, le voici à 9 pF !
A priori, le Visiteur aura hâte de repartir. Pour cela, il doit accumuler 2 000 W sur le courant 110 V d'une prise durant 48 heures, ou s'exposer 4 jours au soleil avec ses larges panneau sortis (très repérables). Il récupère ainsi 1 pF par 2 heures sur le courant, ou 1 pF par 4 heures de soleil).
Il aura en outre besoin de 25 transistors, 30 diodes 15 condensateurs, 10 tubes cathodiques de télé, même si le verre en est cassé, un petit diamant,... (et d'autres petites bricoles au gré du MJ).
Il doit faire le plein de ses pF pour pouvoir repartir. Son départ s'accompagne d'une bulle de silence de 100 m de rayon durant 1 mn, puis il semble s'allonger en forme d'aiguille et disparaît vers l'espace.
Nota : sauf s'il tombe à 0 pF et OpVi simultanément, il peut, au soleil ou sur le courant, continuer à récupérer ses pF. Les éléments rapportés pour sa réparation ou sa nourriture font remonter ses points de vie suivant le règle page 18 de MEGA.

LA FERME (G18)



1 Batiment d'habitation (cloisons, mobilier, sans pièce très précise).
2 Ecurie, Etables, poulaillers, et etc...
3 hangar à materiel.
4 hangar à outil.

En fonction du déroulement de l'aventure et surtout des actions des personnages, le MJ pourra faire intervenir les figurants suivants, qui viendront s'emmêler dans les pattes des « messagers galactiques », déjà bien encombrés avec leur « visiteur ». Attention bien sûr, à ne pas les faire entrer en scène que de manière plausible...

CONTREBANDIERS

type : humains
apparence : burinés au soleil, ridés, plutôt sales.
nom : **contrebandiers** (« type » à modifier selon les individus)
case : toutes sauf près des villages.
itinérants : 20 % de chance de rencontrer par heure, hors des villages.
lieux habituels : 20 % en D1, 20 % en E15, 5 % en P11, 55 % ailleurs...
attitude étranger : fuir, ou observer, attaquer et faire prisonnier...
résistance △ : 45
vitesse : 12 km/h (192m/mn)
déplacement discret : 75 %
mode attaque : poing (CA × 0), couteau (CA + 2), arme à feu.
mode défense : aucune
bonus esquive : 0
Nbre attaques par tour : 1
performance au tir : 40 à 80 %.

I 8/15	P 16
D 14	R 17
Vo 13	F 15
E 12	Vi 10/18
C 13	A 18

Les contrebandiers éviterons l'usage d'armes à feu, qui les font repérer. Selon ce qu'ils « trafiquent », simples marchandises, ou drogues*, ils seront plus ou moins « méchants », et de même les policiers ou douaniers seront plus ou moins acharnés à les intercepter.
* marijuana, peyotl, ou héroïne, opium.

ENFANTS DES VILLAGES

nom : **enfants des villages**
apparence : gamins à peine vêtus, habits clairs mais sales, bandeau dans les cheveux.
case : un peu partout
itinérants : 70 % de chance de rencontre par heure
lieux habituels : 70 % villages, 10 % fermes G18, 10 % le long des rios, 10 % ailleurs...
attitude étranger : méfiants mais curieux
résistance △ : 40
vitesse : 10 à 18 km/heure
déplacement discret : 80 %
armes : aucune
défense : aucune
bonus esquive : 2
fabriquer des pièges simples : 60 %

I 7/12	P 14
D 10	R 15
Vo 7/14	F 7/10
E 9	Vi 10
C 8	A 14

Les enfants sont présents un peu partout. Le samedi, ils joueront. Le dimanche, ils iront à la messe le matin, et repartiront jouer.
Détail : il se peut qu'ils prennent le visiteur pour un gros jouet, en tout cas, ils n'en auront par peur. Mais certains ayant vu le film S.F. le samedi soir, ils « prendront » le visiteur pour un martien s'ils le rencontrent après cette projection. Malgré les craintes, il est possible que leur excitation les pousse à aider les personnages si ceux-ci savent s'y prendre, (histoire à dormir debout, ou vérité... accompagnée de petites pièces distribuées)...
Les gamins n'aiment ni la police, ni les militaires, mais si on les malmène, il est possible que l'un d'eux aille tout raconter aux autorités.

LES AGENTS SECRETS AMÉRICAINS

prendre dans la règle, page 61, la fiche humain « type : commando ». Les agents secrets surveillent la frontière car des « individus » venant de Cuba on été signalés à Chimahua remontant vers le nord. La maître du jeu peut les faire intervenir quand il le juge logique. Les agents s'intéresseront aux personnages, mais les laisseront ensuite tranquilles si ceux-ci ne font rien de suspect.
Ils sont armés de *mauser,* et de *357 magnum,* et se déplacent en voiture, ou à pied en ville, habillés comme des représentants de commerce. (performance au tir : 72 %).

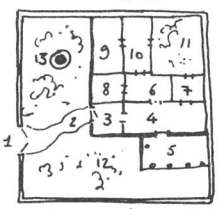
SOLDAT DE GARNISON

type : humain
apparence : uniforme mexicain (armée de terre)
nom : **soldat de garnison** de Yaxin
case : J 7 (Yaxin)
fixe : dans une maison entourée de grillage et de barbelés.
rôle dans le scénario : surtout de l'intimidation, on pourra les rencontrer patrouillant dans la région par 4 dans une jeep.
Ils aideront (après coup de fil à leur supérieur), les agents secrets américains s'ils leur demandent.
Poseront des questions à tous les gens qu'ils trouveront « suspects ».

LES DOUANIERS

On ne les rencontre qu'à Yaxin et au poste frontière, ou en patrouille le long du Rio Grande. Hormis pour ces lieux, la fiche est la même que les militaires de Yaxin.

L'HACIENDA (P11)



1 : entrée. 2 chemin. 3 Hall.
4 : Sejour. 5 patio ouvert.
6 : Salon. 7 cuisine
8 : Salle de bain.
9-10 : chambres.
11-12 Jardin

Points de missions :
1. 3 000 points si les autorités ne retrouvent pas le Visiteur.
2. 3 000 points s'il repart **vivant** vers l'espace.

Didier Guiserix

LE sujet de la magie dans Runequest a déjà été abordé dans le n° 16 de C.B. à propos des runes, c'est-à-dire de sa légitimité théorique. La magie existe parce que les runes existent et que les runes *sont* la magie quintessenciée. Ayant admis cela, cet article se propose maintenant d'en examiner le côté pratique, c'est-à-dire son fonctionnement au niveau des règles du jeu.

Pouvoir contre Pouvoir

Le fonctionnement de la magie repose essentiellement sur une des sept caractéristiques définissant les personnages : le **Pouvoir.**

Le Pouvoir représente la force animique du personnage, il montre la qualité de son "accord" avec l'Univers et le lien qui l'unit à la mystérieuse réserve d'énergie magique que sont les runes. Pratiquement, le Pouvoir définit donc son aptitude à utiliser la magie pour lui-même et à se défendre contre celle des autres. Ce n'est pas une caractéristique fixe. Déterminé au départ avec 3d6, il peut augmenter jusqu'à 21. Accroître son Pouvoir est, entre autres, l'un des buts tacites de tout personnage de Runequest.

Pour augmenter son Pouvoir, il faut avoir réussi à vaincre la résistance d'un Pouvoir adverse. Cette occasion peut se présenter soit lors du lancer d'un sort, soit lors d'un combat contre un Esprit. Un sort offensif, en effet, ne peut "passer" que si la créature-cible se laisse fléchir. Chaque fois qu'un sort est lancé sur une créature animée non consentante, a lieu ce qu'on appelle **une lutte Pouvoir contre Pouvoir.** On compare le Pouvoir actuel de l'attaquant avec celui, actuel, du défenseur. S'ils sont égaux, l'attaquant a 50 % de chances d'affecter le défenseur et que son sort fonctionne. Pour chaque point de Pouvoir de l'attaquant supérieur à celui du défenseur, les chances de réussite sont augmentées de 5 %. Pour chaque point de l'attaquant inférieur au défenseur, les chances sont diminuées de 5 %.

Exemples : Pouvoir de l'attaquant = 12 / Pouvoir du défenseur = 10. L'attaquant a 60 % de chances d'affecter le défenseur. Pouvoir de l'attaquant = 12 / Pouvoir du défenseur = 18. L'attaquant n'a que 20 % de chances de réussite.

Comme la plupart des lancers de dés dans Runequest, ces chances sont déterminées avec des dés de pourcentage. Noter alors que, quelle que soit la différence entre les deux Pouvoirs concernés, un jet de 01-05 est toujours une réussite, et un jet de 96-00 est toujours un échec.

Après l'aventure, quand vient le moment d'évaluer l'expérience acquise, un personnage qui a réussi à surmonter activement un Pouvoir adverse peut éventuellement accroître son propre Pouvoir de 1 à 3 points. Pour savoir s'il l'accroît, il soustrait son Pouvoir actuel de 21 et multiplie le résultat par 5. Le nombre obtenu indique son pourcentage de chances d'accroître effectivement son Pouvoir. Dans l'affirmative, il rejoue un nouveau d%. S'il tire alors de 1 à 10, il augmente son Pouvoir de 3 points ; de 11 à 40, il l'augmente de 2 ; et de 41 à 00, il l'augmente de 1.

Noter qu'une lutte Pouvoir contre Pouvoir avec au départ 95 % de chances de réussite est considérée une épreuve insignifiante et n'entraîne pas de possibilité d'augmentation de Pouvoir.

Si le Pouvoir est une force, active et/ou passive, entrant en jeu sous forme de "lutte psychique", il est également une réserve d'énergie dans laquelle on puise chaque fois que l'on lance un sort : énergie qui se trouve alors *dépensée*. Selon l'importance des sorts, on peut dépenser à la fois de 1 à 6 points de Pouvoir. Ces points sont soustraits de votre taux actuel de Pouvoir. Si vous devez alors entamer à nouveau une lutte P/P, comme attaquant ou comme défenseur, c'est votre score actuel de Pouvoir, éventuellement diminué par de précédents lancers de sorts, qui sera considéré pour évaluer les chances de réussite. Une conclusion s'impose : ne pas gaspiller le Pouvoir en lançant des sorts à tort et à travers.

Exemple : soit un personnage cupide connaissant le sort de *Détection des Gemmes* (sort qui requiert 2 points de Pouvoir pour être lancé) et possédant au départ de l'aventure un Pouvoir de 18. Supposons qu'en l'espace de 3 ou 4 heures, il ait lancé 6 fois ce sort. Son Pouvoir est graduellement tombé à 6. Survient un adversaire doué d'un Pouvoir de 12 qui tente de lui lancer un sort de *Disruption*. L'adversaire a 80 % de chances de lui faire mal. Si notre personnage cupide avait gardé son Pouvoir intact, son adversaire n'aurait eu que 20 % de chances de l'affecter. Une différence estimable.

Notons enfin que si un lanceur de sort est interrompu dans son acte, son sort n'a pas d'effet et il n'y a pas de dépense de points de Pouvoir. Par contre, s'il échoue dans la lutte Pouvoir contre Pouvoir, bien que le sort n'ait pas d'effet, les points de Pouvoir sont dépensés quand même.

Les points de Pouvoir dépensés sont récupérés au rythme d'un quart du Pouvoir total originel toutes les six heures, soit la totalité du Pouvoir en 24 heures.

Magie de Bataille (Battle Magic)

C'est la magie de base. Elle est théoriquement accessible à toutes les créatures douées d'Intelligence et de Pouvoir. Les seules limitations à son accès sont :

— **L'argent.** Seul un Prêtre des Runes peut enseigner la magie de bataille, et cet enseignement n'est jamais gratuit. Un sort peut coûter de 300 Lunars (sort de détection) à 2.500 Lunars (*Invisibilité*, par exemple). Six points de sort de *Guérison* (Healing 6) coûtent 10.500 Lunars. Pour établir une échelle de grandeur, se souvenir que la plupart des personnages commencent leur carrière avec 1d100 Lunars.

— **Le temps.** Il faut une semaine pour se faire enseigner un sort.

— **Le culte choisi.** Certains cultes, en raison de la nature des runes auxquelles ils sont affiliés, prohibent l'usage de certains sorts. D'autres, également, possèdent des sorts en exclusivité, et pour y avoir accès, le personnage doit d'abord avoir accès à ce culte. Accès qui peut être empêché pour des raisons raciales, politiques, ou par l'adhésion précédente à un autre culte incompatible.

Comme son nom l'indique, la magie de bataille est une magie offensive et défensive, surtout utilisée pendant les combats. De ce fait, son maniement est aisé et le temps de concentration relativement court.

Les sorts peuvent être actifs ou passifs, instantanés, temporels ou permanents, focalisés ou non-focalisés :

Actif, Passif

Les sorts qui requièrent une concentration permanente pendant toute la durée d'effet sont appelés *actifs*. Si le jeteur de sort est perturbé ou blessé, s'il veut lancer un autre sort, l'effet d'un sort actif cesse immédiatement. Il y a très peu de sorts actifs, mais ce sont les plus puissants. Citons *Invisibilité* (Invisibility) et *Lame de Feu* (Fireblade). La plus grande partie des sorts de magie de bataille sont donc dits *passifs*. Cela veut dire qu'une fois qu'ils sont lancés, aucune concentration n'est plus nécessaire pour maintenir leur effet. Le round suivant, même si le jeteur de sort est blessé ou s'il lance un autre sort, l'effet du sort précédent demeure.

Instantané, temporel, permanent

Les sorts *instantanés* sont ceux dont l'effet ne dure que pendant le round en cours. C'est le cas des sorts de détection. Les sorts *temporels* sont ceux dont l'effet dure plusieurs rounds. C'est le cas de la plupart des sorts offensifs et défensifs. Sauf indication contraire, un sort *temporel* dure 10 rounds (2 minutes). Les sorts *permanents* sont ceux dont l'effet ne sera pas remis en cause. C'est le cas de *Guérison* (Healing), *Extinction* (Extinguish), *Réparation* (Repair) par exemple.

Focalisé, non-focalisé

Pour lancer efficacement la plupart des sorts, il faut utiliser un "focus". Le focus est un symbole runique gravé sur un objet ; c'est lui qui relie, magiquement, le jeteur de sort à sa cible. Pour lancer un sort, il faut tenir en main l'objet focalisant (le focus), se concentrer un instant sur le symbole runique, puis diriger l'objet vers la cible en prononçant la formule. Ceci s'accomplit très rapidement et ne prend que très peu de rangs d'attaque (Cf. C.B. nº 17). Il est possible de lancer un sort sans focus matériel, mais dans ce cas, il faut un round supplémentaire à se représenter mentalement le focus et l'effet désiré sur la cible. Les foci peuvent être gravés sur une baguette, un anneau, un bâton, etc. Les sorts affectant les armes, tels que *Finelame* (Bladesharp), *Lame de Feu*, par exemple, peuvent avoir leur focus gravé sur le pommeau de l'arme pour être visualisés plus rapidement en cours de bataille. Quand un Prêtre des Runes vous enseigne un sort, il vous enseigne en même temps (et au même prix) comment graver le focus correspondant.

Les sorts lancés sur un objet ou sur une créature autre que soi-même doivent toujours être *focalisés*. Les sorts que l'on se lance à soi-même n'ont pas besoin de l'être ; ils sont dits *non-focalisés*.

Les sorts à Pouvoir Variable

Ce sont des sorts de magie de bataille qui peuvent s'acquérir point par point. Leur efficacité augmente avec leur nombre de points. Par exemple, si *Guérison 1* permet de guérir un point de blessure, *Guérison 2* permet d'en guérir instantanément deux. Si *Finelame 2* permet d'augmenter de 10 % votre aptitude aux armes tranchantes, *Finelame 4* vous permet de l'augmenter de 20 %. Pour acquérir le second point d'un sort à *Pouvoir Variable*, il faut bien entendu avoir déjà acquis le premier, et ainsi de suite.

Il faut noter enfin que, contrairement à certains sorts de magie des runes, *les sorts de magie de bataille ne sont jamais "additionnables"* (stackable). Deux sorts de *Finelame 1* n'égalent pas un sort de *Finelame 2*. Si, par exemple, un sort de *Guérison 2* est appliqué à un blessé et, un round plus tard, au même blessé, un sort de *Guérison 3*, trois points de blessure seront guéris (le sort le plus fort) et non pas cinq. On peut par contre utiliser un sort à Pouvoir Variable avec une efficacité moindre. Si vous êtes possesseur d'un sort de *Guérison 6*, vous pouvez n'utiliser que deux points de Pouvoir et lancer un sort de *Guérison 2*.

Le seul cas où l'on peut utiliser plus de points de Pouvoir que n'en requiert le niveau du sort possédé, est lorsque l'on veut vaincre une résistance magique, un sort de *Contre-magie* (Countermagic) par exemple. Néanmoins, ces points de Pouvoir supplémentaires ne servent qu'à vaincre la barrière adverse. Si le sort "passe", son efficacité reste la même.

Magie des Runes (Rune Magic)

La magie des runes est autrement plus puissante que la magie de bataille et son utilisation est réservée aux Prêtres des Runes. (Pour les caractéristiques des Prêtres des Runes, voir C.B. nº 16). Alors que l'ensemble des sorts de magie de bataille est commun à la plupart des cultes, les sorts de magie des runes étant directement liés au Pouvoir de telle ou telle rune, ne sont souvent que l'exclusivité d'un culte particulier. Ils ont toutefois des caractéristiques communes en ce qui concerne leur fonctionnement.

Les Prêtres des Runes n'ont pas à payer pour acquérir les sorts. En revanche, ils doivent sacrifier du Pouvoir de façon *permanente*. Selon la puissance des sorts, un, deux ou trois points de Pouvoir peuvent être perdus *définitivement* lors de l'acquisition d'un sort. Ceci limite le nombre de sorts de magie des runes pouvant être connus par un individu puisque pour être Prêtre des Runes, il faut avoir un Pouvoir minimum de 18. Seul le Pouvoir en excès de 18 (et le maximum est 21) peut donc être sacrifié en échange de sorts. Pour en acquérir d'autres, les Prêtres devront d'abord avoir à nouveau augmenté leur Pouvoir. Cela se fait de la façon normale (voir plus haut).

En contrepartie de ce sacrifice, les Prêtres n'ont pas à dépenser de points de Pouvoir lorsqu'ils lancent un sort de magie des runes. L'énergie magique nécessaire est fournie directement par les dieux.

Quand il est lancé pendant un combat, le sort de magie des runes est toujours effectif dès le rang d'attaque nº 1.

Sauf spécification contraire, les sorts de magie des runes sont toujours *passifs* avec une durée de 15 minutes (75 rounds). Un sort de magie des runes est toujours deux fois plus fort qu'un sort de magie de bataille de même Pouvoir. Ainsi, il faudrait un sort d'*Annulation de la Magie 2* (Dispel Magic 2) pour annuler l'effet d'un sort de magie des runes de 1 point.

Les sorts de magie des runes peuvent être "additionnables" (stackable) ou "non-additionnables", réutilisables ou non-réutilisables.

Additionnables, non-additionnables

C'est la différence avec les sorts de magie de bataille. Un exemple fera comprendre. Si vous connaissez le sort de magie de bataille *Protection 4* et que vous décidiez d'abord de l'utiliser partiellement sous forme de *Protection 2*, puis que vous désiriez une meilleure protection et que vous vous lanciez à nouveau *Protection 2* : vous aurez dépensé 4 points de Pouvoir et vous aurez toujours une protection de deux points. Ces sorts ne s'ajoutent pas, seul le plus fort prend éventuellement effet sur les autres. Pour avoir une protection de 4 points, il vous faudrait lancer maintenant un sort de *Protection 4*, et les 2 points de Pouvoir du premier sort de *Protection 2* auraient été dépensés en pure perte.

Par contre, si vous possédez deux points du sort de magie des runes *Bouclier* (Shield), vous pouvez vous lancer un premier sort pour 1 point, puis, si vous l'estimez nécessaire, un second sort pour l'autre point, et vous aurez une protection doublée. Ces sorts s'ajoutent. On peut ainsi "doser" la force du sort que l'on lance, l'augmentant peu à peu si le besoin s'en fait sentir. Il est en effet important de pouvoir économiser la magie des runes car, bien qu'on ne dépense plus de Pouvoir personnel après le sacrifice, son emploi est néanmoins limité.

Réutilisable, non-réutilisable

Quand un sort de magie des runes a été lancé par un Prêtre, ce dernier doit passer une journée entière de méditation dans un temple de son culte pour pouvoir le lancer à nouveau. Les sorts qui obéissent à cette règle sont dits *réutilisables*. D'autres ne peuvent être lancés qu'une seule fois. Pour pouvoir lancer à nouveau un sort *non-réutilisable*, il faut que les points de Pouvoir correspondants soient à nouveau sacrifiés de façon permanente.

Il résulte de tout cela que si la magie des runes ne coûte rien en Lunars, elle coûte cher par contre en Pouvoir et l'on a intérêt à ne l'utiliser que judicieusement.

Combat contre les Esprits (Spirit Combat)

Le combat contre un Esprit peut être involontaire et non-désiré, dans le cas où un Esprit mauvais vous attaque pour prendre possession de votre corps ; il peut être tout autant recherché et désiré par les personnages. Le but d'un tel combat est de pouvoir ensuite *lier* (bind) l'Esprit. Un *Esprit lié* (Bound Spirit) est quelque chose d'infiniment précieux pour les raisons suivantes :

— Un Esprit lié dans un cristal magique peut servir de réserve de sorts. Les personnages, en effet, sont limités par leur Intelligence quant au nombre de points de magie de bataille qu'ils peuvent avoir en tête. Avec une Intelligence de 8, par exemple, on ne peut avoir en tête qu'un maximum de 8 points de magie de bataille. D'autre part, comme on l'a vu plus haut, lancer des sorts épuise le Pouvoir. Un Esprit lié remédie à cet inconvénient. On peut lui apprendre autant de sorts de magie de bataille que *son* Intelligence le permet ; et on peut utiliser *son* Pouvoir. L'Esprit, une fois lié, n'a plus aucune initiative ; et son *lieur* reste en contact télépathique permanent avec lui.

— Un Esprit lié dans un animal familier est un compagnon intégralement dévoué ; et grâce au lien télépathique, le lieur peut voir par ses yeux et entendre par ses oreilles.

Pour lier un Esprit, il faut connaître le sort de magie de bataille approprié, et l'avoir auparavant détecté et défié.

Les étapes du combat sont les suivantes :

— Chacun, Personnage et Esprit, entame une lutte Pouvoir contre Pouvoir. Les deux peuvent réussir, les deux peuvent échouer, un seul des deux peut réussir.

— Si l'Esprit réussit, il peut se désengager et fuir. C'est ce que fera un Esprit n'ayant pas recherché lui-même le combat.

— Le gagnant de la lutte P/P (Personnage et Esprit pouvant l'être simultanément) peut tenter de faire baisser le Pouvoir de l'autre. Le gagnant joue 1d100. De 1 à 10, l'autre perd 3 points de Pouvoir ; de 11 à 40, il en perd 2 ; de 41 à 100, il en perd 1. Notez que les deux opposants peuvent en perdre, mais pas forcément le même nombre chacun. Ces points sont récupérés ensuite au rythme normal. Toutefois, un être tombant à zéro de Pouvoir cesse d'exister.

— Dès que l'un des deux opposants possède un Pouvoir supérieur à l'autre, il peut tenter de le capturer en réussissant à nouveau une lutte P/P classique.

— Si l'Esprit réussit à *capturer* le Personnage, ce dernier devient un esprit désincarné et l'Esprit possède son corps.

— Si le personnage réussit à *capturer* l'Esprit, il peut maintenant le lier.

Comme on le devine, cette opération est très dangereuse, d'autant plus que le Pouvoir moyen des Esprits est déterminé avec 3d6 + 6. D'autres peuvent avoir un bien plus grand Pouvoir. Le nombre maximum d'Esprits qu'un Personnage peut garder liés est déterminé par son Charisme divisé par 3.

Enfin, si vous êtes encore là après le combat contre l'Esprit, rappelez-vous que vous avez droit à tenter un jet d'augmentation de Pouvoir.

De cette façon, même si le hasard vous a doté au départ d'un Pouvoir de 3, vous pouvez toujours espérer, bataille après bataille, combat d'Esprit après combat d'Esprit, devenir un jour cette sommité enviée qu'est un Prêtre des Runes. □

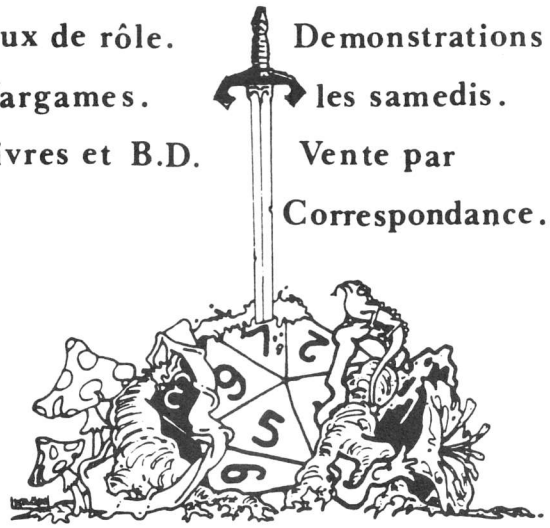
Denis Gerfaud.

EXCALIBUR

Toute la S.F. et le Fantastique

Jeux de rôle.
Wargames.
Livres et B.D.

Demonstrations
les samedis.
Vente par
Correspondance.



34 Rue du Pont des Morts.
57000 METZ
Tél: (8) 733-19-51

Le tableau A résume les formules, à peu près dans l'ordre où vous les découvrez en lisant les règles.

Nom	Variation	Symbole	Formules de calcul	Etats			Livrets à consulter			Tableaux à consulter
				25	50	75	R	RA	LC	
Dons	1 à 20	Cbt. Mag. Art. Com. Per. Mec. Nat. Foi.	Pour chaque don, tirer 1d 4 : 1 = 0, 2 – 3 = 8, 4 = 15 + 4d 10 qui donne un total à répartir entre ces 8 dons.				X X X X X X X X			
Caractéristiques	1 à 20	F R C E V I S	70 + 4d 10 à répartir	☆	☆	☆	X X X X X X X			AI p. 51
Facteurs déduits des caractéristiques	2 à 5	FF FP FB FS FM	FF = $(F/4)^+$ FP = $(E/4)^+$ FB = $(V/4)^+$ ou FB = ((Cbt. + V + 1d 10)/10)° FS = $(I/4)^+$ ou FS = ((2 Per. + $(I/2)^-$)/10)° FM = $(S/4)^+$	— – 1 – 1 – 1 – 1	— – 2 – 2 – 2 – 2	— – 3 – 3 – 3 – 3	X X X X X	X X X X X		A II p. 52
Taille et poids		T, t P, p	— un tableau donne T et P en fonction de R et F — un tableau donne t et p en fonction du sexe et de T et P *nota :* T et P sont des chiffres de 1 à 20, t et p des tailles et poids en cm et kg					X X		AA III p. 34 AA IV p. A34
Beauté	1 à 20	B	T et P déterminent un maximum possible et le nombre de d 4 à jeter - *Remarque :* ne pas dépasser ce maximum.					X		AA V p. A35
Aura	2 à 20	AUR	2d 10							
Souffle **Fatigue**	1 à 20 1 à 20	SFL FAT	SFL = ((7 E + 3 V)/10)° FAT = ((6 E + 3 S + V)/10)° Ce tableau donne les valeurs seuils de changements d'état							A II p. 52 A II p. 52 A III p. 52
Ambidextrie	1 à 20	AMB	AMB = ((4 C + 2 V + 4d 20)/10)°					X		AA II p. 33
Intuition	1 à 20	ITU	ITU = ((5 Per. + 5 I)/10)°	– 2	– 5	– 7		X		AA II p. 33
Sens	5 à 20 5 à 20 5 à 20 5 à 20 5 à 20 – 25 à 20	OUI VUE GOU ODO TOU SIX	5 pts au départ dans chaque sens sauf 6e sens (– 25) puis 6 × Per. à répartir dans les 6 sens. Si vous ne jouez pas les RA mais désirez obtenir l'un de ces sens pour calculer une compétence (*ex :* vue pour le tir) prendre directement le chiffre de Perception.					X X X X X X		
Vivacité d'esprit	3 à 20	VES	Tableau en fonction de I et de 5d 10 donnant VES	– 2	– 5	– 7		X		AA I p. 33
Performance		Ar. Lv. Bg. SHs. SHa. SLs. SLa.	Arraché = ((3 F + E) × (p + 120))°/100 en kg Poids soulevé = 3 Ar. en kg Poids bougé (sans soulever) = 5 Ar. en kg Saut hauteur (sans élan) = (5 F × t)/ (90 + p) en m Saut hauteur (avec élan) = (8 F + 2 C + R) xt/(90 + p) en m Saut longueur (sans élan) = ((4 F × (2 + t)/(90 + p)) + 0,5 en m Saut longueur (avec élan) = (7 F + 10 R + 2 C) × (2 + t)/(90 + p) en m	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★		X		
Esquive **Feinte de corps**		ES FC	ES = ((5 × R/2)$^-$ + (5 × C/2)$^-$)/10)° FC = (ES/2)$^-$	– 1 – 1	– 2 – 2	– 3 – 3	X X			A II p. 52 A II p. 52
Action de base		base	Tableau en fonction de coordination et de Rapidité	★	★	★				A IV p. 53
Encombrement		EC 0 EC 1 EC 2 EC 3 EC 4	EC 0 = (Ar./20)° en kg EC 1 = (Ar./6)° EC 2 = (Ar./3)° EC 3 = (Ar./2)° EC 4 = (Ar./1,5)°							
Age provisoire	10 à 20	Age	8 + 2d 6				X			
Statut social									X	p. 6
Performances		VS VC VPC VMa VMn VP	Vitesse sprint Vitesse course Vitesse pas de course Vitesse marche accélérée Vitesse marche normale Vitesse marche promenade	toutes ces performances dépendent de rapidité						AH p. 51 et 52

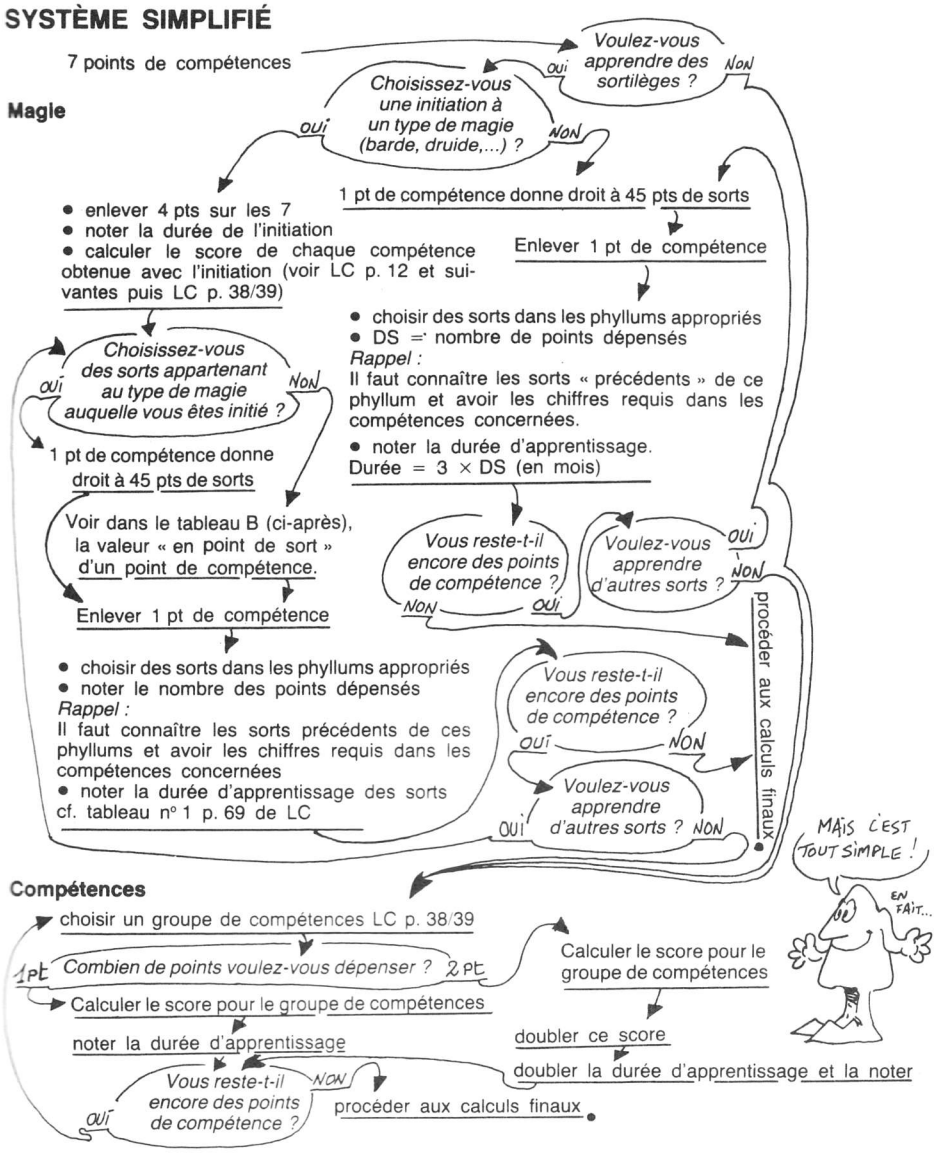
DEVENIR LÉGENDAIRE

ou comment créer un personnage de légendes (le jeu)

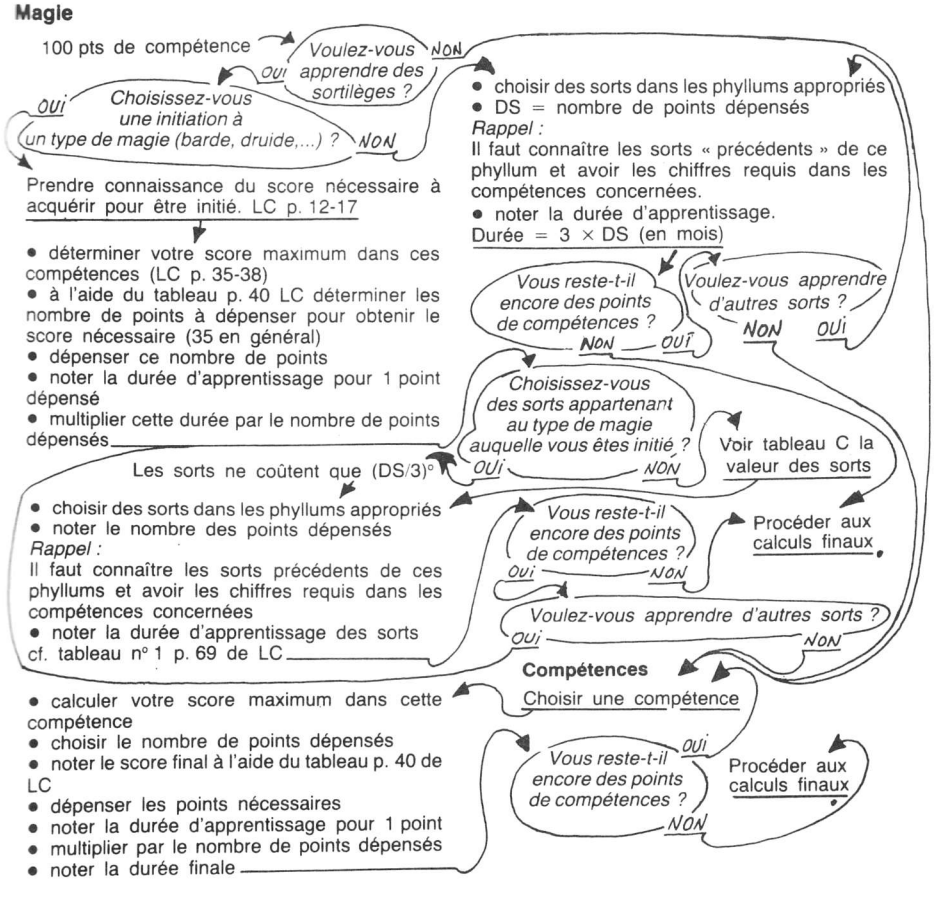
Ce qui suit doit être considéré comme un résumé, à l'usage du joueur, des règles de création d'un personnage du jeu Légendes. Afin d'accélérer la préparation des personnages il était utile de présenter quelques formules ayant servi à la réalisation des tableaux de règles. Le goût justifié de certains joueurs et maîtres des Légendes pour les formules (plus facilement mémorisables que les tableaux) se trouvera ici satisfait.

Légendes

SYSTÈME SIMPLIFIÉ



SYSTÈME NORMAL



Symboles et abréviations

— ⋆ les valeurs des caractéristiques pour les états 25, 50, 75 sont données dans le tableau A1 p. 51
— ⋆ les calculs doivent être refaits avec les dons et caractéristiques en état 24, 50, 75.
— – ne varie pas avec l'état
— (.../...)° arrondir au plus proche le contenu des parenthèses (pour 4,5 par ex., arrondir à 5)
— (.../...)$^+$ arrondir au chiffre supérieur
— (.../...)$^-$ arrondir au chiffre inférieur
— R = Règles, RA = Règles Avancées, LC = Légendes Celtiques
Une croix dans une colonne signifie voir règle dans R, RA ou LC

Calculs finaux

Pour la magie
A = type de magie
A = Mag (magicien), Foi (druide), Art (barde), Nat (médecin)
— calcul du Pouvoir magique :

$$PA = \frac{2\,Mag + 3\,I + 2\,S + V + 2\,A}{10}$$

— calcul de la connaissance de la magie :
CM = somme DS
— calcul du score d'un sortilège (le faire pour tous les sortilèges) :

$$SCORE = 5\,PM + \frac{(CM)^-}{7} + \frac{(DMS)^-}{7} + 1$$

score = SCORE − 2 × DS
— calcul de la maîtrise de sortilège :

$$MS = \frac{(score)^-}{5}$$

— calcul de l'âge final :
Additionner toutes les durées et les ajouter à l'âge initial.

Pour les compétences
— calcul du score dans les compétences non choisies :
score = caractéristique directrice de la compétence, (lisible p. 2 de la feuille de personnnage). L'initiale de la caractéristique se trouve à gauche de la compétence.
— calcul des chances de succès de toutes les compétences :

$$CDS = \frac{(score)}{5}$$

— calcul des chances de succès en état 25, 50, 75 :
Soustraire 2 au CDS pour l'état 25
Soustraire 5 au CDS pour l'état 50
Soustraire 7 au CDS pour l'état 75
— calcul de l'âge final
Additionner toutes les durées et les ajouter à l'âge initial.

1 point de compétence donne droit au nombre de points de sort suivant :

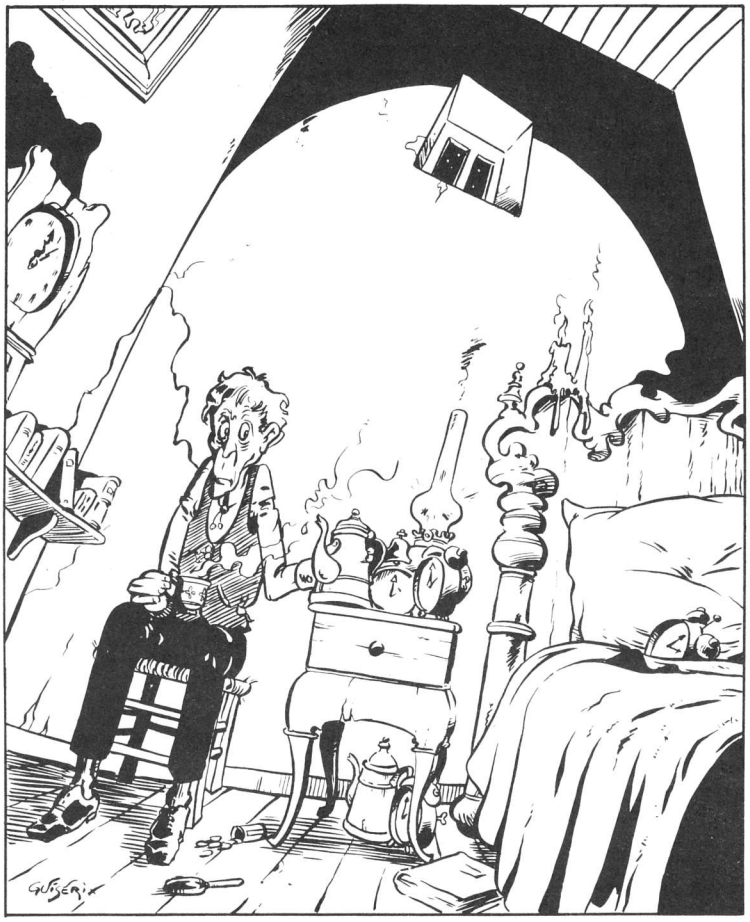
tableau B

Type de sort désiré / Type d'initiation	Drui.	Bard.	Mag.	Méd.
Druide	45	30	30	15
Barde	30	45	15	15
Magicien	30	15	45	15
Médecin	15	15	15	45

tableau C

Type de sort désiré / Type d'initiation	Drui.	Bard.	Mag.	Méd.
Druide	(DS/3)°	(DS/2)°	(DS/2)°	DS
Barde	(DS/2)°	(DS/3)°	DS	DS
Magicien	(DS/2)°	DS	(DS/3)°	DS
Médecin	DS	DS	DS	(DS/3)°

Pour tout renseignement sur la *Guilde des Légendes* contacter Philippe Mercier ou Jean-Marc Montel, 125, rue Mondésert, 54000 Nancy.



Par delà le mur du sommeil

« A propos du sommeil, sinistre aventure de tous les soirs, on peut dire que les hommes s'endorment journellement avec une audace qui serait inintelligible si nous ne savions qu'elle est le résultat de l'ignorance du danger » Baudelaire.

C'est par cette citation que commence l'une des nombreuses nouvelles de Lovecraft, *Hypnos* (du recueil Dagon), dont le héros devient fou à la suite de ses recherches dans le domaine du rêve. En effet, Hypnos signifie, en grec, sommeil, et c'est l'un des grands thèmes de Lovecraft, aux côtés des horreurs cosmiques et des livres maudits. Pourtant, dans les règles de l'appel de Cthulhu, ce sujet n'est mentionné nulle part, malgré son importance dans le cycle de Cthulhu.

Rêves prémonitoires, rêves rappelant au dormeur certaines images qu'il pensait oubliées, réception des rêves du grand Cthulhu lui-même (car, dans sa demeure de R'lyeh la morte, Cthulhu RÊVE et attend). Ou bien rêves entraînant dans d'autres sphères d'existence, mondes précis où se trouvent mille sites merveilleux, ou dans *« cet univers sans conscience, obscure entité, plus vaste et terrifiant que toute chose concevable, qui se trouve au-delà de la matière, du temps, de l'espace, et dont on ne peut appréhender l'existence que dans certaines formes du sommeil »*, tous ces types de rêves font partie intégrante de l'univers de Lovecraft, et méritent de figurer en bonne place dans le jeu.

Rêve et réalité

Les rêves prémonitoires sont plutôt rares dans les nouvelles de Lovecraft, et il devrait en être de même dans les parties de Call of Cthulhu. Deux types de situation peuvent provoquer de tels rêves :

— Dans le premier cas, une cérémonie importante est en train de se préparer, et le personnage en prend très vaguement conscience. Si, dans un tel cas, le personnage lit un livre faisant allusion (indirectement) à cette cérémonie, il se peut qu'il ait un rêve prémonitoire, associant des passages du livre à des bribes d'informations, et obtenant ainsi une vue d'ensemble de l'événement.

— Un autre cas possible est celui d'un des investigateurs qui s'aventure vers un grand danger, alors que ses compagnons dorment paisiblement. Dans cette situation, l'un des dormeurs rêvera du sort destiné à son malheureux compagnon, et pourra peut-être le prévenir à temps.

Dans tous les cas, la procédure à appliquer est la suivante : si le Gardien des Arcanes décide qu'il est possible qu'un rêve prémonitoire survienne, il tire secrètement un dé de pourcentage sous le Pouvoir plus le Mythe de Cthulhu de chaque personnage susceptible d'avoir un tel rêve, une fois par personnage, et il s'arrête dès que l'un des personnages a réussi son jet, indiquant un rêve prémonitoire. Le Gardien des Arcanes devra décider d'une perte de Santé Mentale, et veiller à faire le rêve aussi horrible et aussi imprécis que possible.

Rêves qui n'en sont pas

Dans la nouvelle *la maison de la sorcière,* un jeune étudiant est accablé de rêves terrifiants qui s'avèrent finalement être réalité, une sorcière s'emparant de lui durant son sommeil.
Cette nouvelle est un exemple typique de la magie Lovecraftienne, à laquelle il fait souvent allusion sans jamais la montrer. C'est donc un nouveau sort qui est présenté ici, permettant de projeter l'esprit et le corps d'une personne dans d'autres lieux où le lanceur du sort pourra alors se débarrasser de sa victime ou lui faire accomplir des besognes variées.

Sort : *Projeter Dormeur*
Ce sort dérive quelque peu du sort *Create Gate* (page 67 des règles), et son emploi est divisé en une série de phases.
1) Le lanceur du sort doit d'abord enchanter un lieu, grâce au sort utilisé différemment. Ce lieu doit contenir des angles, et le sort crée alors d'autres angles, non euclidiens mais imperceptibles à l'œil nu. Le processus coûte au lanceur un point de Pouvoir permanent.
2) Lorsqu'un malheureux dort dans ce lieu, le lanceur peut le projeter. Il doit réussir un jet de résistance de Pouvoir contre Pouvoir. S'il échoue, le sort n'affecte pas le dormeur, sinon on passe à la phase 3.
Le lancement du sort coûte un point de Pouvoir temporaire, et le fait d'essayer d'y résister aussi.
3) Si le sort réussit, le dormeur se trouve projeté à travers les angles non euclidiens de l'endroit, dans un univers bizarre composé d'angles impossibles et de couleurs telles qu'il n'en a jamais vu, pour finalement se retrouver aux côté du lanceur du sort.
Ce passage entraîne la perte de 1D3 de Santé Mentale et de 1D3 de Pouvoir.
4) A ce moment, le lanceur peut essayer de s'emparer de l'esprit du dormeur. Ceci nécessite un jet de résistance de Pouvoir contre Pouvoir, et si c'est le lanceur du sort qui le gagne, le dormeur devra alors lui obéir. Sinon, le dormeur est à nouveau projeté retournant à son lieu de départ, et immunisé au sort pour cette nuit.
Pour essayer de s'emparer de l'esprit de sa victime, le lanceur doit investir un point de Pouvoir de façon temporaire. Le retour du dormeur n'entraîne plus de perte de Santé Mentale ou de Pouvoir.
5) Si le lanceur du sort prend le contrôle de l'esprit du dormeur, celui-ci obéira pour des ordres simples, mais pourra essayer de faire un jet de résistance de Pouvoir contre Pouvoir pour des ordres contradictoires à sa nature. Notez que selon le lieu où il se trouve, le dormeur pourra rapporter des objets, perdre de la Santé Mentale, des points de coups, etc. Aussi, si le dormeur est confronté à un ordre fondamentalement incompatible avec sa nature profonde il pourra (ayant réussi un jet de résistance) attaquer physiquement le lanceur de sort et ce dernier devra réussir un jet de Pouvoir contre Pouvoir pour faire partir le dormeur. Enfin, il est important de noter que le dormeur ne régénère pas de Pouvoir lorsqu'il est sous l'emprise d'un sort.

Rêves et résurgences

Ce type de rêve n'arrive qu'à ceux devenus fous à la suite d'une perte de 20 % ou plus, de leur Santé Mentale, sans que celle-ci soit descendue à zéro. Plutôt que d'être affligés d'une folie, ils devront réussir chaque nuit un jet sous leur Santé Mentale, ou rêver de l'événement qui se répétera avec une netteté horrible et ceci tant qu'ils n'auront pas guéri leur perte de Santé Mentale. Chaque semaine, ils perdront 1D3 points de coup, se dégradant physiquement en raison de cauchemars atroces.
Notez une variante amusante du thème qui consisterait en une folie provenant d'un rêve affreux : si un personnage devient fou à la suite d'un rêve, il sera affligé d'une folie appelée *hypnophobie*. Celle-ci le rendra incapable de dormir, car il sera trop terrifié à l'idée de ce qu'il pourrait rêver (à ce sujet, le paragraphe intitulé « la peur de rêver » décrit en détail les ennuis auxquels s'exposent ceux qui tiennent à tout prix à se priver de sommeil).
D'autre part, il est possible que ce genre de rêve intervienne alors que le personnage suit un traitement psychanalytique ou lors d'un internement dans un asile. Si, au cours d'une psychanalyse, l'analyste manque son jet avec 96 ou plus, il doit retirer le dé immédiatement. S'il échoue, le patient est assailli de rêves lui rappelant d'horribles événements, et on applique les effets décrits au-dessus. Sinon, il faut appliquer les résultats d'un échec critique de psychanalyse, comme décrits dans les règles pages 25-26. Procédez de la même façon dans un asile, en remplaçant le jet de psychanalyse par un jet sous le taux de guérison (*Cure Rate*) et en substituant les effets d'un échec critique de psychanalyse à ceux d'un asile *(Institutional disaster)*.

Les rêves du grand Cthulhu

D'après Lovecraft, la plupart des fous sont des malheureux particulièrement réceptifs aux rêves du monstrueux et tentaculaire Cthulhu, qui (comme déjà dit auparavent) dans sa demeure de R'lyeh la morte, attend en rêvant. Toujours d'après Lovecraft, plus un personnage a d'imagination, plus il a de chances de capter un de ces rêves, ou plutôt cauchemars. C'est surtout alors que les étoiles sont en bonne place pour le retour de Cthulhu, que cette possibilité se présente ; c'est-à-dire aux environs de la Toussaint, durant les périodes d'adoration intense de la déité.
En termes de jeu, on considérera que plus le personnage a de Santé Mentale, moins il a d'imagination. Pour obtenir le pourcentage de (mal)chance de capter un tel rêve, soustraire la Santé Mentale du personnage à 100 et diviser par 5 (en arrondissant vers le bas). Notez que les personnages déjà fous ne divisent ce nombre que par 2,5. Ce rêve pourra être perçu 1D6 jours avant et 1D6 jours après la veille de la Toussaint (c'est-à-dire du 26 octobre au 7 novembre). Chaque nuit suivant le premier rêve, celui-ci se répétera automatiquement et continuera encore un peu. Ce rêve est en fait décomposé en six phases et le personnage verra la première au cours de la première nuit, la première et la deuxième au cours de la deuxième nuit, etc. Notez que le fait de revoir une phase du rêve n'apporte aucun effet supplémentaire. Il est possible que le personnage commence à rêver à moins de six nuits de la fin de la cérémonie, auquel cas les rêves cesseront avec la cérémonie, et le personnage ne connaîtra pas la fin du rêve. Le sommeil dans lequel se plonge le personnage une fois le rêve commencé est très profond, et il sera très difficile de le réveiller.

Voici les six phases du rêve de Cthulhu :
1) Le rêveur vole, traversant une mer noire et houleuse. Une sorte d'aura mauvaise en émane, et il perd 1 point de Santé Mentale. S'il réussit une détection d'objets cachés, *(Spot Hidden Object)* il apercevra d'étranges formes mouvantes dans la mer, et devra réussir un jet sous la Santé Mentale ou encore en perdre 1D3.
2) Le rêveur, toujours en volant, arrive en vue de R'lyeh, une titanesque cité surgie de la mer, noire et recouverte d'algues verdâtres. Il perd 1D4 de Santé Mentale, ou 1 si son jet réussi. Cette vision lui procure aussi + 1 en connaissance du Mythe de Cthulhu.
3) Le rêveur survole les rues de R'lyeh, peuplées par les rejetons de Cthulhu *(Spawn of Cthulhu)* et ceux des profondeurs *(Deep Ones)*. Les bâtiments comportent des angles étranges, non euclidiens, il perd 1D12 de Santé Mentale, ou 1D4 s'il réussit un jet sous celle-ci. Il gagne + 3 en connaissance du Mythe de Cthulhu.
4) Le rêveur arrive devant un grand bâtiment, muni d'une gigantesque porte, devant lequel il s'arrête. Il se sent glacé et terrifié, sans vraiment savoir pourquoi (sauf s'il réussit un jet sous sa connaissance du Mythe de Cthulhu, auquel cas il se rendra compte qu'il se trouve devant la demeure de Cthulhu lui-même !). Il perdra 1D4 de Santé Mentale, 1 point si son jet sous celle-ci est réussi. Un jet de détection d'objets cachés réussi lui fera remarquer au milieu de la porte, une sorte d'étoile à 5 branches, comme un sceau, mais brisée.
5) La porte s'ouvrira progressivement, pivotant d'une façon anormale, révélant des ténèbres insondables, presque tangibles. Le personnage perdra 1D6 de Santé Mentale, 1D2 s'il réussit son jet. S'il réussit un jet d'entendre *(Listen)*, il percevra une sorte de clapotis, comme un bruit de pas monstrueux sur un sol détrempé.
6) Puis c'est Cthulhu lui-même qui jaillit des profondeurs, dans une explosion de joie impie. Le personnage doit réussir un jet sous son Intelligence avec un dé de pourcentage, ou contempler Cthulhu dans

toute son horreur. S'il réussit, il parviendra à s'arracher au rêve juste à temps, et ne perdra que 1D20 de Santé Mentale. Sinon il en perdra 1D100, et le rêve (dans les deux cas) s'arrêtera là. Dorénavant, le personnage ayant vu Cthulhu surgir de sa cité sera poursuivi par Ceux des profondeurs, et hanté par des cauchemars dont il ne pourra se souvenir...

L'abîme du sommeil

Lovecraft, décrit dans *Hypnos,* les voyages d'un sculpteur et de son mentor dans un monde intérieur, qu'ils explorent ensemble, et *« ..., leurs découvertes furent uniquement de l'ordre des sensations. Des sensations sans aucun rapport tangibles avec les impressions que le système nerveux peut enregistrer. C'étaient bel et bien des sensations, mais elles comportaient des éléments temporels et spatiaux stupéfiants — des choses qui au cœur d'elles-mêmes ne possédaient aucune existence distincte ni définie... »*
L'accès à ce monde intérieur est difficile, et d'après Lovecraft, c'est un événement qui n'arrive qu'une fois ou deux au cours de la vie des imaginatifs. En conséquence, seule l'utilisation de certaines drogues exotiques permet des incursions fréquentes dans ce monde. Tout d'abord, il faut qu'un personnage découvre l'existence de cet univers en lui. Ceci se fait par la lecture de l'un des livres maudits, qui, plutôt que de recéler un sort, contient des révélations au sujet de ce monde, qui seront découvertes de la même façon qu'un sort. Puis le personnage devra réussir un jet sous sa connaissance de la pharmacie *(Pharmacy)* pour savoir quelles sont les drogues à utiliser, et pourra alors essayer de se les procurer. L'obtention, l'usage, l'abus et les effets de telles drogues sont laissés à l'appréciation du Gardien des Arcanes, mais il est certain qu'à la longue, leurs effets devraient être nocifs pour l'organisme du personnage.
Enfin, le personnage peut essayer de pénétrer dans cet univers interne. Celui-ci semble en fait être composé de la conscience de tous les êtres vivants, et abriter les dieux de l'extérieur *(Outer Gods),* tels Azathoth, Nyarlathotep, Yog-Shothoth, etc. La première incursion dans ce monde nécessite, de la part du personnage, un jet *au-dessus* de la Santé Mentale, et il ne pourra recommencer que lorsque sa Santé Mentale aura baissé. Cet univers est essentiellement composé d'angles impossibles, de couleurs indescriptibles et de ces sensations que l'homme ne peut comprendre, et la première fois qu'un personnage y pénètre, il perd 1D4 de Santé Mentale. D'autre part, Lovecraft décrit les *obstacles* que les personnages essayent de franchir pour continuer leur exploration. Mais dans quel but ? C'est à partir de là que commence l'extrapolation, et l'adaptation en termes de jeu.

Voici comment procéder :
Le personnage choisit la caractéristique, parmi les 3 mentales, qu'il veut augmenter ; en puisant la puissance dans l'énergie de son subconscient et celui des autres êtres qui composent cet univers. Les 3 caractéristiques sont : Charisme (CHA), Pouvoir (POW), Intelligence (INT). Il lui faut alors franchir un nombre d'obstacles égal au nombre de points qu'il possède dans cette caractéristique et il lui faudra à chaque fois réussir un jet de résistance (voir *Basic Role Playing)* contre 21 − sa caractéristique. S'il échoue ne serait-ce qu'une fois, il est ramené à son corps et continue à dormir, mais sans rêves. D'autres part, il n'est possible de franchir qu'un obstacle par nuit successive de sommeil ; c'est-à-dire un la première nuit, puis à nouveau celui-ci et le suivant au cours de la seconde nuit, puis les deux précédents et un troisième au cours de la nuit d'après, etc. Si un personnage n'arrive pas à franchir un obstacle ou s'il passe une nuit sans faire d'incursion dans ce monde intérieur, il doit recommencer à zéro.
Exemple : Avram Jones, investigateur de l'occulte, découvre dans un passage du livre d'Ivon, des allusions au mystérieux monde intérieur des rêves. Après avoir gaiement perdu 1D8 de Santé Mentale, il décide de relire ce passage et de l'étudier plus en détail, ce qui lui prend une semaine. Il a alors une chance égale à son Intelligence (17), mulitipliée par 2 (le *spell multiplier* du livre d'Ivon), de comprendre ces révélations, c'est-à-dire 34 %. Il tire un dé de pourcentage, fait 22, et réussit ! Puis il réussit successivement un jet de pharmacie et un autre *au-dessus* de sa Santé Mentale, en perdant 1D4, et pénètre dans l'abîme du sommeil. Il décide d'augmenter son Pouvoir (POW), et chaque fois qu'il veut franchir une barrière, il opposera son Pouvoir (POW) de 9 à 12, c'est-à-dire 35 % de chance de passer, et il faudra passer 9 obstacles pour augmenter de 1 en Pouvoir (POW).
La première nuit, il réussit à franchir l'obstacle avec un 03, la seconde nuit il refranchit le premier avec un 32 et le second avec un 18, la troisième nuit il passe le premier avec un 34, le second avec un 01, le troisième avec un 21, la quatrième nuit, il passe le premier avec un 33, mais est renvoyé sur le second par un 56. Il recommence, et finit par arriver à passer le septième obstacle lorsqu'il se trouve forcé de participer à une excursion nocturne, et doit tout recommencer.
Notez que les combats de Pouvoir contre Pouvoir ne comptent pas pour l'augmentation de cette caractéristique, comme normalement, et que celle-ci augmente de 1 à chaque fois que le personnage réussit à franchir tous les obstacles. Mais tout ceci serait trop facile si un petit risque n'intervenait pas. Par nuit d'incursion dans le monde des rêves, le personnage à 1 %, cumulatif, de rencontrer une des nombreuses créatures qui peuplent cet endroit. Ce pourcentage redescend à zéro dès que le personnage passe une nuit sans entrer dans ce monde, mais continue de grimper si le personnage n'arrive pas à franchir une barrière et se trouve renvoyé. Selon le pourcentage calculé, référez-vous au tableau suivant, et choisissez une créature.
Notez que de 01 à 50, la créature apparaîtra derrière un obstacle et ne sera pas aggressive. De 51 à 100, elle attaquera certainement le personnage, et s'il s'enfuit dans son sommeil naturel, il est très probable qu'elle le suivra et l'attaquera dans le monde réel.

01-10 : Byakhee, Mi-Go
11-20 : Nightgaunt, Servitor of the Outer Gods
21-30 : Hunting horror of Nyarlathotep; Dimensional Shambler
31-40 : Star vampire, Shantak
41-50 : Hound of Tindalos
51-60 : Byakhee, Mi-Go
61-70 : Nightgaunt, Servitor of the Outer Gods
71-80 : Hunting horror of Nyarlathotep, Dimensional Shambler
81-90 : Star vampire, Shantak
91-100 : Hound of Tindalos

Au-dessus de 101, le personnage rencontrera un des dieux de l'extérieur, qui le tuera ou le laissera retourner à son enveloppe charnelle si sa Santé Mentale est descendue à zéro (ce qui revient pratiquement au même).
Si jamais un personnage atteint un chiffre supérieur à 51 et qu'il survit, deux changements interviendront dans sa façon d'entrer dans l'abîme du sommeil. D'une part, sa chance de rencontre restera la même, mais la créature rencontrée sera selon son total + 50 ! De plus, pour chaque nuit qu'il ne passera pas dans l'abîme du sommeil, il aura une chance de 5 % cumulative de s'y retrouver quand même. Ces pourcentages disparaîtront dès qu'il aura réussi à augmenter une de ses caractéristiques mentales.

La peur de rêver

Il est possible qu'un investigateur décide de ne pas dormir, peut-être parce qu'il est atteint d'hypnophobie, ou que dormir à l'époque de la Toussaint l'inquiète pour Cthulhu sait quelle raison.
Admettons d'abord le cas intéressant d'un personnage qui ne veuille pas dormir à tout prix. On considérera que le maximum d'heures qu'un personnage puisse passer sans dormir est égal à sa Constitution plus son Pouvoir, le tout multiplié par deux (soit CON + POW) × 2. Notez que l'on se sert pour cette opération, des caractéristiques pouvant se modifier, c'est-à-dire des points de coups et des points de Pouvoir.
Ainsi, un personnage qui vient de lancer un sort et de subir une blessure tiendra moins longtemps éveillé qu'un personnage frais et dispos.
Si le personnage désire se servir de drogues et de médicaments pour se maintenir debout, il devra d'abord réussir un jet de pharmacie *(pharmacy).* Si celui-ci est manqué, il choisira des médicaments sans

effet particulier. Si c'est un échec critique *(fumble)*, le temps maximum sera divisé par deux, et il subira des dégâts doubles au bout de cette période. S'il est réussi, il pourra effectivement s'abstenir de dormir deux fois plus longtemps, mais subira le double des dégâts. En effet, un personnage qui ne dort pas subit des dégâts, et ceux-ci seront de 1D3 points de coups et de 1D3 points de Pouvoir. Notez qu'après cet effort, le personnage devra dormir un nombre d'heures égal au nombre d'heures sans sommeil divisé par trois. Durant tout ce temps, lorsqu'il ne dort pas et lorsqu'il récupère, il ne peut regagner de points de Pouvoir ni de points de coups. Par ailleurs, si jamais il perd des points de coups ou des points de Pouvoir durant son éveil forcé, la durée de celui-ci diminue. Si jamais le personnage a alors dépassé le nouveau total, il tombe évanoui, et dort pendant la durée normale plus le nombre d'heures en excès de sa nouvelle résistance.
Exemple : reprenons le cas d'Avram Jones qui a découvert que l'abîme du sommeil recelait des monstruosités inimaginables. Avec son Pouvoir de 9 et sa Constitution de 13, il peut s'abstenir de dormir durant 44 heures. Il se maintient ainsi pendant 30 heures, lorsqu'il reçoit une blessure qui lui inflige 8 de dégâts. Il s'écroule au sol, endormi pour 17 heures, et perdant 1D3 points de Pouvoir et 1D3 points de coups, espérant qu'il ait un sommeil sans rêves.

Le monde des rêves

Dans *Démons et Merveilles,* l'un des rares romans écrits par Lovecraft, Randolph Carter, protagoniste de ce livre et personification de l'auteur, mène un voyage initiatique dans sa propre enfance ; puis sur une planète lointaine, pour enfin aboutir dans cet univers incohérent et disloqué qu'est le monde des rêves et aussi celui des cauchemars.
Le livre n'est pas un véritable roman en soi, bien que je connaisse des barbares qui l'aient lu comme tel. (Cthulhu ait leur âme). C'est bien plus une autobiographie spirituelle de Lovecraft, une analyse lucide, par transposition de ses propres angoisses et névroses. Le personnage de Randolph Carter ressemble tant à l'image que l'on connaît de Lovecraft, qu'il en devient presque transparent. Mais malgré tout, la force onirique des images et du verbe rend ce livre l'un des meilleurs de Lovecraft, et le merveilleux voyage de Randolph Carter au pays des rêves reste l'une des plus belles œuvres de fantastique jamais écrites. Il serait vain d'essayer de traduire ce monde en règle de jeu, ou alors il faudrait y consacrer un jeu entier.
Car ce pays merveilleux et fantastique (au sens le plus pur du terme), situé quelque part aux confins de l'univers tel que nous pouvons le percevoir, séparé de nous (peut-être) par ce monde subconscient que partagent tous les hommes et qu'est l'abîme du sommeil ; ce pays fourmille de races et de cultures toutes essentiellement différentes, à l'image du cerveau torturé qui l'a engendré. Les chats intelligents d'Ulthar, les lézards glauques du lac où est engloutie Sarnath, les bêtes de la lune qui servent le ténébreux Nyarlathotep (lui aussi habitant ce monde) et tous ces lieux étranges, comme le gouffre derrière les piliers de basalte et bien d'autres ; tout ceci se mêle et se confond dans l'univers symbolique de Lovecraft, sur ce monde où se trouve peut-être la mystérieuse cité de Kadath, sur la lande glacée du plateau de Leng. Kadath, symbole des aspirations les plus secrètes et les plus ambitieuss, cité jamais atteinte où vivent les *autres* dieux, et qu'aucun mortel n'a jamais vue.
Personnellement, je ne pense pas qu'il soit « séant » de vouloir adapter ce monde à l'appel de Cthulhu (mais je ne peux pas vous en empêcher) et dans ce cas je vous conseille au moins de lire les nouvelles suivantes, en plus du livre *Démons et merveilles,* toutes extraites du recueil *dagon :*
« La malédiction de Sarnath, le bateau blanc, les chats d'Ulthar, Celephaïs, les autres dieux. »
Et bien sûr, à titre de référence pour cet article, il est conseillé de lire (ou d'avoir lu) :
La maison de la sorcière du recueil *dans l'abîme du temps* et bien sûr *Hypnos* ainsi qu'en fait beaucoup de nouvelles de Lovecraft où le rêve a son importance. Car Lovecraft, il faut le savoir, puisait sa source d'inspiration dans ses propres... rêves. □

Martin Latallo

Nos archéologues ont retrouvé d'anciens numéros de CASUS BELLI !

1 Panzer Gruppe Guderian. Dungeon and Dragon : un monde à découvrir.

2 Drive on Stalingrad. Napoléon et le secret de Waterloo.

3 Les dernières batailles de Napoléon. Conseils au Dungeon Masters. Fleurus.

4 Battle for Stalingrad. Streets of Stalingrad. Les armes et le sommeil dans D & D. Etc.

5 Air Assault on Crete. Chevalry and Sorcery. Feuille de personnage.

6 Squad Leader : chap. 1. Les Dipzines. The Conseils Club. Le Samouraï...

7 Jeux Napoléoniens. Premier Scénario Squad Leader. Le Samouraï.

8 Figurine. Valmy, lexique wargame. Computer ambush.

9 Red Star - White Eagle, jeux d'alliances. figurines exotiques...

10 Freedom in the Galaxy, l'empire au 300e Space Opera...

11 Citadel, un jeu pour ZX 81, un jeu inédit.

12 GI. A.O.V. 3 scénarios. Penzerblitz. Runequest. Divinités Dnd' D.

13 Falkland - Dédale pour ZX 81. Figurines - Barbarian King - Equitation dans D & D - Un scénario de campagne pour Jeux de Rôle Médiévaux.

14 Pacifique 42. Figurines. Fantastiques - La 7e 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...

18 Car wars Battle cars + 1 scénario Amirauté + 1 scénario. 4 modules. Jeux de rôle.

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 . . . . . .

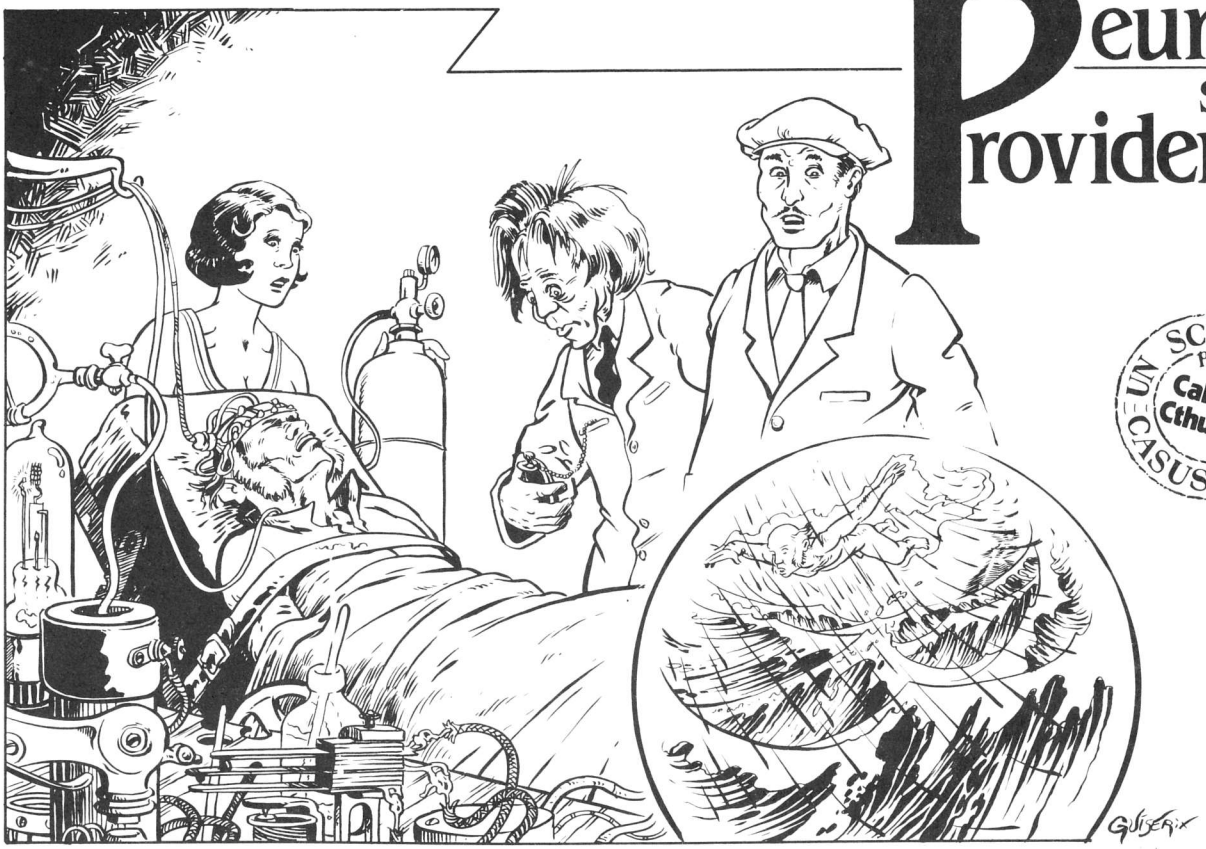
• NUMEROS CHOISIS :

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 . . .	18 qté . . .

soit . . . numéros à 15F l'un franco (étranger 18F).
• CI-JOINT MON REGLEMENT DE . . . . . F par
☐ C. bancaire ☐ C. postal ☐ Mandat-lettre
Etranger : mandat international ou chèque bancaire compensable à Paris. CB 19

Il est recommandé au Gardien des Arcanes de lire soigneusement toute l'aventure avant de la faire jouer. Puis, de se munir des divers éléments contenus dans la boîte, pour jouer ce scénario prévu pour 4 ou 5 investigateurs initiés au Mythe de Cthulhu.

Peur sur Providence



UN SCENARIO pour Call of Cthulhu® CASUS BELLI

POUR un jeu tel que l'*Appel de Cthulhu,* un système d'aventure différent est utilisé. Il se divise en deux étapes : à la base, il y a généralement un événement en cours. Cet événement est décomposé en trois facteurs : sa cause (l'action entreprise par les joueurs), son lieu (l'endroit où il a cours) et son déroulement (l'explication en détails et la présentation des possibilités offertes aux personnages). D'autre part, il y a les informations, que les personnages peuvent découvrir, décomposées en : leur source (personne, lieu ou objet par lequel les personnages apprennent l'information), leur accès (l'action que les personnages doivent entreprendre pour accéder à l'information) et son contenu (qui explique la teneur de l'information). Les événements et les informations sont toujours étroitement liés.

DEPUIS maintenant plus d'une semaine, une pluie fine s'abat sans cesse sur Providence. Le ciel est perpétuellement couvert par une épaisse et sombre couche de nuages, qui propage une triste grisaille dans les rues, masquant la luminosité du soleil. Un froid glacial accompagne ce temps déjà désagréable, ainsi qu'un vent insidieux et sifflotant, qui s'infiltre dans les moindres recoins, devant lequel nul n'est à l'abri. Et après une période de lassitude morne, s'installe, imprégnant les habitants de Providence comme la pluie, perfidement comme le vent, mais omniprésente comme le froid qui glace jusqu'aux os et remue cette grisaille désolée qui émousse l'esprit, s'installe... *La peur.*

Événement I

Cause : l'atmosphère étrange, déprimante qui règne sur Providence.
Lieu : Providence.
Déroulement : chaque personnage perdra 1 point de Santé Mentale s'il manque un jet sous celle-ci.

Information I

Source : un ami de l'un des personnages, le professeur Algernon Steelworn, un professeur de métaphysique à une université de Providence, et un grand spécialiste des sciences occultes.
Accès : en discutant avec le professeur au cours d'une visite au personnage.
Contenu : le professeur affirme que la pluie est d'origine *magique.* Si on lui demande d'où provient sa conviction, il fera allusion à une machine qu'il a construite, et si on réussit à le convaincre *(Debate ou Oratory),* il invitera les personnages à venir le voir chez lui, le week-end prochain, d'ici quatre jours. Si un personnage engage la discussion avec lui, il doit réussir un jet d'occultisme, et le professeur fera allusion à des livres grâce auxquels il a pu construire sa machine, et conseillera aux personnages de les consulter. Ce sont *« Théorie et pratique de l'exploration du rêve »* de Johnathan Hayes, et *« l'Onde Hypnos »* du docteur Allistair Hensworth.

Information II

Source : la bibliothèque municipale de Providence.
Accès : un jet d'utilisation des bibliothèques *(Library Use).*
Contenu : le livre de Hayes s'avère introuvable, mais *« l'Onde Hypnos »* est là. Pour comprendre ce livre, il faut réussir un jet de chimie (*Chemistry*) ou un jet d'Éducation × 2 plus un jet de lire/écrire l'anglais. Le docteur Hensworth pense avoir découvert une onde qui émane du cerveau lorsque l'homme rêve, et qui permettrait aussi de détecter si un homme rêve ou non, et peut-être même de lire son rêve. Ce livre est surtout théorique, et l'application pratique est obscure.

Information III

Source : le bibliothécaire.
Accès : lui demander des renseignements au sujet du livre d'Hayes.
Contenu : il pense que ce livre est épuisé, et qu'on peut peut-être le trouver chez un antiquaire.

Information IV

Source : un des journaux de Providence.
Accès : lire le journal régulièrement.
Contenu : différents articles dans les journaux peuvent paraître intéressants aux personnages car ils présentent un visage inquiétant de Providence. D'une part, le nombre de suicides est en progression constante, ainsi que celui des crimes. Par ailleurs, un journaliste note pertinemment que la friture qui encombre toutes les lignes de téléphone à Providence, a commencé en même temps que la pluie et redouble d'intensité en même temps. Il ne tire aucune conclusion. Enfin, les pannes d'électricité de secteur sont toujours inexpliquées.

Événement II

Cause : l'activité fébrile du professeur Steelworn avec sa machine.
Lieu : le domicile du personnage ami du professeur.
Déroulement : le professeur décommandera son rendez-vous du week-end et le remettra à la semaine suivante. Il enverra pour cela son assistant, Edward Cleeves, qui apprendra aux personnages que le professeur prépare une expérience importante, et ne désire pas être dérangé. Si les personnages discutent avec Cleeves, et si un personnage évoque l'onde Hypnos, il leur apprendra que le professeur a réalisé le projet du docteur Hensworth ; et qu'il est en pleine effervescence parce qu'il a enfin trouvé un sujet réceptif, qui réagit aux stimulus de l'onde Hypnos. Si un personnage réussit à l'embrouiller *(Fast Talk),* il reconnaîtra que l'homme provient d'un asile d'aliénés. Si les personnages insistent, et le mettent en confiance *(Oratory),* il leur apprendra qu'il s'est évadé de l'aside de Saint-John, à Providence, et que le professeur l'a recueilli. L'homme s'appelle Thomas Hart.

Information V

Source : l'asile de Saint-John.

Accès : s'y rendre, réussir à convaincre les médecins de sa bonne foi *(Debate* ou *Oratory).*
Contenu : Thomas Hart est un modeste agent d'assurances qui se trouvait à Providence pour affaires. Il fut découvert dans la vieille église abandonnée de Federal Hill, marmonant des paroles inintelligibles. Jusqu'ici, ce n'était pas un cas dangereux, mais dès le début de la pluie, il s'est évadé. Si un personnage réussit un jet de psychologie, il notera que le médecin a l'air d'avoir des problèmes avec la majorité des malades, peut-être depuis que la pluie a commencé.

Événement III

Cause : les effets étranges de la pluie sur le cerveau des malades mentaux.
Lieu : l'asile d'aliénés de Saint-John.
Déroulement : au moment où les personnages sortent dans la cour de l'asile, ils sont bousculés par un homme qui semble vouloir s'évader, poursuivi par deux infirmiers. Mais lorsque celui-ci sort dehors, il semble souffrir atrocement et commence à sautiller en hurlant de douleur. Quelques secondes après, il s'écroule, mort, sans la moindre blessure. Ce spectacle terrifiant coûte 1 point de Santé Mentale à tout personnage qui manque un jet en dessous celle-ci.

Événement IV

Cause : le hasard (fait bien les choses...)
Lieu : Providence, dans une petite rue.
Déroulement : le lendemain, un des personnages, en passant devant une vitrine d'antiquaire, note un livre dont le titre est *« Théorie et pratique de l'exploration des rêves »* de Jonathan Hayes. L'antiquaire, un vieil homme étrangement ironique, propose son livre à 50 $. Il est possible de marchander *(Bargaining).* Lorsque le personnage partira, l'antiquaire fera une dernière remarque : *« c'est un excellent livre de chevet »,* comme s'il parlait à lui-même.
Théorie et pratique des rêves de Jonathan Hayes.
Langue : anglais
connaissance du Mythe de Cthulhu : + 3 %
multiplicateur de sorts : × 3
San : − 1D6.
Ce livre est essentiellement un ouvrage traitant du mystérieux abîme du sommeil et des explorations de l'auteur dans cet *endroit,* ainsi que le moyen d'y pénétrer. Appliquez ici la procédure décrite dans l'article p. 44.

Information VI

Source : l'abîme du sommeil.
Accès : y pénétrer.
Contenu : l'étrange pluie et le vent désagréable se poursuivent même ici ! ! !

Événement V

Cause : les expériences du professeur Steelworn.
Lieu : Providence.
Déroulement : durant la nuit du samedi au dimanche, la pluie redouble de violence, la demeure du professeur est fermée, tous volets clos, et le téléphone ne répond pas.

Événement VI

Cause : cet événement ne se déroulera que si un personnage pénètre dans la nuit du samedi au dimanche dans l'abîme du sommeil.
Lieu : l'abîme du sommeil.
Déroulement : au cours de son séjour, le personnage apercevra distinctement deux lumières vives, un peu plus loin, et s'il réussit une détection d'objets cachés *(Spot Hidden Object),* il verra que la première est une silhouette humaine, étrangement déformée, qui semble onduler. L'autre, si une autre détection est réussie, semble être une sorte de trapézoèdre de toutes les couleurs. L'homme franchit plusieurs obstacles dans cette direction, puis disparaît. Si le personnage essaie de franchir des obstacles en direction du trapézoèdre, il devra en passer comme s'il voulait augmenter une caractéristique mentale, mais sans limitation du nombre qu'il peut passer en une nuit. S'il arrive au trapézoèdre, il le contemplera dans toute son immonde géométrie non-euclidienne et perdra 1D20 de Santé Mentale *(Sanity)* ou 1D6 s'il réussit un jet sous celle-ci. Puis il sera ramené à son point de départ, dormant paisiblement.

Événement VII

Cause : le maléfice contenu dans la vieille église de Federal Hill.
Lieu : un des journaux de Providence.
Déroulement : un jeune poète, Howard Blake, a été retrouvé dans la vieille église de Federal Hill, et vu son état, il a été remis à un asile d'aliénés.

Information VII

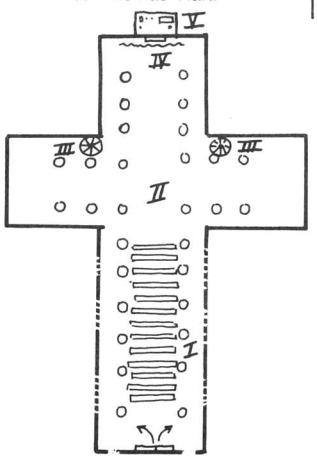
Source : la mairie de Providence.
Accès : convaincre l'employé *(Debate* ou *Oratory* ou le soudoyer !*)* de fouiller les fichiers *(Library Use).*
Contenu : l'église de Federal Hill, construite en 1835, a été abandonné en 1896. Auparavant elle était occupée par un ordre qui se nommait *« l'Ordre du Sombre Savoir ».*

Information VIII

Source : la bibliothèque municipale de Providence.
Accès : rechercher dans la bibliothèque au sujet de l'église de Federal Hill (réussir un *Library Use* pour chacune des informations ci-dessus).
17 juin 1896 : plaintes du voisinage au sujet des bruits nocturnes. Sans suites.
27 octobre 1896 : fermeture de « l'Ordre du Sombre Savoir », à la suite de la disparition du fondateur et dirigeant, le révérend Nye.
23 mars 1919 : lors d'une panne d'électricité dans le quartier un groupe de personnes s'est rassemblé autour de l'église, portant torches et bougies malgré la pluie et l'orage. Ils voulaient disent-ils, empêcher le *Mal* de sortir.

Événement VIII

Cause : cet événement n'arrivera que si les personnages décident de visiter la vieille église de Federal Hill.
Lieu : la vieille église abandonnée de Federal Hill, à Providence, où est devenu fou Thomas Hart.



Plan de l'église

I Nef
II Autel
III Escaliers accédant à la tour
IV Grande draperie derrière laquelle est dissimulée une porte.
V Cabane vide où habitait le révérend.
La tour est carrée, et composée uniquement d'un seul étage. Au-dessus, il y a 10 mètres de vide, puis les cloches.

Déroulement : la vieille église est située à l'écart des autres maisons, entourée par une vieille grille de fer rouillée. Elle est en état de décrépitude avancée, et la pluie renforce encore l'atmosphère sinistre qui se dégage de ce vieux bâtiment.
A l'intérieur, les décorations sont étranges et pertubatrices. Elles représentent toutes des hommes en train de lire des livres, ou de fouiller des bibliothèques, ou parlant à une foule. Les hommes sont habillés de noir, et les livres sont reliés en noir. Ces bas-reliefs et peintures sont très déprimants, et il faut réussir un jet sous la Santé Mentale *(Sanity)* ou en perdre un point. Les vitraux, eux aussi, sont très sombres, et les couleurs prédominantes sont le noir (mais si !), le rouge, le violet et le mauve. Les motifs sont visiblement abstraits, et si un personnage les examine de trop près, il se sentira très vite comme fasciné, et s'il ne réussit pas un jet de Pouvoir × 5 (Pow × 5), il perdra provisoirement un point de Pouvoir. Si on fouille dans les bancs de la nef, une détection d'objets cachés *(Spot Hidden Object)* permettra de trouver une vieille « Bible ».

Le Catéchisme du Sinistre Savoir

Langue : anglais
Connaissance du Mythe de Cthulhu : + 1 %
multiplicateur de sorts : aucun
San : − 1D3.
Ce livre parle de la vénération des ténèbres, et donne des instructions, ainsi que des chants religieux. Si un personnage réussit un jet sous sa connaissance du mythe de Cthulhu, il comprendra que ce culte est associé à la déité Nyarlathotep (seulement s'il a lu le catéchisme).
L'autel a apparemment été détérioré, car le bois est abîmé, et on ne distingue pas les bas-relief. Par contre, si on renverse l'autel, on découvre un second autel en pierre rivé au sol, sur lequel repose un petit trapézoèdre, de la taille d'un poing. Lorsque la lumière l'éclaire, il commence à briller et à changer de couleur, puis c'est une véritable cascade, un arc-en-ciel, mais qui ne dégage pas de lumière : il semble au contraire, l'absorber. Les angles deviennent progressivement bizarres, et quiconque l'examine alors, perdra 1D3 de Santé Mentale ou 1 point s'il réussit un jet sous celle-ci. Il est possible d'emmener le trapézoèdre avec soi.
Si un personnage examine le trapézoèdre, il se sentira rapidement à la fois fasciné et dégoûté, et devra réussir un jet de Pouvoir × 5 (Pow × 5) pour en détacher les yeux, sinon il découvrira d'autres profondeurs du trapézoèdre, et perdra 1D4 de Santé Mentale. Puis, il devra refaire un jet, ou en reperdre 1D4, etc. C'est ainsi que Thomas Hart, Howard Blake, et bien d'autres, sont devenus fous. Un personnage devenu fou, remettra le trapézoèdre et l'autel à leur place, puis sombrera dans la démence.
Au fond de l'église, une grande draperie noire couvre le mur. Si un personnage l'examine *(Spot Hidden Object),* il verra qu'un motif est dessiné dessus, avec une couleur encore plus noire que celle de la draperie : un trapézoèdre.
La tour est une unique pièce de 15 × 15 m, avec le plafond à 10 m au-dessus du sol. Deux vieilles cloches y sont suspendues, et un petit escalier longeant le mur permet d'accéder au clocher. Si un personnage se croit malin et tire sur une corde, faisant sonner une cloche, celle-ci se détachera et s'écrasera sur lui, 10D6 de dégâts, à moins qu'il ne l'esquive *(Dodge),* le tout dans un vacarme infernal qui attirera la police et ameutera tout le voisinage.

Événement IX

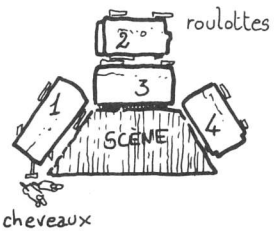
Cause : cet événement ne se déroulera que si les personnages contactent Steelworn et lui parlent du trapézoèdre.
Lieu : Providence.
Déroulement : le professeur paraîtra tout d'un coup très nerveux et très excité, et voudra connaître un maximum de détails. Il apprendra aux personnages que lui aussi a fouillé l'église, sans rien découvrir, et les conviera, à sa prochaine expérience.

Événement X

Cause : la manipulation du trapézoèdre par les personnages, et surtout son exposition à la lumière.
Lieu : Providence.
Déroulement : les personnages apprendront par leurs connaissances qu'un mystérieux forain est arrivé en ville, et qu'il donne un spectacle tout à fait terrifiant.
Une sorte de cérémonie est tenue à la fin, et l'homme annonce la destruction du monde. Ce spectacle semble provoquer des cauchemars atroces chez ceux qui l'ont vu, qui pourtant retournent y assister.

Événement XI

Cause : cet événement ne se découlera que si les personnages décident d'assister au spectacle du mystérieux forain.
Lieu : une grande place publique à Providence.
Déroulement : les roulottes de forains sont au nombre de quatre, installées au milieu d'une grande place, dans la disposition suivante :



Deux chevaux sont attelés à la roulotte 1, et se tiennent généralement devant la scène. Si on s'approche, ils se montreront agressifs et nerveux, et ne se laisseront pas approcher. Si on les attaque, (et dans ce cas seulement) ils se transformeront rapidement en Shantaks, car ils sont en fait transformés en chevaux par la magie du forain.
Les deux Shantaks ont les mêmes caractéristiques, soit :
Force = 40, Constitution = 15, Taille = 35, Intelligence = 6,

Pouvoir = 15, Dextérité = 10, Points de coup = 25, Morsure = 55 %, Dégâts = 1D6 + 4D6. Chaque Shantak possède 9 points d'armure et le fait de voir un Shantak coûte 1D6 de Santé Mentale (+ 1 si les personnages assistent à la transformation) ou rien si un jet sous la Santé Mentale est réussi (voir aussi page 51 des règles).

Les roulottes 2 et 3 sont volets clos et portes fermées, mais elles sont en fait vides. C'est à la tombée de la nuit que le forain et son « matériel » se matérialisent dans la roulotte 3. Les roulottes 1 et 4 sont peintes de couleurs sales et une petite fenêtre grillagée est du côté opposé à la scène. Si un personnage tend l'oreille (*listen*) et réussit, il percevra comme des grognements, parfois des plaintes et des glissements lourds. S'il se hisse à une fenêtre (*climb* ou jet de STR × 5), il ne verra que les fenêtres, mais les bruits se feront plus précis, et une forte odeur animale et de charnier pourra être sentie. Il lui semblera voir des formes qui se déplacent, et s'il scrute les ténèbres (*spot hilden object*), il apercevra des formes distordues et horribles, humaines mais grotesques et à la limite de la parodie, des malformés terrifiants. Cette vision lui fera perdre 1D3 de Santé Mentale, ou rien s'il réussit un jet sous celle-ci.

Une fois la nuit tombée, un battant s'ouvrira dans la roulotte 3, tombant sur la scène, révélant le mystérieux forain. C'est un vieil homme avec une courte barbe pointue et portant une moustache grise, à la peau calleuse et ridée, avec des sourcils broussailleux et des cheveux épars descendant jusqu'au cou. Il a un corps petit et mince, très sec, trapu, et il est bossu. Il est habillé de vieux vêtements sales mais pas déchirés, et porte une longue veste, une écharpe qui traîne par terre, et un vieux haut-de-forme en feutre cabossé. Lorsqu'il parle, il bouge avec une sorte de grâce surprenante, mais en faisant de temps en temps des grands gestes brusques et en gesticulant avec ses longues mains très fines. Son regard semble fixer chacun à la fois, et ses grands yeux noirs donnent l'impression à celui qu'ils observent, d'être complètement dénudé et examiné.

Il commence par un long discours, dans lequel il dénonce l'imbécilité de la race humaine, et annonce sa destruction prochaine. En plein milieu du discours, il crie : *« Et voici sous quelle forme il sera permis aux hommes de survivre ! »* Et il déclenche un mécanisme qui ouvre les panneaux des roulottes 1 et 4, qui s'abattent sur la scène avec un bruit sourd, et immédiatement surgissent les terribles créatures qu'elles enfermaient. Ce sont de pitoyables malformations, des horreurs humaines qui beublent, grognent, gémissent, des monstruosités malformées, qui n'auraient jamais dû naître. Ce spectacle est si atroce que tous perdront 1D8 de Santé Mentale, ou 1D4 si un jet sous celle-ci est réussi.

Le forain, entouré par ses créatures qui rampent, clopinent ou se traînent en fixant la foule de leurs regards furieux et désespérés, continue son discours. Il parle maintenant de la condition humaine après la destruction de leur civilisation, et clame sa triste destinée, réduite à des végétaux humains. Enfin, il entame une sorte de chant, repris par ses créatures, et progressivement par la foule, complètement hypnotisée. Et enfin, une sorte de brume sombre semble envelopper la scène, et tout se termine. Lorsque la brume se dissipe, quelques minutes après, elle révèle la scène vide et les panneaux des roulottes à nouveau relevés, tandis que les premiers rayons du soleil apparaissent à l'horizon.

Tout personnage qui aura assisté à la première partie du discours, perdra 1 point de Santé Mentale, s'il échoue un jet sous celle-ci. Tout personnage qui reste après l'apparition des monstres jusqu'au début du chant perdra 1D3 de Santé Mentale sauf s'il réussit un jet sous celle-ci, auquel cas il n'en perdra aucun. Dès le moment où un personnage assiste au début du chant, il est littéralement hypnotisé, et doit rester jusqu'à l'aube. De plus, il perd 1D4 de Santé Mentale, ou un point s'il réussit un jet sous celle-ci.

Notez que, durant tout le spectacle, les pertes de Santé Mentale sont toujours espacées de plus d'une heure, et que les spectateurs ne sentent ni le froid, ni la pluie, ni la fatigue, ni la faim. Enfin, si un personnage a assisté à l'intégralité du spectacle, il devra réussir un jet de Pouvoir × 1 (pow × 1) ou rêver de l'événement et revenir le lendemain. Notez qu'à chaque fois après la première partie, il restera durant tout le spectacle, mais ne perdra plus qu'un point de Santé Mentale, ou aucun s'il réussit un jet sous celle-ci.

D'autre part, si un personnage décide d'attaquer le forain, reportez-vous à l'événement XIV.

Événement XII

Cause : cet événement se déroulera si les personnages acceptent l'initiation du professeur Steelworn.

Lieu : le laboratoire de la propriété du professeur.

Déroulement : le professeur et son assistant amèneront les personnages dans le laboratoire, où un homme (Thomas Hart) est allongé sur une table avec des fils rattachant son crâne à une immense machine pleine de tuyaux, de rouages, de leviers, de boutons. Au centre, au-dessus de la tête de Hart, trône une sorte de bocal transparent, rempli d'un liquide argenté. Le professeur allume la machine, en expliquant qu'elle permet de lire les rêves, selon le principe de l'onde Hypnos. Son patient pénètre dans le monde inconscient de l'abîme du sommeil, et le professeur veut qu'il s'approche du trapézoèdre qui flotte au loin. Si les personnages montrent leur trapèzoèdre, il l'examinera avec curiosité et inquiètude (notez qu'il ne deviendra ni fou, ni absorbé) puis remettra un examen minutieux à plus tard. Notez aussi que l'expérience se déroule le soir, et qu'il est possible que certains personnages soient au spectacle du forain.

L'expérience se déroulera de la façon suivante : Hart apparaîtra dans le bocal central, entouré par le décor étrange de l'abîme du sommeil. Il se dirigera vers le trapézoèdre, et passera tous les obstacles (10 au total). Là, on aura une vision terrible : à l'intérieur du trapézoèdre, on voit une foule, avec deux roulottes sur les côtés et des créatures malformées qui rampent par terre. C'est comme si on regardait par les yeux du forain ! Puis, le trapézoèdre bougera, et happera littéralement Hart, le faisant disparaître dans un angle non euclidien. Le professeur expliquera aux personnages que c'est la première fois qu'il laisse Hart approcher du trapézoèdre, tout en vérifiant l'état de Hart, mais celui-ci est mort. A ce point, chaque personnage devra faire un jet sous sa Santé Mentale, ou en perdre 1D3.

Événement XIII

Cause : l'expérience du professeur Steelworn.

Lieu : le domicile d'un personnage.

Déroulement : un ami d'un personnage (ou un personnage présent au spectacle le soir de l'expérience), aura noté que, à un moment du spectacle, le forain s'est figé durant une minute environ, comme s'il était en transe. Ce moment correspond à celui où Hart est arrivé près du trapézoèdre...

Événement XIV

Cause : l'aventure arrive théoriquement à son point culminant, et si les personnages ont décidé d'aller attaquer le forain, il vaut mieux qu'ils y aient réfléchi par deux fois. Effectivement, le forain est quasiment invincible, mais il a (bien sûr et heureusement) un point faible : il partage son esprit avec une autre créature : le trapézoèdre situé dans l'abîme du sommeil. Et la créature qui est a la fois le forain et le trapézoèdre ne peut pas faire agir les deux en même temps. De plus, le petit trapézoèdre de l'église du Sombre Savoir possède certains pouvoirs contre ces créatures. Si les personnages ont (plus ou moins) compris ceci, ils l'attaqueront probablement sur les deux plans. Sinon, vous pouvez extrapoler un autre événement à partir des données ci-dessous.

Lieu : la place où s'est installé le forain et simultanément l'abîme du sommeil.

Déroulement : lorsque les personnages attaquent le forain, les balles semblent ne pas l'atteindre, les flammes ne le brûlent pas, les armes blanches glissent sur ses habits, et les coups rebondissent sur lui, il s'avère invulnérable. Les créatures que les personnages peuvent conjurer ne l'attaquent pas, mais lui libérera les monstruosités enfermées dans les roulottes, qui se jetteront sur les personnages et serviront de rempart au forain.

Monstruosité	STR	CON	SIZ	INT	POW	DEX	HP	Attaques et % et dégâts
1	8	13	13	1	5	1	13	Poing 50 % 1D3 - morsure 40 % 1D4
2	9	15	15	1	7	1	15	Poing 60 % 1D3 × 2
3	7	12	12	1	9	1	12	Poing 50 % 1D3 + 2 - Pied 40 % 1D6 + 2 - Tête 40 % 1D4 + 2
4	3	9	1	1	6	2	5	Morsure 1D3-1
5	13	14	14	1	5	1	14	Poing 30 % × 2 1D3 + 1D6 - Pied × 2 2D6
6	11	12	18	1	7	3	15	Poing 75 % 2D6
7	7	15	5	1	8	15	10	Morsure 75 % 1D4
8	9	13	7	1	9	1	10	Poing 50 % 1D3 et Pied 25 % 1D6 - Tête 40 % 1D4
9	17	15	25	1	7	3	20	Poing × 4 25 % 1D3 et Pied × 4 20 % 1D6
10	7	14	14	1	5	1	14	Pied 30 % 1D6 - Poing 60 % 1D3
11	9	10	30	1	3	2	20	Charge 50 % 1D6

Description

1 — est un homme qui a une peau transparente, et donc on dirait un écorché vivant.

2 — est un homme sans tête, dont le visage est encastré dans la poitrine.

3 — est un homme qui possède deux têtes, deux mains et deux pieds à chaque membre.

4 — est un minuscule nain.

5 — est un homme rattaché par le flanc à son frère siamois, et il a 3 jambes, 2 bras et une tête collée à l'autre.

6 — est un homme très grand avec un seul œil au milieu du front.

7 — est une tête chauve avec une bouche immense et des minuscules membres qui la portent.

8 — est un homme qui possède un tronc minuscule, mais avec des membres normaux.

9 — est un amas de jambes, de bras et de têtes qui tournent sur lui-même.

10 — est un homme désassemblé : son bras droit et sa jambe gauche sont inversés, ainsi que sa tête et son bras gauche, et son œil droit et sa main gauche.

11 — est un énorme tas de graisse qui se déplace sur un chariot et attaque en se jetant sur quelqu'un.

Le forain, de son côté, restera immobile et fixera un personnage, et essaiera de le transofrmer en une monstruosité. Il peut utiliser ce Pouvoir une fois par round, et il doit alors réussir un jet de résistance sur son Pouvoir (POW 25) contre celui de sa victime. Si celle-ci est affectée, elle perdra 1D10 de Santé Mentale et sera sujette à un des effets suivants :

01-15 : Inversion de deux membres (– 1 à 10 DEX).

16-25 : Réduction de la taille d'un membre (– 1 à 6 SIZ) (– 1 à 6 DEX).

26-35 : Disparition d'un membre (– 1 à 8 SIZ) (– 1 à 8 DEX).

36-50 : Agrandissement de la taille d'un membre (+ 1 à 6 SIZ) (– 1 à 6 DEX).

51-55 : Dispersion et multiplication d'organe type œil, bouche, nez (– 1D6 CHA).

56-70 : Duplication d'un membre (+ 1 à 8 SIZ) (– 1 à 6 DEX).

71-100 : Défiguration (calvitie, brûlures...), transparence de la peau, sur tout le corps (+ 1 à 10 CHA).

Le Gardien des Arcanes pourra décider quels membres sont affectés, ou créer un tableau aléatoire. Si le personnage arrive à 0 de Santé Mentale, il deviendra un serviteur inconditionnel du forain, et perdra 1 point d'intelligence par mois.

Notez qu'aucune caractéristique ne peut descendre en dessous de 1, et que selon l'effet tiré, le Gardien des Arcanes devrait changer d'autres caractéristiques.

Dans l'abîme du sommeil, si un personnage veut attaquer le trapézoèdre, une fois qu'il l'a atteint, il doit réussir un jet de résistance sur son Pouvoir contre le Pouvoir du trapézoèdre (25). La vaincu perd provisoirement un point de Pouvoir. Si le personnage arrive à zéro de Pouvoir, il meurt, et si c'est le trapézoèdre, il disparaît.
Notez que la machine du professeur Steelworn permet à un personnage d'entrer dans l'abîme du sommeil sans avoir à tirer au-dessus de sa Santé Mentale, et si un personnage n'arrive pas à passer un obstacle, il n'est pas renvoyé mais reste là.
L'effet du petit trapézoèdre est simple : il augmente, lors du jet de résistance contre le forain et le trapézoèdre, le pouvoir (POW) du porteur de 50 % (arrondissez vers le bas). Malgré tout le forain paraît très difficile à vaincre. Mais, si les personnages l'attaquent simultanément sur les deux plans, sa grande faiblesse se dévoilera. Effectivement, il ne peut faire attaquer ses deux formes en même temps, et il lui faut 1 round de concentration pour passer d'un plan à l'autre. Or, lorsque son esprit est dans l'abîme du sommeil, le forain devient vulnérable et il n'a qu'un mécanisme de défense. Il annule toute blessure qu'on lui fait, mais ceci lui coûte un point de Pouvoir. Or, les deux formes puisent leur Pouvoir à la même source...
Si la créature arrive à zéro de pouvoir, le forain et le trapézoèdre disparaîtront dans des volutes noires et seules les roulottes vides et les monstruosités resteront. Les chevaux se transformeront en Shankats et s'envoleront.

Option

Si vous décidez que vos personnages ont réussi trop facilement jusqu'ici l'aventure, ou que vous estimez l'événement XIV trop facile (?), vous pouvez rajouter une difficulté supplémentaire : Au moment où un des personnages rentre dans l'abîme du sommeil, et avant qu'il ne soit arrivé près du trapézoèdre, une des mystérieuses pannes de secteur pourrait se produire...
Si les personnages réussissent à détruire le forain et le trapézoèdre, ils regagneront 1D10 de Santé Mentale, à ajuster selon leur ingéniosité ou maladresse, et la chance qu'il ont eue, en clair, la façon dont ils ont joué.
Voici un récapitulatif qui devrait expliquer toute l'histoire du Gardien des Arcanes : l'église du Sombre Savoir fut créée par un des avatars les moins puissants de Nyarlathotep, qui se donna le nom de Nye. Il comptait, grâce au trapézoèdre scintillant, ramener un autre avatar, bien plus puissant. Mais il fut détruit lors de l'une de ses propres expériences, surestimant son propre Pouvoir et sa secte fut dissoute.
Puis le trapézoèdre fut oublié, et parfois de pauvres malheureux, comme Thomas Hart, le découvraient. Celui-ci enquêtait sur la mort de l'un des membres de la secte, et tomba par hasard sur l'autel creux. Quelque temps après, les étoiles furent en bonne place pour accomplir le projet Nye, mais personne n'était là pour exposer le trapézoèdre à la lumière. Hart s'évada de l'asile dès que son cerveau torturé comprit la liaison entre la pluie et le trapézoèdre, et ce fut le professeur Steelworn qui le récupéra. Et lorsque le trapézoèdre fut exposé à la lumière, l'avatar qui ne pouvait supporter la lumière, celui qui se montrait sous la forme d'un maléfique forain, répondit à l'appel... □

Martin Latallo

Ce module pour *Advanced Dungeons & Dragons* est de niveau 4-5. Il fait référence aux règles du *Players Handbook* (PH), du *Dungeons Masters Guide* (DMG), du *Monster Manual* (MM) et du *Friend Folio* (FF), parus chez TSR.

Le Temple de Shu

UN SCENARIO pour AD&D™ CASUS BELLI

HAUTEGARDE... C'est là que commence l'aventure. Hautegarde est une petite cité fortifiée située tout à la pointe Nord du Royaume de Melindor. A l'Est de Hautegarde, se trouvent des collines rocailleuses et arides maintenant désertées par les Nains qui les peuplaient autrefois. A l'Ouest, s'étend une forêt sombre et dense, qui fut jadis habitée par les Elfes. Au Nord, commence un vaste territoire de plusieurs centaines de kilomètres et qu'on suppose bordé à l'extrême Nord par de hautes montagnes. Ce territoire n'est plus aujourd'hui qu'une étendue vide, une désolation de marécages, de rochers arides et de ruines. On le nomme maintenant la *Porte des Dragons.*

C'était autrefois un royaume florissant, jusqu'à ce que des hordes chaotiques menées par des Dragons déferlent des lointaines montagnes, n'y laissant finalement que la ruine et le vide. Dans le Royaume de Melindor, la triple alliance des Humains, des Nains et des Elfes, réussit à repousser l'invasion des Dragons. Il faut dire qu'ils étaient secondés par des Héros et des Magiciens dont le Pouvoir et la Force étaient sans commune mesure avec ceux de nos tristes jours. Et c'est ainsi que fût bâtie Hautegarde : sentinelle à la porte du Royaume, prête à donner l'alerte en cas de retour de l'envahisseur. Tout cela se passait il y a très longtemps, si longtemps qu'on en a perdu la mémoire du temps exact.

Aujourd'hui, les Elfes et les Nains ont émigré vers le Sud, et Hautegarde demeure isolée, dernier point de civilisation dans une région inhospitalière. On y accède par une unique route en mauvais état, qui longe les bords de la Poisse, une rivière lente et brumeuse. Hautegarde est presque oubliée du reste du Royaume. Le ravitaillement s'y fait mal, le prix des denrées alimentaires et des objets manufacturés y est plutôt élevé (5 fois les prix du PH). Les habitants, principalement Humains et Demi-Elfes, y sont mornes, renfermés et peu aimables. La seule ressource véritablement locale est le « tourisme ». Nombreux sont en effet les aventuriers qui, curieux d'explorer les ruines séculaires de la Porte des Dragons, entreprennent le voyage jusqu'à Hautegarde. Là, ils descendent à l'Auberge de la Zyglute : c'est la seule.

L'auberge de la Zyglute

Au fond de la salle de l'auberge, l'attention des voyageurs est attirée par un grand oiseau empaillé, trônant au-dessus de la cheminée. Aux questions posées, l'aubergiste répond qu'il s'agit d'une Zyglute. (Voir CB n° 17) *« Les Zyglutes,* explique-t-il, *vivent dans les marécages au Nord de Hautegarde... Dans les entrailles de certains spécimens, on a trouvé des gemmes énormes, valant parfois jusqu'à 2 000 PO... Pour ma part, je suis prêt à vous racheter les plumes de leur queue à raison de 10 PO la plume. D'ailleurs vous arrivez bien,* conclut-il, *c'est en ce moment la meilleure saison pour la chasse au Zyglute... »*
Au menu, il y a du confit de Zyglute ; mais c'est un plat très cher (et pas très bon) : 30 PO la portion minuscule.
En ce qui concerne la forêt située à l'Ouest, les voyageurs peuvent apprendre qu'elle est surtout peuplée de bêtes sauvages et agressives. Les collines à l'Est étaient autrefois habitées par les Nains ; on y trouve çà et là l'entrée de vieilles mines. La Poisse peut être traversée par un gué juste à la sortie de Hautegarde. Plus loin au Nord, elle se sépare en plusieurs bras, et commencent les marécages.

En route

Les aventuriers ont deux options à la sortie de Hautegarde. Soit traverser le gué et suivre le sentier Ouest jusque dans les marécages pour y chasser la Zyglute. Soit prendre le sentier Est jusque dans les collines pour explorer une mine abandonnée.

ludus

120, boulevard du Montparnasse
Paris 14e - Tél. : 322.82.50

— **WARGAMES**
Squad Leader, Ace of Aces, Bounty Hunters, etc.
— **JEUX DE RÔLE**
— **FIGURINES**
— **CASSE-TÊTE**
— **JEUX ÉLECTRONIQUES et VIDÉO**
Atari, Coleco, Vectrex
— **TAROTS - Cartomancie**

Relais Jeux Descartes

Métro : Vavin - Raspail

une autre vision du jeu

KRYSTAL

N'Z

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

Les marécages

L'avance y est très pénible. 3 km à l'heure est la vitesse maximum que peuvent espérer les aventuriers. Aussi longtemps qu'ils y restent, ils ne trouveront pas de Zyglute, mais :
tirer 1 d100 tous les 3 km
01-50 rien
51-75 3-14 Moustiques Géants
76-85 1-4 Serpents Venimeux
86-95 4-12 Hommes-Lézards
96-00 1-3 Babblers
Si les aventuriers errent assez longtemps dans les marécages vers le Nord-Nord-Ouest, ils apercevront finalement l'îlot rocheux en forme d'œuf du Temple de M'Shu, semblant flotter parmi les brumes.

Les collines

Elles sont silencieuses et semblent totalement désertes. Le sentier s'y enfonce assez loin vers le Nord. Plus ils y montent, et plus les aventuriers peuvent avoir une vue d'ensemble sur les marais à leur gauche. Il n'y a rien à trouver, pas même une entrée de mine. Toutefois, arrivés au point G sur la carte, les aventuriers tomberont sur une embuscade de Grimlocks.
Les Grimlocks sont au nombre de 12, tous armés d'épées bâtardes. Si leur chef est tué et/ou si leur nombre est réduit à 6, ils se replieront vers leur caverne, située à 200 m en contrehaut. Cette caverne est une simple « poche » dans le roc, sans ramifications. Le dessin exact en est laissé à la libre inspiration de chaque MD. Dans la caverne se trouvent 6 autres Grimlocks mâles, 8 femelles et 6 jeunes. Les Grimlocks n'ont pas de trésor sur eux. Dans la caverne, un trou masqué par un bouchon de tourbe et de branchages contient leur trésor : 18 PO, 19 PA et 1844 rondelles de fer (les Grimlocks *aveugles* font difficilement la différence).
De ce point, si les aventuriers se tournent vers les marais, ils peuvent apercevoir vers le Nord-Ouest, une curieuse réverbération de la lumière. C'est le rocher en forme d'œuf du Temple de M'Shu, situé à une quinzaine de km. Les aventuriers peuvent s'y rendre directement, la rivière étant devenue inexistante. Mais en chemin, ils peuvent faire des rencontres. Voir *Marécages*.

Le temple de M'shu

Extérieurement, c'est un énorme œuf de pierre, blanc, avec des veinures et des marbrures roses et mauves, posé longitudinalement et semblant flotter à même les eaux glauques et brumeuses du marais. De fait, il s'agit d'un îlot rocheux dont l'extrémité dépassante a été sculptée et polie, artificiellement, en forme d'œuf. Ses dimensions sont : 60 m de long du Sud au Nord, 40 m dans sa partie la plus large d'Est en Ouest, et 30 m dans sa partie la plus haute.
La surface en est lisse et seul un Voleur peut prétendre en tenter l'escalade. Si cette escalade est tentée, on s'aperçoit que la partie supérieure, le « toit », est toute fendue et craquelée : des failles de 1 m de large environ. Verticalement, les failles sont en zig-zag et, à moins de s'y engager, on ne peut pas se rendre compte si l'œuf est creux ou non.
Côté Sud, à ras des marais, un trou de 3 m sur 3 m. Ce trou donne sur un tunnel en zig-zag qui semble s'enfoncer à l'intérieur de l'œuf.
1. L'entrée. Le tunnel en zig-zag finit bientôt sur un cul-de-sac. Les deux véritables entrées possibles sont des passages secrets. Si les aventuriers n'arrivent pas à les détecter, ils devront pénétrer par le « toit ».
2. Escalier. Cet escalier, comme tout le reste du temple, est intégralement creusé dans le roc gris-mauve. L'air y est vicié. De la poussière montre que le passage n'a pas été emprunté depuis une éternité.
3. Grand Hall. Salle déserte et vide de meubles. Sur le mur Nord, une grande fresque dépeint un cercle zodiacal, avec toutes les constellations. Au centre du diagramme, comme servant de pivot à toute la mécanique céleste, est peint un Dragon Rouge. Sur le mur opposé, au Sud, il y a une grande inscription soigneusement calligraphiée en lettres rouges. C'est écrit en langue de Dragon Rouge, et il faut connaître cette langue ou posséder la magie appropriée pour la lire. Il est écrit :

Sois vénéré, M'Shu
Trois fois réincarnable
Par la magie des contraires permutables
Pivot du Cosmos
Œil et conscience du Chaos
Par la magie des contraires permutables,

La seconde porte Ouest est verrouillée. Au-delà, un escalier monte à la grande salle du Temple.
4. Grande Salle du Temple. Salle d'environ 40 m sur 30, et de 15 m de haut. Elle a la forme d'un demi-œuf coupé dans le sens de la longueur. Au centre du plafond incurvé, apparaissent des failles de 1 m de large. Sur le sol, sous ces failles, il y a des débris de pierre. Ces failles, en zig-zag, mènent à l'extérieur au bout d'une dizaine de mètres d'épaisseur de « coquille ». C'est éventuellement par là qu'arriveront les aventuriers. Il y a 5 failles *praticables*. Toutefois, dans les replis de ces failles, nichent des Stirges. Il y a 3 Stirges par faille. 2 à 12 rounds après que les aventuriers aient pénétré dans la salle, ils seront attaqués par les 15 Stirges. (Si les aventuriers pénétrent par les failles, les Stirges les attendront en bas.)
Au Nord de la salle, une colonne de 10 mètres monte jusqu'au plafond. Le chapiteau en est la tête d'un dragon menaçant. Devant la colonne, un bloc de pierre sculpté de motifs draconiques : un autel. Tout est très vieux et très poussiéreux. Si l'on touche à l'autel ou à la colonne sans prononcer in extenso la litanie inscrite dans la salle 3, une boule de feu de 8 dés de coups jaillit de la gueule du dragon et frappe le (les) imprudent (s). Jet de protection normal. Il n'y a rien à trouver dans cette salle.

5. Cuisine. On peut reconnaître que cette salle est une ancienne cuisine aux différents ustensiles qui sont encore accrochés aux murs. Là encore, tout est très vieux. Sur le mur Ouest, il y avait des étagères qui contenaient des aliments ; mais tout est tellement pourri que, de fait, toute la partie Ouest de la salle est enfouie sous un épais matelas de moisissures et de champignons. Les moisissures sont inoffensives. Par contre, la cuisine est habitée par 4 Grincettes. Si les étagères sont dégagées, on peut y trouver une cruche en or, ciselée d'un travail très ancien et valant 1 500 PO ; et une petite bouteille de verre sombre soigneusement bouchée à la cire. Cette fiole contient 3 doses de *poison ingestif* de type C (DMG p. 20).
6. Chambre. Deux bas-flancs à étages montrent que cette chambre servait de dortoir à 6 personnes. Des lits il ne reste plus que les carcasses. Dans un coin, il y a un coffre ouvert et *vide*.
7. Chambre. Même aspect et même état de délabrement que la précédente.

8. Chambre. Même chose que 6 et 7. Toutefois, une craquelure dans le sol peut attirer l'attention. Il s'agit d'une dalle qui dissimule une cachette. Considérer comme un passage secret. La cachette contient une petite bourse de cuir et une fiole de terre cuite cachetée à la cire. La bourse contient 8 gemmes bleues valant 50 PO chaque. La fiole est un puissant somnifère : jet de protection contre le poison ou sommeil immédiat pour 36 heures.

9. Réfectoire. Cette salle est encore meublée de 8 longues tables flanquées de bancs. Malgré leur vétusté, ces meubles sont encore solides. Sur le mur Nord du réfectoire on retrouve la même fresque que dans le Grand Hall (n° 3) et la même inscription en lettres rouges sur le mur Sud. La porte Sud est verrouillée ; la porte Est ne l'est pas. Le réfectoire est inhabité et dépourvu d'objets de valeur.

10. Chambre. Même disposition et même état que les chambres 6, 7 et 8. La seule différence est que des corps sont couchés dans les lits, des corps cadavériques qui se redressent dès que l'on s'approche d'eux. Ce sont des Coffer Corpses. Il y en a 6. L'un d'entre eux a conservé près de lui son marteau de guerre. C'est un marteau *magique*, + 2 au toucher et + 2 aux dommages. Un autre, parmi ses hardes gluantes, possède une ceinture dont la boucle d'argent est ornée de gemmes. Le bijou vaut 500 PO.

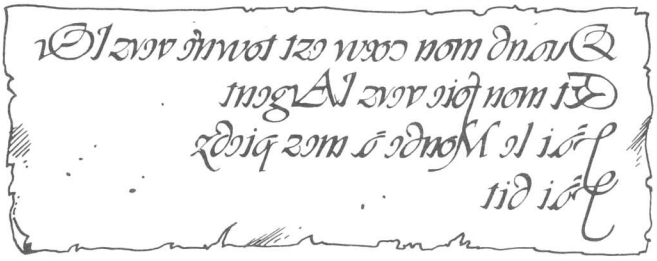
11 et 12. Chambres. Même apparence que la chambre 10. Mais les 6 corps dans les lits de chaque chambre ne sont que d'inoffensifs squelettes qui ne s'animent pas. Il n'y a pas de trésors.

13. Chambre. Cette chambre ressemble en tous points à la chambre 10. Les 6 corps dans chaque lit sont encore des Coffer Corpses. L'un d'eux n'a plus de main gauche, apparemment sectionnée au poignet. Sous les bas-flancs, on peut trouver deux petits coffres verrouillés. Les clés sont introuvables. Le premier contient une main gauche momifiée avec un anneau brillant à l'annulaire. Il peut être retiré de la main momifiée, mais s'il est passé à une main vivante, il ne pourra plus être retiré. C'est un *anneau magique de Faiblesse* (Ring of Weakness, DMG p.132). L'autre coffre est piégé. Si le piège n'est pas désamorcé et/ou si le coffre est forcé brutalement, une ampoule d'acide se brise et se répand à l'intérieur, détruisant le parchemin qu'il contient. Le parchemin est lisible et utilisable par tous, il contient une formule de Protection contre les Morts-Vivants (Protection from Undead, DMG p. 129). La porte Sud est verrouillée.

14. Chambre luxueuse. Cette chambre a dû être abandonnée en grande hâte par son propriétaire, car elle est encore richement meublée quoique une épaisse couche de poussière et de crasse la tapisse entièrement. Un rideau mauve monté sur une tringle masque entièrement le mur sud. Une fouille complète permet de trouver : deux statuettes de dragon en argent massif (300 PO chaque), un grand vase en porcelaine fin comme une coquille d'œuf (50 PO), trois chandeliers en or (500 PO chaque), 8 petites fioles contenant du parfum (20 PO la fiole) et une dague d'argent incrustée de gemmes (350 PO). Si l'on tire le rideau, on se retrouve face à un grand miroir scellé au mur. Pas de chance ! il s'agit d'un *miroir magique d'Opposition* (Mirror of Opposition, DMG p. 150).

15. Bibliothèque. Cette grande pièce tapissée de rayonnages est le repaire actuel d'une Manticore. Venue jusqu'au temple par les souterrains inférieurs, elle a jugé bon de s'installer ici ; de temps à autre, elle redescend chasser du côté des cavernes des Hommes-Lézards. Peu intellectuelle, elle a passé son temps entre deux parties de chasse à détruire un maximum de livres. L'un d'entre eux a cependant échappé à sa furie. C'est un gros tome de cuir rouge portant l'emblème d'un dragon. Il est écrit en langue commune archaïque, un jet sous l'Intelligence avec 3d6. est nécessaire pour prendre connaissance de son contenu.

En substance, on pourra apprendre ceci : M'Shu est (était) un Dragon Noir vénéré à l'égal d'un demi-dieu. C'est lui qui mena les hordes chaotiques visant à conquérir toutes les terres connues avant d'être finalement repoussé par la triple-alliance. Repoussé mais non vaincu. Car M'Shu a le pouvoir de se réincarner 3 autres fois, en Dragon Blanc, puis en Dragon Vert, puis enfin en Dragon Rouge. La troisième fois sera la bonne. Alors dans son temple en forme d'œuf (symbole de ses réincarnations), ses prêtres se relèveront d'entre les morts, et une vaste armée menée par Lui pourra à nouveau conquérir le monde. Car, par la magie chaotique des contraires, M'Shu rajeunit sans cesse au lieu de vieillir ; ce qui veut dire que quand il renaît, il sort de son œuf à l'état de *très vieux dragon...* Dans le vieux livre, il y a également une feuille de parchemin volante sur laquelle on peut lire :



Le trésor de la Manticore se trouve dans un sac de cuir souple, posé à terre près du passage secret du mur sud. Il contient 850 PO, 1 200 PA et un collier de perles valant 1 000 PO. Le sac en lui-même est *magique :* c'est un *Bag of Holding* (DMG p. 138) pouvant contenir 1 000 livres.

16. Couloir secret piégé. A l'endroit indiqué par une croix sur le plan, une trappe de 3 m sur 3 s'ouvre brusquement. Le puits fait 9 m de profondeur et le fond est hérissé de 6 pointes de fer. Les dégâts dus à la chute sont de 3d6. Chaque pointe a la même probabilité de toucher qu'un monstre de 6 dés de coups et peut infliger un sucroît de 1d12 de dommage.

17. Souterrains. Ici les parois sont irrégulières et le sol est vaseux. Le roc blanc-mauve fait place à une strate de roc gris-noir. Des stalagtites verdâtres pendent du plafond.

18. Repaire des Hommes-Lézards. Au bout d'un kilomètre environ de souterrain vaseux et irrespirable, on aboutit à un complexe de cavernes abritant une colonie d'Hommes-Lézards. Ces cavernes sont laissées à la libre imagination de chaque MD. *L'essentiel* est que les Hommes-Lézards soient nombreux, au moins une centaine, et bien organisés ; de façon à faire comprendre avec tact aux aventuriers qu'ils ont pris le mauvais chemin et qu'ils ont tout intérêt à faire demi-tour !

19. Souterrain vers une sortie. Au bout de 3 kilomètres environ, ce souterrain débouche à l'air libre sur un îlot rocheux en plein milieu des marais. Ce souterrain est très vaseux et très champignoneux. A mi-chemin, le passage est obstrué par une colonie de 20 mètres carrés de Moisissures Jaunes (Yellow Mold).

20. Caverne de la Gargouille. Une Gargouille, faussement de pierre, garde la porte de la crypte dans le renforcement Sud. La Gargouille n'attaque que si l'on touche à la porte ; celle-ci est verrouillée.

21. La crypte. Dans cette crypte voûtée (3 m de haut à la clé de voûte) se trouvent 4 sarcophages de pierre. Au fond, 3 colonnes se dressent, du sol au plafond. Les chapiteaux des colonnes représentent d'énormes araignées à tête de dragon. La colonne centrale est dorée, les deux autres sont d'argent. Les sarcophages contiennent les restes des Grands Prêtres du temple, chacun dans une *armure de plaques magique + 1* et les mains croisées sur une *masse magique + 2, + 2.* Cependant, les « âmes » des prêtres vivent toujours sur le plan négatif. Si l'on ouvre un sarcophage, elles apparaissent instantanément sous forme de Wraith...

Les colonnes sont des colonnes de téléportation qui permet d'accéder à la Salle des Œufs. Pour que la téléportation fonctionne, il faut se placer entre les colonnes de telle façon à avoir l'or à droite et l'argent à gauche (c'est le sens du message à l'envers trouvable dans la Bibliothèque ; toujours la magie des contraires) et prononcer la formule à haute voix à *l'endroit.* Faute de cet accomplissement exact, une toile d'araignée se matérialise instantanément entre les colonnes. C'est une *Web* (PH p. 72) qui restera en place pendant 6 tours.

22. Salle des œufs. Cette salle est en fait située à 300 km du temple, au Nord de la Porte des Dragons, dans les hautes montagnes. Elle fait partie du véritable palais de M'Shu... Cette salle est sous l'emprise d'un froid glacial (magique). Tous les tours (10 rounds), il faut réussir un jet sous la Constitution avec 3d6 ou perdre 1 point de Constitution, de Dextérité et de Force. Si l'une de ces caractéristiques tombe à zéro, le personnage est gelé. S'il est dégelé plus tard, il devra réussir un jet de *System Shock* ou mourir.

Outre les mêmes colonnes qu'en 21, la salle contient 3 socles de pierre et une énorme double porte de métal. Sur les deux premiers socles, se trouvent des débris de coquilles d'œuf géant. Sur le troisième, un œuf blanc veiné de rouge de 3 m de long repose dans un énorme cube de glace. (Les aventuriers pourront éventuellement en conclure que M'Shu en est à son stade de Dragon Vert.) La glace qui enrobe l'œuf est magique. Elle ne peut être brisée qu'avec une arme magique. Elle est touchée automatiquement, mais il faut lui infliger 300 points de dommages avant d'atteindre l'œuf.

La double-porte est fermée magiquement, *Wizard Lock* (PH p 72) du 8e niveau.

L'œuf

Il peut être un moyen de chantage contre M'Shu. Le Dragon y tient plus qu'à sa vie (!). Si les aventuriers arrivent à le persuader qu'ils sont sur le point de briser son œuf, il acceptera de leur donner une partie de son trésor pour qu'ils ne le brisent pas. Si le marchandage est serré, il peut finir par accorder tout son trésor en échange de son œuf. Mais M'Shu voudra des preuves ; si l'œuf est déjà brisé, il ne marchera pas et sa colère sera désespérée.

Si l'œuf est brisé tandis que le Dragon Vert est encore vivant, la coquille se révélera vide. Si l'œuf est toujours intact lorsque le Dragon Vert est tué, le processus de réincarnation commence. Le cube de glace fond de lui-même en 1 tour ; puis la coquille semble littéralement exploser, et apparaît parmi les débris un très vieux Dragon Rouge de 11 dés de coups.

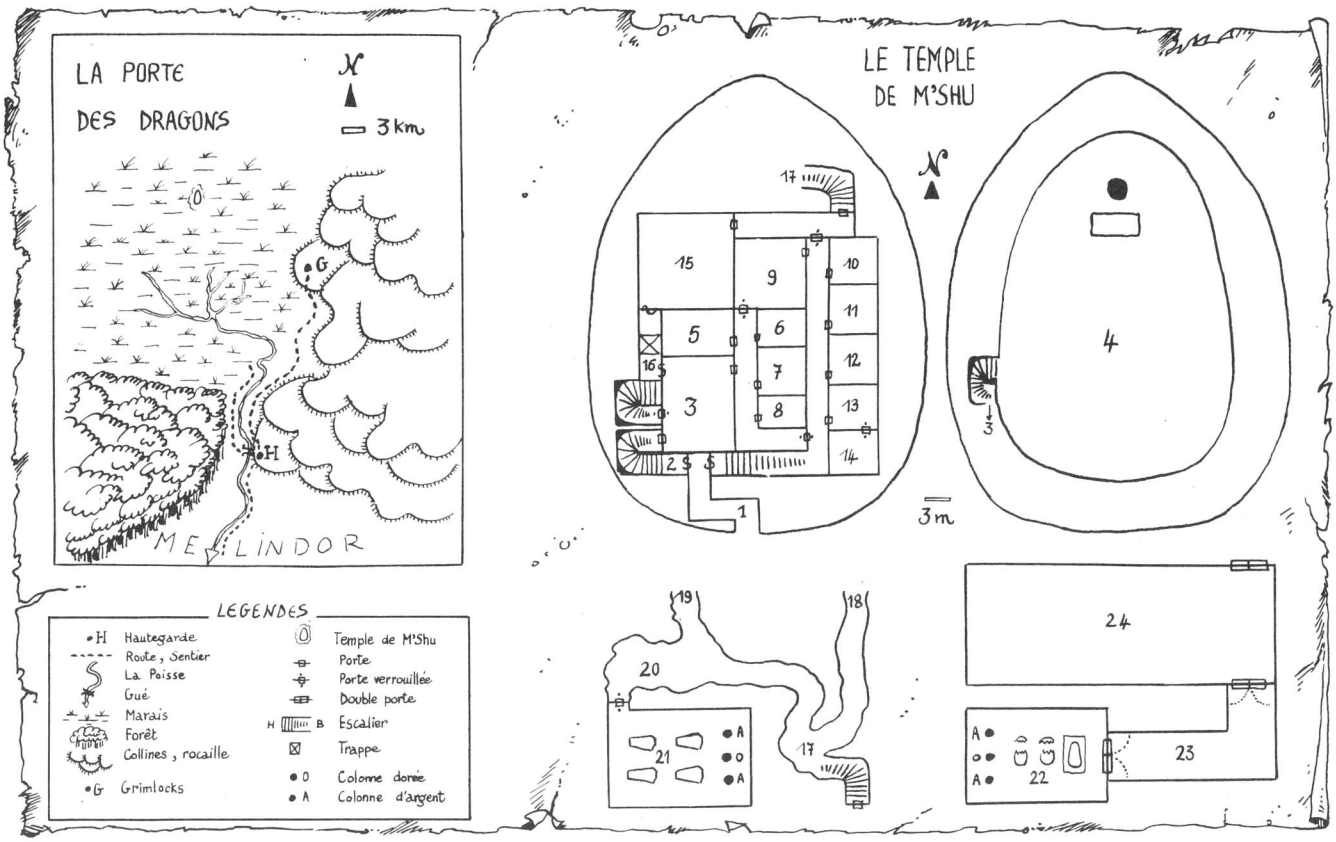
23. Grands couloir. Ici, la température est normale. Mais si la porte de 22 est restée ouverte, non seulement la glace ne fondra pas, mais il fera bientôt aussi froid ici qu'en 22. Au Nord, la double porte n'est pas verrouillée ; il suffit de la tirer par deux grands anneaux prévus à cet effet.

24. Antre de M'shu. Le Dragon Vert se tient au centre de cette vaste salle de marbre veiné de noir, de blanc, de vert et de rouge. Il est vautré sur un grand tas de trésor (semblable en cela aux dragons les plus courants). Son trésor comprend : 120 000 PC, 24 000 PA, 12 000 PO, 300 PP, des joyaux pour une valeur de 10 000 PO, 2 parchemins de sorts de Clerc avec *Guérison de maladie* (Cure Disease), *Annulation de la magie* (Dispel Magic) d'une part, et *Neutralisation du poison* (Neutralize Poison) et *Parler aux plantes* (Speak with Plants) d'autre part ; 1 parchemin de sorts d'Illusionniste avec *Terrain hallucinatoire* (Hallucinatory Terrain) et *Force spectrale* (Spectral Force) ; un Anneau de Réserve de Sorts (Ring of Spell Storing, DMG p. 131) contenant les sorts de Magicien *Boule de feu* (Fireball), *Éclair électrique* (Lightning Bolt), *Invisibilité,* 10' de rayon (Invisibility, 10' radius) et *Sommation de monstres I* (Monster Summoning I) ; et une épée longue magique. Il s'agit d'une *Épée à Danser* (Sword of Dancing, DMG p. 165). Cette épée est alignée Neutre-Bon, elle a une intelligence de 14, elle parle le Neutre-Bon, la langue commune et le Centaure, elle détecte les gemmes dans un rayon de 5 pieds et les objets invisibles dans un rayon de 10 pieds. Elle n'a pas de but spécial. Son ego est de 13 et sa personnalité de 27.

La porte Nord de la salle mène au reste du palais. Ce palais n'est qu'une suite de couloirs et de pièces vides ; il ne sera repeuplé que quand M'Shu aura atteint son dernier stade. Si les aventuriers tiennent à s'y engager, il est laissé à la libre inspiration de chaque MD. Toutefois, si les aventuriers s'engagent par là pour fuir devant M'Shu, le MD doit tenir compte du fait que le Dragon connaît la topographie de son palais mieux que personne et que, parvenu à l'extérieur dans les montagnes, il a des ailes pour voler.

Pour revenir au temple, les aventuriers peuvent utiliser les colonnes de téléportation de la salle aux œufs, qui fonctionnent dans les deux sens. Enfin, l'aventure ne sera vraiment terminée, et les points d'expérience répartis, qu'à leur retour à Hautegarde. Tandis qu'ils seront chargés de trésors, ils devront affronter de nouveau les périls des marais.

□



Statistiques des monstres

MOUSTIQUE GÉANT
AC 7 / **HD** 1 / **Dm** 1–3 + poison / **Mvt** 18″ / **AI** N / **T** petite (50 cm).
Le jet de protection contre le poison est à +3 ; s'il est manqué, la victime est en proie à une violente fièvre qui se déclare 3-12 heures après la piqûre. Elle perd alors 1 point de constitution. Chaque jour, elle doit réussir un jet sous sa constitution avec 3d6 ou perdre à nouveau 1 point. A zéro de constitution, le personnage est mort. Seul peut le guérir un sort de *Guérisson de Maladie*.

SERPENT VENIMEUX (Poisonous Snake, MM p 88)
AC 5 / **HD** 4+2 / **Dm** 1–3 + poison / **Mvt** 15″ / **AI** N / **T** grande.
Le jet de protection est normal, le poison est mortel, la mort survenant au bout de d6+2 heures.

HOMMES-LÉZARDS (Lizard Man, MM p 62)
AC 4 (boucliers) / **HD** 2+1 / **Dm** 1-2, 1-2, 1-8 ou 2-8 (morningstars) / **Mvt** 6″//12″ / **AI** N / **T** moyenne.

BABBLER (FF, p 13)
AC 6 / **HD** 5 / **Dm** 1-6, 1-6, 1-8 / **Mvt** 6″ ou 12″ / **AI** CE / **T** grande.

GRIMLOCK (FF p 48)
AC 5 / **HD** 2 / **Dm** 1-6 ou 2-8 (épée bâtarde) /**Mvt** 12″ / **AI** NE / **T** moyenne / **hp** 14, 14, 12, 12, 10, 10, 10, 10, 8, 8, (embuscade).
Le chef Grimlock est : **AC** 4 / **HD** 3 / **Dm** 4-10 (bâtarde, +2 dû à la force) / **hp** 22.
Dans la caverne, les mâles ont tous 7 hp ; les 8 femelles sont **AC** 6 /**HD** 1 / **Dm** 1-6 (griffes et dents) / **hp** 4.
Les 6 jeunes sont : **AC** 6 / **HD** 1 hp / **Dm** ne combattent pas.

STIRGES (MM p. 92)
AC 8 / **HD** 1+1 / **Dm** 1-3 + succion de sang / **Mvt** 3″/18″ / **AI** N / **T** petite / **hp** 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7, 7, 6, 6, 6, 5, 4.

GRINCETTE (voir Casus Belli N° 17)
AC 7 / **HD** 1 hp / **Dm** grincement / **Mvt** 18″ / **AI** N / **T** petite.
Si un jet de protection contre la paralysation est manqué, la victime est « paralysée » pour le reste du round et perd 1 point de dextérité.

COFFER CORPSE (FF p 19)
AC 8 / **HD** 2 / **Dm** 1-6 (griffes) ou 4-7 pour celui qui a un marteau +2 / **Mvt** 6″ / **AI** CE / **T** moyenne.
Destructibles seulement par arme magique. Tournables par les Clercs comme des Wraiths.
hp 15, 15, 12, 12, 12, 10 et 15, 15, 12, 12, 12, 10.
Celui qui n'a qu'une main ne peut pas étrangler et ne cause que 1d4 points de dommage.

MANTICORE (MM p 65)
AC 4 / **HD** 6+3 / **Dm** 1–3, 1–3, 1–8 +6 épines de queue : 1–6 par épine qui touche / **Mvt** 12″/18″ / **AI** LE / **T** grande / **hp** 38.

MOISISSURE JAUNE (Yellow Mold, MM p 71)
AC 9 / **HD** – / **Dm** 1–8 (enzymes) + 50 % poison / **Mvt** 0 / **AI** N / **T** grande.

GARGOUILLE (Gargoyle, MM p 42)
AC 5 / **HD** 4+4 / **Dm** 1–3, 1–3, 1–6, 1–4 / **Mvt** 9″/15″ / **AI** CE / **T** grande / **hp** 22.
Destructible seulement par arme magique.

WRAITH (MM p 102)
AC 4 / **HD** 5+3 / **Dm** 1–6 + draine un niveau / **Mvt** 12″/24″ / **AI** LE / **T** moyenne / **hp** 33, 33, 33, 33.
Destructible seulement par arme d'argent ou magique.

DRAGON VERT (MM p 33)
AC 2 / **HD** 9 / **Dm** 1–6, 1–6, 2–20, + souffle, + sorts / **Mvt** 9″/24″ / **AI** LE / **T** grande / **hp** 72.
M'Shu parle la langue commune d'une façon archaïque mais compréhensible ; il ne dormira pas quand on fera intrusion chez lui ; il peut lancer les sorts suivants : *Charmer les gens* (Charm Person), *Sommeil* (Sleep), *Blocage de porte* (Hold Portal), *Agrandissement* (Enlarge) qu'il connaît sous sa forme inversée, *Réduction, Détection de l'invisibilité* (Detect Invisibility), *Perception extra-sensorielle* (ESP), *Reflet de miroir* (Mirror Image) et *Verrou de sorcier* (Wizard Lock).
Son souffle est un gaz chlorydrique empoisonné, sous forme d'un nuage de 17 m de long, 14 m de large et 10 m de haut. Les dommages causés par le souffle sont équivalents au nombre de ses points de coups restants.

Note : Si le Dragon Rouge devait éclore, il serait au maximum de ses caractéristiques et possibilités magiques. Voir MM p 33.

Denis Gerfaud

Jeux Thémes
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

Prêts à appareiller pour l'aventure navale ?

AMIRAUTÉ

Le 1er jeu français de simulation de guerre navale

présente

MARE NOSTRUM,

un ensemble de thèmes d'application des règles du jeu Amirauté, qui retrace les affrontements de la Seconde Guerre mondiale en Méditerranée.

Édités par

JEUX DESCARTES

Je désire recevoir :

☐ **MARE NOSTRUM** (59 F)

(Il est indispensable de connaître les règles d'Amirauté pour jouer à Mare Nostrum.)

☐ **AMIRAUTÉ** (139 F)

Soit : .....

Participation aux frais de port + 15 F

A payer : .....

A retourner, règlement joint, à **Jeux Descartes**, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville ..... Pays .....

Offre également valable pour la Belgique et la Suisse.

J&S 26

ALLEZ JOUER AILLEURS... QUELQUE PART, DANS LA GALAXIE.

Vous avez été choisi pour représenter notre bonne vieille Terre au sein de la Confédération Interplanétaire. En cadeau de bienvenue dans l'espace, l'Assemblée Galactique vous offre de fantastiques pouvoirs... A vous de jouer !

Ce numéro hors-série de Jeux & Stratégie constitue une grande première : il contient un passionnant jeu de rôle en français, prêt-à-jouer, aussi envoûtant pour les initiés que clair et accessible pour les débutants. 25 F. Chez votre marchand de journaux.

UN NUMÉRO HORS-SÉRIE DE JEUX & STRATÉGIE