ISSN 0243-1327

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

LEGENDES : La Nuit d'Esus

5 Scénarios SQUAD LEADER GULF STRIKE

DE LARTIGUE IN.

15f Belgique 110 FB Canada 2,5 $C Suisse 4FS

n° 21

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

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

ENFIN LES NOUVEAUTÉS TANT ATTENDUES

AIR WAR (SPI)	295 F
BATTLE OVER BRITAIN	295 F
WELLINGTON'S VICTORY	295 F
GLAEMS OF BAYONNETS	195 F
ASSAULT (GDW)	220 F
NORMANDY CAMPAIGN	135 F
1809 - DANUBE (VG)	235 F
VIETNAM 1965-1975	250 F

ET POUR LES JEUX DE RÔLES

POWER AND PERILS (AVH)	210 F
OTHER SUNS (FGU)	175 F

LES NOUVEAUX MODULES POUR RPG

DE TSR - ROLE AIDS - MIKADEMIA FASA - COMPANION SERIES CHAOSIUM - GDW - GAMES WORKSHOP - FGU

LES NOUVELLES BOITES DE FIGURINES

CITADEL - RAL PARTHA - GRENADIER CHRONICLE - TSR HOBBIES FANTASY

EN MAGASIN PLUS DE 1000 TITRES

TARIFS ET CONDITIONS DE VENTES PAR CORRESPONDANCE SUR DEMANDE.

CASUS BELLI

4 **Gulfe Strike**
Hervé Hatt

8 **Amirauté**
Jean Ricard

12 **Squad Leader**
Pierre Stutin

17 **Red Army**
Frédéric Armand

20 **1914-jeu**
Jean-Jacques Petit

23 **James bond**
Michel Serrat

25 **La Nuit d'Esus**
module Légendes Celtiques
Jean-Marc Montel

30 **Devine**

34 **Les nouvelles du Front**

40 **La menace de Hitaro**
module Bushido
Martin Latallo

44 **Le Dandy**
module Méga
Didier Guiserix

50 **Le Vieil Ami**
module AD & D
André Foussat

54 **Petites annonces**

CASUS BELLI N° 21
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 : Patrick Springora
Abonnements : Elisabeth Drouet assistée de Patricia Rosso
Vente au numéro : Bernard Héraud assisté de Bernadette Durish

Publicité
Pablo Maurel 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
Dessinateurs : Didier Guiserix
Paul Olivier Vincent

Couverture : Hubert de Lartigue
Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle

Maquette
Agnès Pernelle

Composition et Imprimerie SAIT
Tél. : 050.40.90

Dépôt légal
Août 1984
Commission paritaire n° 63.264

Copyright
CASUS BELLI 1984

MAINTENANT*

*fin Septembre 84

UN SYSTÈME COMPLET

L'ULTIME ÉPREUVE

L'ULTIME ÉPREUVE est le premier volet d'un jeu de rôle se déroulant dans un contexte médiéval. Le livret des règles de base permet une initiation rapide aux jeux de rôle pour les joueurs novices tout en offrant aux joueurs expérimentés un monde cohérent et des règles originales.
— 6 SCÉNARIOS DISPONIBLES en 3 modules, en plus du mini scénario fourni avec les règles.

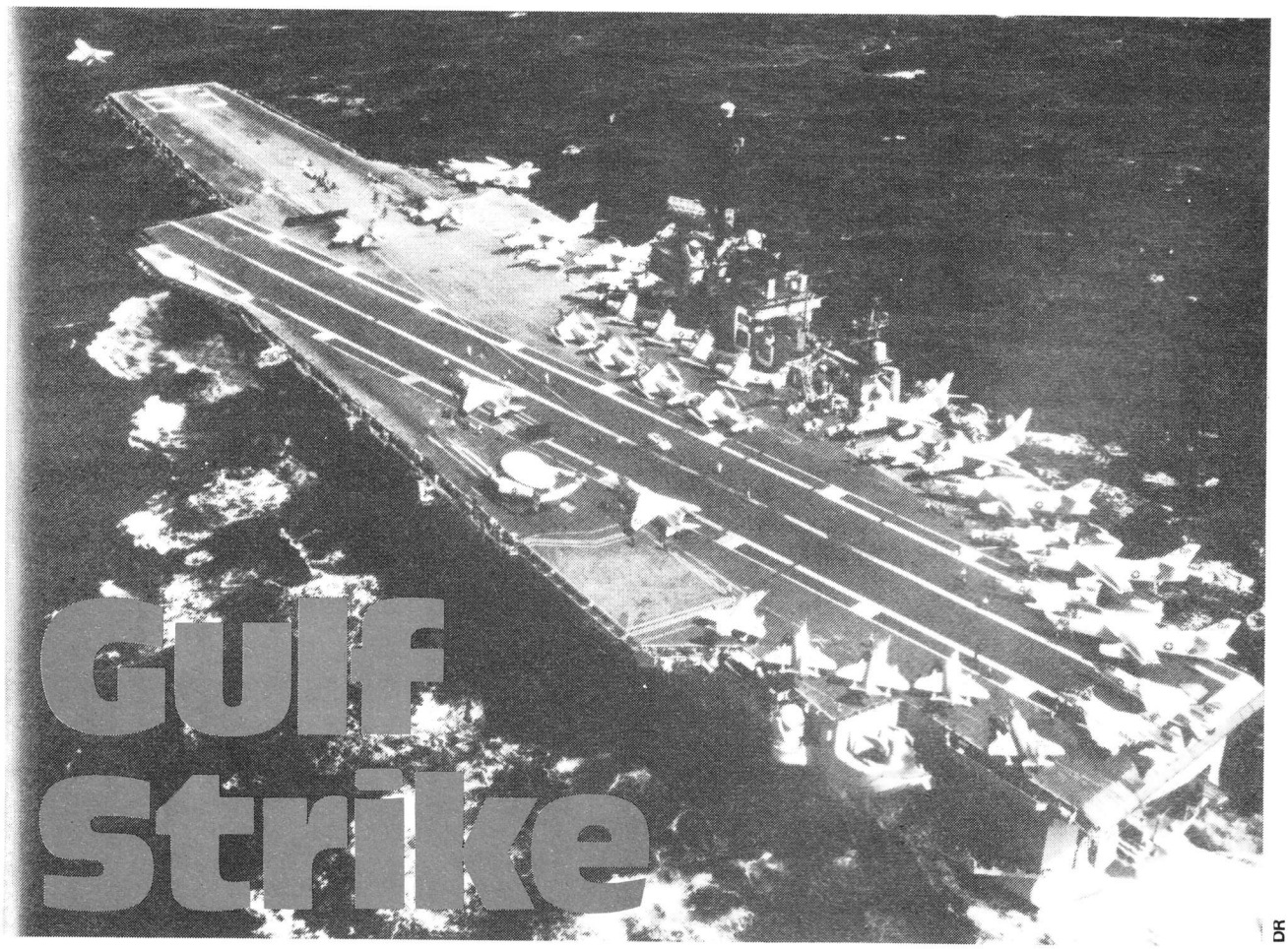
Les CHRONIQUES DE LINAÏS

LES CHRONIQUES DE LINAÏS sont les règles additionnelles de l'ULTIME EPREUVE, incluant : • Les croyances de votre personnage • Le combat à deux mains • La localisation des coups • Les bottes et les coups chanceux • L'apprentissage des métiers • 19 talents nouveaux • L'histoire de Véris • De nouvelles règles sur la magie • La création de charmes & enchantements • La défense magique • Les contre-sorts • De nouvelles armes • De nouveaux personnages...

— Attention : il est nécessaire de posséder les règles de base de l'ULTIME EPREUVE pour pouvoir jouer avec les CHRONIQUES.

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

JEUX ACTUELS



Gulf Strike

DR

En septembre 1985, l'Irak, miné par l'agitation interne, et ne pouvant faire face à la pression militaire des troupes fanatiques iraniennes, capitulait. Les forces Armées Iraniennes profitèrent de l'inertie des autres Etats Arabes du Golfe pour se masser à la frontière irako-koweitienne. La tension montait et la menace d'un Jihad contre les pays Arabes devint de plus en plus évidente. Le 6 juin l'Iran repassa à l'attaque et le Golfe Persique s'enflamma dans les soubresauts de la Guerre Sainte.
Deux semaines plus tard, les colonnes blindées iraniennes pénétraient dans Ryad, capitale de l'Arabie Saoudite, dévastée par les bombes des Phantoms de l'Iman Khomeiny. Aussitôt les Marines américains débarquaient à Abou Dhabi, pour s'opposer aux unités iraniennes qui se ruaient sur la partie Sud du Détroit d'Ormuz. Tout trafic pétrolier était interrompu depuis deux semaines. Deux jours après, l'escadre soviétique de l'Océan Indien reçut l'ordre de naviguer vers le Golfe pour s'opposer à la marine américaine. Le lendemain, se produisit le premier choc entre les deux Superpuissances...

Rassurez vous, ce récit apocalyptique n'appartient pas à l'actualité, et reste pour le moment celui de l'un des cinq scénarios de Gulf Strike. D'autres situations sont proposées, comme une invasion de l'Iran par l'URSS, la guerre Iran-Irak, un affrontement aéronaval limité soviéto-américain dans l'Océan Indien et sur la frontière Ethiopie-Somalie. Bien entendu, tout cela est purement imaginaire, et toute ressemblance avec des événements réels reste pure coïncidence.
Certes. Mais pour simuler avec quelque honnêteté ces cauchemars d'Etat-Major, aussi vraisemblables que lourds de conséquences, Victory Games — repaire des transfuges de S.P.I. — n'a point lésiné : boîte superbe, informative et bien illustrée, cartes splendides, excellents pions très lisibles malgré le nombre énorme d'informations qui y est imprimé.

Fabricant : Victory Games, 43 West 33 rd Street, New York, NY 10001, Etats-Unis.
Sujet : Affrontements dans la région du Golfe Persique.
Matériel : Trois cartes opérationnelles représentant la région du Golfe Persique depuis le Caucase et l'Ouest de l' Afghanistan jusqu'au centre de l'Arabie Saoudite et au détroit d'Ormuz.
L'échelle est de 28 km/hexagone et la surface totale de la carte fait 1,2 m^2. Il faut y ajouter une carte stratégique de l'océan Indien (1 hex = 280 km) et de ses environs aux dimensions 36 x 55 cm, contenant bien sûr la zone couverte par les cartes tactiques. Toutes les cartes de Gulf Strike sont extrêmement détaillées et très esthétiques, mais en papier type S.P.I. donc à coller sur un support rigide. 910 pions illustrés des symboles O.T.A.N. ou des silhouettes de navire et d'avion qu'ils représentent.
Un livret de 42 pages de règles très claires, mais en anglais. Nombreux scénarios, et 16 pages de conseils aux débutants (l'un des scénario se joue en deux heures n'utilisant que les règles aéronavales).
Système de jeu : Jeu stratégico-opérationnel. Les pions représentent des unités allant du bataillon à la division, des escadrilles d'avions de combat, de détection et de transport, des bateaux ou des groupes de bateaux. Tout ce qui marche, roule, vole, navigue dans la région est présent. Quelle richesse ! Pour la séquence de jeu proprement dite, voir le corps de l'article.
Complexité : Elevé, en dépit de l'étonnante clarté des règles.
Nombre de joueurs : Deux, mais le jeu se joue très bien en équipe.
Possibilité de jeu en solitaire : Bonne.
Possibilité de jeu par correspondance : Faible.
Date de Publication : 1983.
Remarques : Théoriquement le jeu est disponible dans toute la France, on pourra l'emporter en versant aux indigènes-amicaux mais parfois farouches la modeste somme d'environ 350 francs.

Le système de jeu

Un mot vient à l'esprit, lorsqu'on pense au système de Gulf Strike : il est interactif, c'est le moins qu'on puisse dire. Chaque scénario indique le joueur possédant l'initiative (donc stratégiquement l'attaquant). Mais si celui-ci subit de trop fortes pertes, cette initiative change de camp, et l'attaquant devient défenseur (toujours stratégiquement, moi ça me fait penser au Tennis).

Le déroulement de la séquence de jeu reste sinon très classique, comme vous pouvez en juger d'après ce résumé :

● Phase stratégique : événements politiques, arrivée des renforts.

● Distribution des ordres aux unités : les unités terrestres peuvent alors devenir *Actives* ou être placées en Réserve. Les unités aériennes sont préparées pour effectuer soit des missions d'interception soit des missions offensives.

● Détermination de l'initiative : le calcul des pertes.

● Premier « Action Stage » :

— 1ère phase de mouvement : segment de l'attaquant (le joueur qui possède l'initiative).

— segment du défenseur (celui qui ne l'a pas ou plus)

— 1ère phase de combat :

— segment de support aérien du défenseur.

— segment aérien de l'attaquant

— segment d'assaut.

● Deuxième « Action Stage » : Idem

● Troisième « Action Stage » : Idem, mais le défenseur déplace ses pions en premier.

Les règles concernant le mouvement sont classiques. Chaque unité possède un potentiel de mouvement qu'elle utilise pour se déplacer une fois durant chaque tour de jeu. Le moment de ce déplacement dépend des ordres donnés à l'unité (unité *Active* ou en *Réserve*) et de la position du joueur à laquelle elle appartient (Attaquant ou Défenseur).

Les différentes unités

Elles sont très diverses, on en distingue trois types :

Les unités terrestres

Celles-ci se déplacent durant les phases de mouvement et combattent lors des segments d'assauts. Certaines peuvent éclater (une division déploie ses trois brigades, etc...). C'est le cas de la 101ème Aéroportée, et de la 24ème division mécanisée U.S., des unités blindées et mécanisées soviétiques, et des divisions iraniennes. On dispose alors de plusieurs pions qui permettent de couvrir plus de terrain. Mais on y perd en concentration, en puissance et en résistance. Les unités sont divisées en trois catégories de compétence et de moral : élites (les brigades et toutes les unités américaines, soviétiques, et iraniennes d'une taille inférieure ou égale à celle d'un régiment sans oublier la Garde Royale Saoudienne), ligne (en général les divisions) et milice (les Pasdaran. (1)).

Pendant chaque tour les joueurs peuvent placer leurs unités en différentes formations ; sept au total : convoi, assaut précipité, assaut préparé, défense immédiate, défense préparée, reconstitution, mouvement au contact. De ces formations dépendent de forts importants ajustements au potentiel de mouvement des unités et à leur efficacité au combat..

Une brigade blindée en convoi, se heurtant à une division mécanisée en formation « Défense préparée », subira de lourdes pertes. Ces pertes s'expriment en *Hits,* (pour les unités aériennes et navales cela correspond aux dommages, et pour le reste le pourcentage de pertes en personnel que peut subir une unité avant d'être inapte au combat). Une brigade peut en subir jusqu'à deux, une division jusqu'à huit etc...

Des marqueurs placés sous les unités concernées indiquent ces pertes. Les ZDC (fluides ou rigides) dépendent des formations. Quant au terrain, vu l'espace recouvert par les cartes, il comporte de multiples nuances.

Les unités *actives* de l'attaquant, avancent durant le premier *stage* et peuvent attaquer à tout moment celles de l'adversaire, qui ne peuvent bouger. Les réserves de l'attaquant peuvent intervenir dans les combats pour obtenir une percée que le défenseur peut tout aussi bien bloquer avec les siennes. La résolution des combats s'effectue selon les principes combinés du rapport de force et de la différence, sur une table très progressive. Les multiplicateurs sont nombreux (formations, terrains, ravitaillement) tout comme les modificateurs (génie, qualité des troupes, intervention des blindés contre l'infanterie, artillerie, appui aérien rapproché, guerre chimique, et là encore formation). Ça donne une idée de la fabuleuse richesse du combat terrestre, l'un des plus intéressants que j'aie jamais vu.

Les unités aériennes

L'aviation est représentée par des pions squadron groupant 10 à 24 appareils. Les trois composantes des flottes aériennes modernes sont présentes dans le jeu : aviation de combat, de transport et de détection lointaine.

Quelque soit leur type, ces avions doivent décoller de base aérienne ravitaillée, et peuvent effectuer chacun de une à trois sorties en fonction de leur nationalité. C'est au cours des sorties qu'ils effectuent leurs missions.

Au début du tour, les appareils qui ont été affectés à des missions d'interception peuvent se porter contre les appareils ennemis en mission offensive, ou attaquer les navires ennemis en mouvement. Les avions de combat peuvent aussi effectuer des missions offensives très variées ; que l'on en juge par leur liste : interception, attaques anti-navires à la bombe ou au missile, supériorité aérienne, bombardement, patrouille de combat, escorte, attaques anti-sous marine, transfert de base à base.

Les appareils de transport sont principalement utilisés pour le convoyage des renforts et du ravitaillement (dépôts), et les assauts aéromobiles. La gamme des avions représentés s'étant du C-5 Galaxy à l'Il-76 soviétique, les hélicoptères n'étant pas oubliés...

Enfin, last but not least, les appareils de surveillance radar Awacs, E-2 Hawkeye et TU-126 Moss, indispensables pour l'alerte anti-aérienne lointaine, sont aussi présents. Quand on sait qu'une brigade de défense aérienne contrôle l'espace aérien dans une zone de 28 km de rayon, alors que l'Awacs détecte tout appareil jusqu'à 600 km, on saisi l'importance d'un tel matériel.

La procédure de résolution des combats aériens est assez complexe, l'exemple ci-dessus l'illustre parfaitement :

Deux squadrons de F-14 Tomcat interceptent deux squadrons de SU-24 soviétiques escortés par un squadron de Mig 23. Les chasseurs américains engagent d'abord l'escorte. Chaque F-14 lance 1d10, le résultat va être comparé à sa capacité anti-aérienne (qui va de 1 à 9) et qui est ici de 9 (le maximum). Le résultat de cette comparaison indique le nombre de Hits infligés à la cible. Celle-ci peut tenter de diminuer ses pertes éventuelles en lançant un autre D10 qui sera lui, comparé à sa capacité de CME (2). Les Flogger vont pouvoir répliquer simultanément, car heureusement ils ont détecté leur adversaire (je passe rapidement là-dessus mais les détections dépendent de la distance, du type d'appareil et peuvent occasionner pas mal de déboires). Les squadrons qui ont subi des dommages doivent abandonner le combat. Admettons que les F-14 aient infligé 2 Hits aux Mig 23, les obligeant à rebrousser chemin, alors que les Flogger ont réussi à endommager l'une des formations de F-14 qui retourne à son porte-avions. Il reste alors 1 squadron de F-14, qui attaque les bombardiers soviétiques. La procédure de résolution de ce combat aérien restera la même, mais les Sukhoi 24 ne pourront répliquer, n'étant pas équipés, à cette fin. Supposons que les F-14 infligent 2 Hits, chaque squadron de Fencer en recevra un et fera demi-tour. Si l'une des formations de SU 24 avait réussi à passer il lui aurait encore fallu endurer le tir des défenses anti-aériennes.

Les unités navales

Elles sont nombreuses et essentielles. Les pays du Golfe engagent surtout une « poussière navale » composée de petites corvettes, de vedettes lance-missiles et de (rares) frégates. C'est léger, rapide, pas bien résistant, mais c'est tout de même capable d'infliger des dommages à un gros navire juste au moment le plus inopportun.

Les combats navals sont résolus selon un processus analogue à celui utilisé pour les combats aériens. La réussite du tir d'un missile anti-navire est jugé en fonction des CME de l'objectif. Les Américains font, bien entendu, dans le pesant : porte-avions géants (n'emportant pas moins de huit squadrons) et leur escorte, sous-marins d'attaque (à l'efficacité redoutable), navires d'assaut amphibie, cargos pour le transport des troupes mécanisées. Tout cela met quelque temps à entrer en jeu, mais pèse de tout son poids dans la bataille une fois en place. Les Soviétiques opposent à cette armada un pauvre porte-avion léger de la classe « Kiev ». Mais aussi des croiseurs et des sous-marins lance-missiles. Tous sont capables de jouer des tours pendables aux Task Force américaines. Précisément lorsque le joueur US ne dispose encore que d'un porte-avion ! Est-il utile de préciser que le contrôle du détroit d'Ormuz suppose l'occupation des eaux avoisinnantes, et que l'arrivée depuis les USA ou d'ailleurs (Diego Garcia) de renforts terrestres lourds américains, dépend fortement de la situation maritime dans l'Océan Indien et le Golfe Persique.

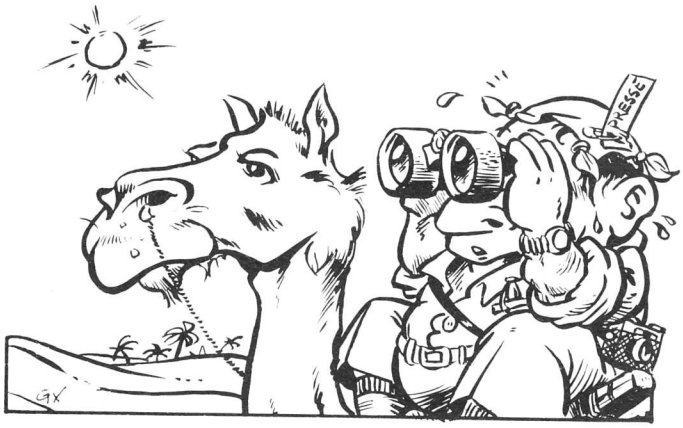
Conclusion

Après ce panoramique succint — mais comment résumer un livret de 60 pages... — je dirais un mot des conditions de victoire : essentiellement territoriales (villes, détroit d'Ormuz). Ceci en raison de l'importance internationale de ce genre de conflit (capable d'embraser la planète entière). A l'exception du scénario aéronaval d'initiation, les pertes en hommes et en matériel n'ont aucune conséquence au regard de la signification stratégique de telle ou telle conquête territoriale.

De toute façon Gulf Strike (et ils sont nombreux dans le même cas), se joue pour le *Jeu* et la *Conduite du jeu,* plus que pour la recherche d'une victoire. L'aspect « recherche prospective » — que de grands mots — le rend d'autant plus intéressant en solitaire, au prix de quelques aménagements (règles de détection). Mais l'aspect « compétition » peut conduite à une rencontre

passionnante, à deux, mais aussi par équipes. Le spectacle d'une table de Gulf Strike sur laquelle différents commandants réfléchissent est passionnant, même pour un observateur.
Vous l'aurez compris en lisant, ceci est un discours de fanatique. Il y manque peut être des critiques. Je n'en manque pas, n'ayez crainte, elles m'ont amené à modifier certaines règles et à effectuer des ajouts. C'est la place qui me manque, mais si vous en redemandez...
Pour l'instant je conclurai en disant :
Ce jeu est exceptionnel
Sceptiques, relisez l'article non de non. □

1) Gardiens de la Révolution
2) CME : Contre Mesure Electronique



A situation Briefing by Phil Kosnett, Georgetown Academic Press, 1986 (pour la traduction : C PAYOT 1987).
Ceci représente une « rédaction » du scénario N° 5, c'est-à-dire Ethiopie attaque Somalie, US supporte Somalie avec appui aérien, puis les Soviétiques interviennent... (jusqu'à la moitié de la partie...).

La guerre de la Corne de l'Afrique débuta le 4 juin 1985, après de nombreuses années de combats incessants entre la Somalie et l'Ethiopie. Produit d'une diplomatie inepte et confuse, résultat de la paranoïa réciproque et de l'incompréhension, de refus de perdre la face et surtout... d'une escalade involontaire, cette guerre n'a pas duré un mois. A part les populations éthiopiennes et somaliennes, aucun civil de l'un des camps ne devait subir le moindre dommage. Mais des forces imposantes devaient être déployées. Tout commença par des combats de plus en plus violents contre les frontières Nord et Sud de la Somalie.
Le 15 mai, une brigade blindée éthiopienne parvenait à 60 km au sud de Djibouti. Les jours suivants, l'Armée de l'Air française, assistée par des avions civils de compagnies françaises évacuaient rapidement les quelques 4500 civils occidentaux résidents. Pendant ce temps, 12 avions d'attaque Jaguar partaient de France, se posaient à Djibouti pour épauler les autres Jaguar et les Mirage F-1 déjà installés. Durant quatre jours, il semble que ces appareils aient intensément participé à la défense somalienne. Les Français, les Ethiopiens et les Somaliens sont restés extrêmement discrets à ce sujet ; cependant, on sait désormais que deux Jaguar auraient été abattus — l'un des pilotes tué, l'autre serait encore retenu prisonnier par les Ethiopiens — mais que la brigade blindée éthiopienne n'a pas tardé à stopper son avance. De nombreux soldats ont été faits prisonniers, parmi lesquels les fameux conseillers cubains et Est-allemands, dont certaines déclarations ont fait le bruit que l'on sait.
Et jusqu'en juin, la situation restait stable devant une ville de Djibouti évacuée par les civils européens, devenue ville de garnison pour les 6e et 8e Régiments Parachutistes d'Infanterie de Marine (RPIMA) français, et aéroport militaire pour 40 mirage et Jaguar, face à 8 000 Ethiopiens plus ou moins contenus sur le front même par 5 000 Somaliens.
Mais les choses prenaient bien mauvaise tournure dans le Sud de la Somalie, dans le même temps. Soutenues par quelques 35 Mig soviétiques basés à 550 km de Mogadischio (le grand port somalien de la côte sud), 3 brigades mécanisées éthiopiennes écrasaient méthodiquement une infanterie somalienne sous-entraînée et sous-équipée. C'est alors que commença la surenchère verbale entre Moscou et Washington. Les relations déjà tendues atteignirent un niveau d'invectives et de menaces jamais vu depuis le blocus de Berlin. Evidemment, le Pentagone et la Maison-Blanche ne pouvaient se permettre de voir les féaux de l'URSS conquérir l'ensemble de la Corne de l'Afrique, tenant ainsi 1 800 km de côtes entre Aden, le Yemen et le Kenya. La mer rouge allait être bordée de parts et d'autres par les alliés de Moscou. Il suffit de consulter une carte pour constater l'évidence de cette angoisse américaine : les eaux du Nord-Est africain, de la Mer Rouge et des côtes du Sud de l'Arabie allaient devenir les eaux domestiques de la flotte soviétique, sans compter les inimaginables répercussions politiques sur les Etats avoisinants.

Bref, le 1er juin 1985, le porte-avions Kitty-Hawk et son escorte de 5 croiseurs, destroyers et frégates lance-missiles quittaient les environs de la base US de Diego Garcia, en plein océan indien, pour se diriger vers les côtes de la Somalie de Sud. Le Command and Surveillance Task Group composé de 7 navires de guerre quitta les abords du Détroit d'Ormuz pour se diriger vers l'île de Socotra, base soviétique en plein océan, à 300 km de la corne africaine (Est) et 550 km au sud du Yemen. D'une façon évidemment plus discrète, les quatres sous-marins nucléaires d'attaque du Submarine Task Group prirent position entre Socotra et la zone d'où le porte-avions devait opérer et lancer ses avions. En quatre jours, le dispositif était prêt. A Diego Garcia même, le Squadron VP-12 composé de 9 P-3C Orion de patrouille maritime effectuait mission de reconnaissance sur mission de reconnaissance, pour repérer les forces soviétiques et surtout les sous-marins. Mais évidemment, ceux-ci étaient discrets. Puis 16 chasseurs F-15 Eagle du 49th Tactical Fighter Wing, basés à Holloman dans le Nouveau Mexique firent l'immense trajet grâce aux ravitaillements en vol, partant des USA pour se poser à Diego. Et pour ne rien négliger, les 35 bombardiers lourds B-52 H du 5th Bomb Wing, basés dans le Nord Dakota, firent le trajet jusqu'à Okinawa dans le pacifique, pour pouvoir éventuellement fournir un appui lourd en faisant dans ce cas un vol de 10 000 km (Okinawa-Djibouti), avec bien sûr l'aide de ravitailleurs KC-135. Mais il restait hors de question d'agir avec des troupes au sol. Et le 4 juin vers 12 heures, toutes les unités purent annoncer la conclusion du déploiement. Bien sûr, la diplomatie continuait.
On ne connaît évidemment pas les détails du déploiement soviétique, mais il est certain qu'ils eurent une activité tout à fait comparable durant ces quelques jours. Les rapports américains, d'après les services de renseignement, les satellites et les incessantes reconnaissances aériennes, font état de la mise en alerte, dans le Sud du Caucase, d'un squadron de bombardiers d'attaque TU-26 Backfire, de trois squadrons des mêmes TU-26 sur deux bases de l'Afghanistan, du déploiement au Yemen de 30 MIG-23 d'interception et de 4 TU-20 de reconnaissance maritime. Les unités déjà présentes en Ethiopie se préparèrent à accueillir chaudement d'éventuelles attaques aériennes US destinées à soutenir les troupes somaliennes en difficulté. La flotte soviétique de l'Océan Indien, composée d'un porte-avions léger et de ses 3 destroyers d'escorte, et d'un groupe de 10 navires de combat lance-missiles, se dirigea évidemment vers le sud de la Somalie à la rencontre de la flotte US, en quittant ses ports du Yemen ou de Socotra. Mais pas plus que les Américains, les Soviétiques n'envisagèrent l'envoi direct de troupes sur le champ de bataille. Ils gardèrent cependant quelques bataillons aéroportés en état d'alerte. Et le 3 juin au soir, les soviétiques furent prêts à tout et à n'importe quoi. Les deux camps avaient montré les dents, mais aucun n'avait encore mordu. Chacun s'observait, parfois à moins de 50 km de distance.
Pendant ce temps, la séance extraordinaire du Conseil de Sécurité de l'ONU s'achevait dans le chaos. Le délégué soviétique avait quitté la salle une heure avant la clôture de la séance, tandis que le délégué américain montrait des images accablantes de conseillers soviétiques soutenant les Ethiopiens puis faits prisonniers par les Somaliens, et les photos de la carcasse d'un MIG soviétique abattu près de Berbera par les maigres défenses anti-aériennes somaliennes.
Et dans l'après-midi du 5 juin, les choses se précipitèrent sur le terrain. Pour empêcher la déroute somalienne, les 35 B-52H du 5th Bomb Wing décollèrent d'Okinawa, franchirent 10 000 km et écrasèrent les unités éthiopiennes quasi-victorieuses sous un déluge de bombes. L'avance éthiopienne en fut stoppée net. La décision du bombardement avait été prise directement depuis la Maison-Blanche. On avait fortement recommandé aux équipages de larguer précisément leurs bombes, en évitant l'aérodrome occupé par les Soviétiques à 10 km du front. Le bombardement fut effectivement redoutablement précis. Quant aux Soviétiques, prévenus bien à l'avance de l'arrivée du raid grâce à leur avion-radar TU-126 cerclant au-dessus de l'Ethiopie, ils se gardèrent bien d'intercepter les bombardiers US avec leurs chasseurs MIG. Par contre, ils tirèrent — sans succès — de nombreuses salves de missiles anti-aériens. Un missile, évidemment, ne porte pas de cocardes... Et le soir, complaisamment informés par les Soviétiques, les médias occidentaux révélaient l'attaque US, qui avait fait des centaines de morts et des milliers de victimes dans les rangs éthiopiens... et aussi dans les villages des alentours. Des films ne devaient pas tarder à être diffusés.

Sur le terrain, avant la tombée de la nuit, le porte-avions US Kitty-Hawk, posté à 600 km des côtes lança un raid pour parachever l'œuvre des bombardiers B-52. Une douzaine d'avions d'attaque A-7 Corsair, escortés par 24 chasseurs F-14 Tomcat finirent de désorganiser l'attaque éthiopienne. Là encore, les Soviétiques lancèrent de nombreux missiles anti-aériens (SAM), mais tous furent évités grâce au brouillage électronique créé par les chasseurs F-14. La nuit fut calme pour tous les combattants tandis que les marins et aviateurs soviétiques et américains profitaient sans le savoir de leur dernière nuit de repos avant 10 jours.

C'est le lendemain matin que les hostilités entre USA et URSS éclatèrent au grand jour. Deux heures après la publication d'un communiqué pacifique du Politburo, le croiseur soviétique lance-missiles Sevastopol tirait quatre missiles anti-navires sur le porte-avions US. Evidemment, les Soviétiques ont choisi la surprise, et de frapper fort le navire le plus puissant de la flotte US de l'Océan Indien. Nul doute que si cette attaque avait réussi à détruire ou mettre hors de combat le Kitty-Hawk, la cause aurait été entendue. Sans aviation capable de soutenir les Somaliens — à part les B-52 — les USA n'auraient rien pu faire pour empêcher le désatre, ni même la destruction des autres navires US, privés de couverture aérienne. N'oublions pas qu'un porte-avions US embarque de 90 à 100 appareils. Bref... la défense anti-missiles du porte-avions et de son escorte parvint à détruire ou à détourner les missiles soviétiques, tirés depuis 100 km de distance. Et en retour, les escorteurs américains lancèrent 8 missiles sur le Sevastopol, qui fut touché par au moins quatre d'entre eux, et coula en un quart d'heure. Le premier sang avait été versé.

Une heure plus tard, le porte-avions lançait une vague d'attaque vers l'Ethiopie car l'offensive stoppée la veille par les B-52 avait repris, certes timidement, mais dangereusement. Mais là, tout ne se passa pas aussi bien que la veille. 3 chasseurs F-14 furent déruits par des missiles anti-aériens (SAM), puis le reste fut intercepté après le bombardement par les chasseurs MIG soviétiques. 4 autres chasseurs F-14 furent détruits, ainsi que 4 bombardiers d'attaque. Mais les Russes le payaient très cher, avec la perte de 15 de leurs appareils !

Quelques heures après, un nouveau raid décollait du porte-avions, et, plus chanceux, effectuait sa mission sans être détecté par les Soviétiques. Pendant ce temps, face à la menace des sous-marins russes, les escorteurs et les avions anti-sous-marins de Diego Garcia et du porte-avions balayaient les flots. Mais c'est dans la soirée que les événements les plus importants se produisirent : deux raids de bombardiers d'attaque soviétiques Backfire partis du Caucase ou de l'Afghanistan parvinrent à 300 km des navires US et lancèrent leurs missiles anti-navires. Et à 18 heures, le Kitty-Hawk était touché, malgré l'efficacité de ses défenses, par deux missiles AS-6 Kingfish (dénomination OTAN) qui endommagèrent le pont d'envol, détruisant 2 F-14 Tomcat rangés dans le hangar... Pendant ce temps, plus au Nord, à 300 km de là, les avions anti-sous-marins Viking du Kitty-Hawk parvinrent à endommager deux sous-marins soviétiques, sur une détection chanceuse.

Dans la nuit, les bombardiers soviétiques Backfire déjà mentionnés se rapprochèrent du théâtre d'opérations, en quittant le Caucase et l'Afghanistan pour se baser au Yemen.

La journée suivante s'ouvrit sur l'attérissage à Berbera de 3 squadrons de F-15 Eagle du 49 th Tactical Fighter Wing. Depuis deux jours, les transports lourds C-5 Galaxy du 436th MAW avaient effectué 32 sorties pour apporter tout le matériel de support nécessaire. Pour utiliser à plein ces appareils, l'Etat-Major de la Rapid Deployment Force les fit accompagner par deux E-3A Sentry Awacs, destinés à assurer la couverture aérienne de la zone des combats, mais aussi à détecter les raids de bombardiers Backfire pour avertir à temps les navires visés et permettre l'interception. Un peu plus tard, étalés en plusieurs vagues, 30 B-52 H du 5th Bomb Wing vinrent à nouveau effectuer leur mission avec la régularité et la précision d'un express. Mais l'objectif différait : cette fois, l'Etat-Major US n'hésitait plus et les lançait sur les bases soviétiques du Yemen. Et malgré la tentative d'interception de quelques MIG, alertés tardivement et dont les radars furent totalement aveuglés par le brouillage US, les mastodontes du Strategy Air Combat semèrent la mort et la dévastation sur l'aérodrome d'Aden utilisé par les Soviétiques. 10 Backfire et des MIG-23 furent détruits au sol, des dépôts de carburant et le matériel de support subirent le même sort.

Et puisque tout réussissait aux Américains, la journée n'allait pas s'arrêter là ! Sur l'Océan, les patrouilles aériennes anti-marines du Kitty-Hawk envoyaient deux sous-marins soviétiques par le fond, à 280 km du porte-avions qui préférait quant à lui reculer d'environ 500 km pour s'éloigner des côtes, et obliger les Backfire soviétiques voulant l'attaquer à traverser l'espace aérien surveillé par les Awacs au-dessous de la Somalie. Dans l'après-midi, il semble que des sous-marins US et soviétiques se soient livrés des combats aveugles, à l'avantage des premiers qui disposaient d'un équipement de détection supérieur.

Dans l'après-midi, les Soviétiques prenaient vigoureusement l'initiative. Le porte-avions Minsk, longeant la côte somalienne lança 10 de ses chasseurs-bombadiers Forger qui se dirigèrent vers l'Awacs américain cerclant au-dessus du champ de bataille. Le boeing alerta Berbera, et des chasseurs F-15 décollèrent en catastrophe. Malheureusement, ils ne purent intercepter les appareils soviétiques avant que ceux-ci n'aient détruit les malheureux Awacs à coups de missiles infrarouges. Ils les rattrapèrent cependant durant leur retour vers le Minsk et purent en abattre quelques-uns. Mais le mal était fait, et les forces aériennes US étaient dans l'impossibilité de détecter, avec un délai suffisant, d'éventuels raids. Lesquels ne tardèrent pas, puisque 36 Backfire surgirent au-dessus de la base américaine deux heures après. Arrivant à basse altitude, ils échappèrent presque jusqu'au bout aux radars au sol. Quelques F-15 purent décoller en catastrophe, et assistés par les défenses de l'aérodrome, abattirent 4 bombardiers... Evidemment, la base fut gravement endommagée, et trois chasseurs détruits au sol. Et en même temps, 12 autres Backfire s'approchaient impunément à 200 km des navires US, tiraient leurs missiles AS-6 et rebroussaient chemin. Une frégate US reçut 3 missiles et coula en moins de cinq minutes.

La journée du lendemain fut remplie par des attaques au sol contre les forces éthiopiennes, effectuées par les F-15 habituellement réservés aux missions de supériorité aérienne. Les Soviétiques restèrent discrets et n'engagèrent aucune action offensive. Mais, avec beaucoup de discrétion, les sous-marins de champ camp se déployaient et commençaient à arriver à portée de tir, malgré les incessantes patrouilles d'avions et hélicos anti-sous-marins. Et le 9 juin au matin, deux SSN américains (sous-marins nucléaires d'attaque) lançaient des missiles de croisière sur le porte-avions soviétique et son escorte, à 500 km de distance ! Le Minsk put en détruire deux, fut touché par deux autres tandis qu'un de ses escorteurs explosait et chavirait. Dans la journée, les SSN américains se rapprochèrent et tirèrent une nouvelle salve, qui envoya le Minsk et son escorteur survivant par le fond. Il semble par la suite que ces mêmes SSN aient détruits 2 sous-marins qui se trouvaient dans les parages, puis coulèrent 1 destroyer soviétique supplémentaire et endommagèrent un autre à la torpille (plus de missiles). Durant cette même matinée du 9, les 35 B-52 H furent fidèles au rendez-vous, mais choisirent une nouvelle cible, l'aérodrome soviétique en Ethiopie. Après leur passage, la base n'était plus que ruines et plus de 20 MIG avaient été détruits au sol. Ce terrain était désormais totalement impraticable, sauf éventuellement par hélicoptères...

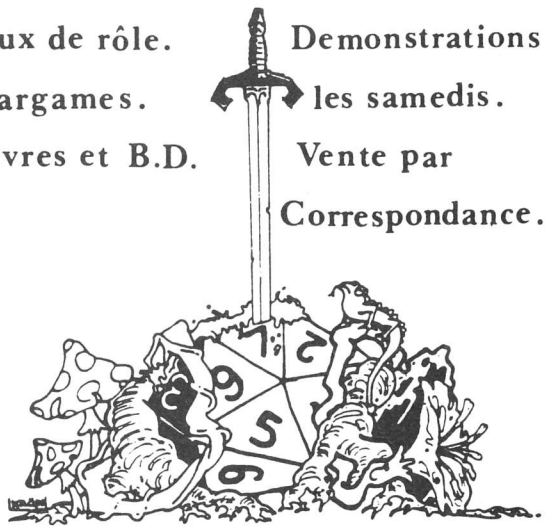
Hervé Hatt

EXCALIBUR

Toute la S.F. et le Fantastique

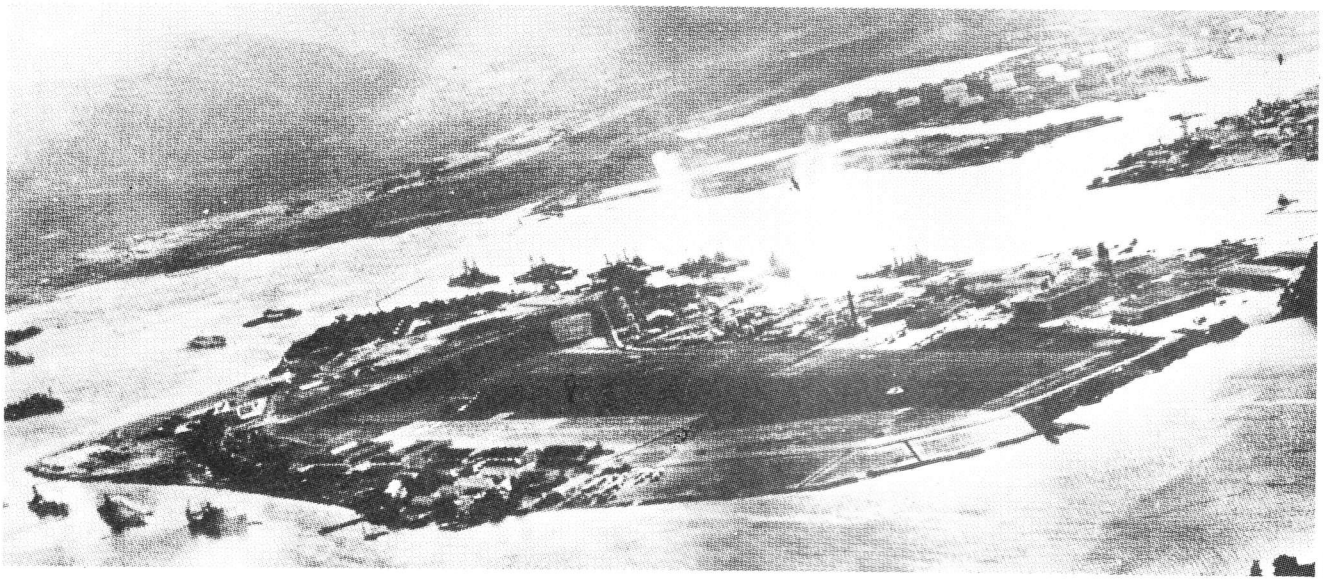
Jeux de rôle.
Wargames.
Livres et B.D.

Demonstrations
les samedis.
Vente par
Correspondance.



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

un scénario pour Amirauté



DR

Pearl Harbor

Mais tout d'abord, un peu d'histoire !
Le 7 décembre 1941, éclatait comme un coup de tonnerre, la nouvelle de l'attaque par surprise et de l'anéantissement des forces navales américaines du Pacifique basées à Pearl Harbour, par une force aéronavale japonaise. Le monde entier stupéfait entendait voler sur les ondes les bulletins de victoire des forces de l'Axe.
Les commentateurs faisaient grand bruit autour de l'événement :
« C'était un triomphe sans précédent, la plus grande victoire navale de tous les temps ».
Une victoire ? un triomphe ? voire...
En réalité, il s'agissait de la plus belle occasion manquée de tous les temps ! L'insouciance et le manque de rigueur de quelques officiers US venaient d'offrir sur un plateau une occasion unique que le vice-amiral Nagumo ne sut pas exploiter. Car, malgré les supplications des commandants Fuchida et Genda responsables de l'aviation embarquée qui voulaient attaquer à nouveau les objectifs vitaux désormais sans défense de l'Ile d'Oahu ; à 13 h 30, sur un ordre de Nagumo, le porte-avions Akagi arbora soudain les pavillons ordonnant un changement de cap ; la flotte japonaise, tournant sur elle-même commença le long voyage de retour vers le Japon.
Et pourtant il en restait des objectifs !
— Seuls, 3 destroyers sur 32 avaient été détruits
— La base des sous-marins était intacte, aucun bâtiment touché.
— 2 croiseurs, seulement, sur 9, étaient touchés.
— Tous les réservoirs de mazout et d'essence pour avions étaient intacts !
— Les installations permanentes de l'arsenal, notamment la centrale électrique, étaient intactes, conservant leur entière capacité de réparation.
— Plus de 80 chasseurs ou bombardiers de l'Aviation et de la Marine constituaient pour les pilotes japonais un objectif non négligeable, qu'ils pouvaient rapidement effacer grâce à leurs appareils plus modernes et à leur plus grande expérience au combat.
Enfin et surtout, les porte-avions américains n'avaient ni été répérés, ni attaqués et coulés. Car c'était là le vrai et principal objectif aux yeux des officiers japonais de la jeune génération. Le groupe Entreprise était là, à portée de la main, et ils le laissèrent échapper...

Quelle erreur dans le choix des objectifs ! Comment de vieux cuirassés, filant à peine et péniblement 20 nœuds ont-ils pu constituer dans l'esprit de l'Etat-Major nippon, un objectif prioritaire ? On reste confondu devant un tel manque de lucidité. Il est vrai que, comme chez nous, en 1940, certains membres de l'Etat-Major japonais dataient d'un autre âge.
Le jeu que vous propose *l'Amiral* part de l'hypothèse suivante : alarmé par les appels du radariste Lockard signalant à deux reprises (6 h 55 et 7 h 04) l'approche d'une formation aérienne très importante et non identifiée et par un radio du destroyer Ward signalant la destruction d'un sous-marin inconnu dans la zone de défense, le Centre de Contrôle déclenche à 7 h15 « l'alerte générale » dans l'île d'Oahu, et sur toutes les bases navales et aériennes de l'île.

Chronologie des événements ayant entraîné l'état d'alerte

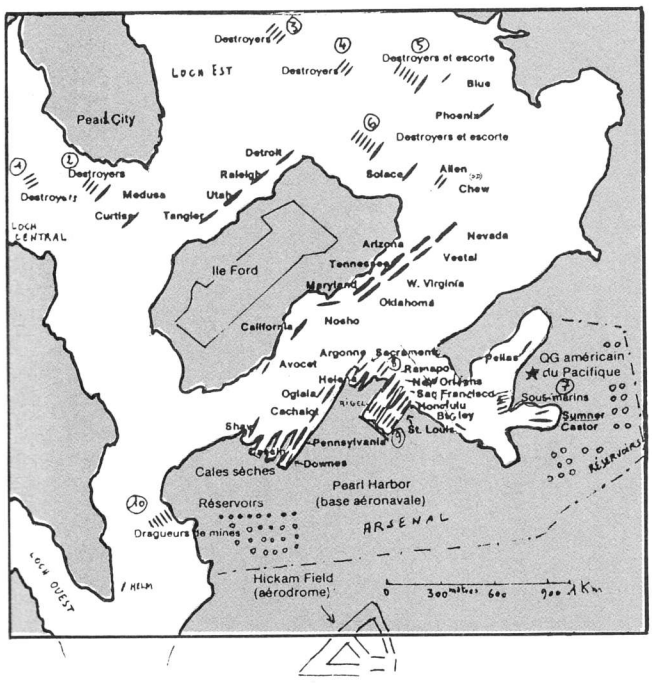
A 6 h 55, le radariste Lockard du centre radar d'Opona-Station prévient le Centre de Contrôle de l'île :
« Echo important sur écran radar, Azimut 330 degré ». A 7 h 04 nouvel avis :
« Gros écho au 136, un grand nombre d'avions (plus de 100) fonce vers nous venant du Nord, 3 degré Est, distance 137 milles (254 km) Vitesse de la formation : 360 km/heure ».
A 7 h 12, un radio du destroyer Ward signale la destruction d'un sous-marin inconnu qui tentait de pénétrer dans la rade.
A 7 h 15 le centre de contrôle déclenche *« alerte générale » :*
— l'aviation est alertée.
— L'ordre d'appareillage monte au mât du sémaphore de l'arsenal.
— A bord des navires on rappelle aux postes de combat.
— A terre, les permissionnaires sont rassemblés et dirigés vers leurs unités.
— Ordre est donné de sortir les munitions de D.C.A. et d'approvisionner les batteries terrestres, qui sont toutes sans munitions.

A 7 h 30, le contact Radar indique : *« Distance des avions inconnus 47 milles »*.
A 7 h 39 ; distance : 22 milles (41 km).

Navires et bâtiments de servitude en rade de Pearl Harbour le 7 décembre 1941. Au moment de l'alerte générale

Vous trouverez les emplacements au mouillage de ces navires sur la carte de situation ci-dessous.

8 cuirassés : California, Oklahoma, West-Virginia, Nevada, Arizona, Maryland, Tennenssée, Pennsylvania.
6 croiseurs : Helena, Honolulu, New-Orléans, Phoenix, San-Francisco, Saint-Louis.
3 vieux croiseurs (des années 1920) : Baltimore, Détroit, Raleigh.
2 vieilles canonnières : Sacramento, Argonne.
1 cuirassé-cible : Utah
2 navires base d'hydravions : Curtiss, Tangier
1 ravitailleur d'hydravions : Swan
3 ravitailleurs de sous-marins : Pelias, Castor, Sumner
2 ravitailleurs d'escadre : Antares, Avocet
1 mouilleur de mines : Oglala
2 navires base de destroyers : Dobbin, Whitney
1 navire atelier : Vestal
1 navire arsenal : Rigel
1 navire entrepôt : Medusa
1 navire citerne ravitailleur : Neosho
1 pétrolier ravitailleur : Ramapo
1 navire hôpital : Solace
4 sous-marins
9 destroyers mouilleurs de mines
30 destroyers d'escadre
2 ravitailleurs rapides d'aviation : Thornton, Hulbert.
8 dragueurs de mines.



— Pearl Harbor. Le 7 décembre 1941, à 7 h. 55.

1. Destroyers-mouilleurs de mines : *Ramsay, Gamble, Montgomery.*
2. Destroyers-mouilleurs de mines : *Trever, Breese, Zane, Perry, Wasmuth.*
3. Destroyers : *Monaghan, Farragut, Dale, Aylwin.*
4. Destroyers : *Henley, Patterson, Ralph Talbot.*
5. Destroyers : *Selfridge, Case, Tucker, Reid, Conyngham*, ravitailleur *Whitney.*
6. Destroyers : *Phelps, MacDonough, Worden, Dewey, Hull*, ravitailleur *Dobin.*
7. Sous-marins : *Narwhal, Gudgeon, Dolphin, Tautog*, ravitailleurs d'avions *Thornton, Hulbert.*
8. Destroyers : *Jarvis, Mugford.*
9. Destroyers : *Cummings, Preble, Tracy, Pruitt, Sicard, Schley*, dragueur *Grebe.*
10. Dragueurs : *Bobolink, Vireo, Turkey, Rail, Tern.*

Les destroyers en rade de Pearl Harbour le 7 décembre 1941 étaient de 5 types différents.
1 — Type Flush-deck (DD 215) : Ramsay, Gamble, Montgomery, Trever, Breese, Zane, Perry, Wasmuth, Preble, Tracy, Pruitt, Sicard, Schley, Ward, Chew, Allen.
2 — Type Bagley (DD 386) 1 cheminée : Henley, Patterson, Ralph-Talbot, Jarvis, Mugford, Blue, Helm, Gridley.
3 — Type Farragut (DD 348) : Monaghan, Dale, Aylwin, Mac Donough, Worden, Dewey, Hull.
4 — Type Porter (DD 356) : Selfridge, Case, Phelps,
5 — Type Mahan (DD 364) : Tucker, Reid, Conyngham, Cummings, Shaw, Cassin, Downes.
Les destroyers mouilleurs de mines de type Flusch-Deck n'avaient plus leurs tubes lance-torpilles et emportaient 80 mines. En plus des zones 1 et 2, il y avait en zone 9,4 DD mouilleurs de mines (Preble, Tracy, Pruitt, Sicard) de ce type.
En zone 7, les 2 ravitailleurs rapides d'aviation (Thornton et Hulbert) étaient du type Flusch-Deck, modifié (2 cheminées en moins). Les types Farragut, Porter et Mahan portaient 2 cheminées.
Voici présentées maintenant, les caractéristiques des navires ne figurant pas dans le livret Amirauté et qui sont inclus dans ce jeu.

Caractéristiques de certains navires spéciaux

Liste alphabétique

Antares : releveur de cibles (ex cargo de 5.000 t) - Vitesse 11 nœuds -Longueur 122 mètres - Arm : 2 x 127 — 2 x 76 aa.
Argonne : canonnière ancienne - 8.400 t - V = 15 nœuds — Long. = 136 m — Arm. : 4 x 127 — 4 x 76 aa — 2 x 47 aa.
Avocet : ravitailleur d'hydravions (ex dragueur) 840 t — V = 14 nœuds — dimensions = 57 x 11 x 3 — Arm. : 2 x 76 aa.
Curtiss : navire base d'hydravions (24 appareils) 8.625 t — V = 19 nœuds — Dim = 160 x 21 x 6,5 — Arm. : 4 x 127 — 14 mit. aa.
Castor : ravitailleur de sous-marins (ex cargo de 6.085 t) — Long = 138 mètres — V = 15,5 nœuds — Arm : 4 x 127 — 6 mit. aa.
Condor : releveur de filets (ex thonier de 115 t) — V = 10 nœuds — L = 20 m
Crossbill : idem
Détroit : croiseur léger ancien (année 1920) 7.000 t — V = 33 nœuds — Dim. : 169 x 16 x 4 — Arm. : 10 x 152 — 4 x 76 aa — 12 mit. aa. — 6 tubes LT x 533.
Dobbin : navire base-ravitailleur de destroyers. 8.300 t — V = 16 nœuds. Long. 166 m — Arm. : 8 x 127 — 4 x 76 aa — 2 x 57 aa — 4 mit. aa.
Keosanqua : remorqueur de haute mer — 1.000 t — V = 13 nœuds, non armé.
Medusa : navire entrepôt — 8.125 t — V = 16 nœuds — Long = 147 mètres — Arm. : 4 x 127 — 2 x 76 aa — 2 x 57 aa.
Neosho : pétrolier ravitailleur de 8.000 t — V = 16 nœuds — Dim : 168 x 23 x 9,15.
Oglala : mouilleur de mines de 4.200 t — V = 20 nœuds — Dim : 120 x 16 x 5 — Arm. : 1 x 127 — 2 x 76 aa (ancien paquebot transformé).
Pelias : ravitailleur de sous-marins. 7.800 t — V = 16 nœuds — Dim : 141 x 21 x 8,7 (ex cargo transformé).
Raleigh : idem Détroit.
Ramapo : pétrolier ravitailleur de 5.300 t — V = 10 nœuds — Long. = 145 mètres — Arm. : 2 x 127 — 2 x 76 aa.
Rigel : navire arsenal (ex cargo transformé de 6.200 t) — V = 10 nœuds — Long. = 129 mètres — Arm. : 4 x 127 — 4 x 76 aa.
Sacramento : ancienne canonnière de 1.140 t — V = 12 nœuds — Dim : 69 x 12 x 3,5 — Arm. : 3 x 102 — 2 x 47 aa — 2 x 37 aa.
Sumner : ravitailleur de sous-marins de 2.900 t — V = 14 nœuds — Long. 106 mètres — Arm : 1 x 127 — 2 mit aa.
Swan : ravitailleur d'hydravions — mêmes caractéristiques que l'Avocet.
Tangier : ravitailleur d'hydravions (20 appareils) — ex cargo de 7.700 t — V = 16 nœuds — Long : 141 m — Arm : 2 x 127 — 4 mit aa.
Vestal : navire atelier de 6.625 t — V = 16 nœuds — Long : 142 mètres — Arm : 4 x 127 — 1 x 76 aa.
Utah : Cuirassé-cible — Long : 170 m — non armé.
Solace : Navire hôpital — Long : 160 m — non armé.
Les dragueurs de la Zone 10 ont les caractéristiques suivantes : 840 t — Dim : 57 x 11 x 3 — V = 14 nœuds — Arm : 2 x 76 aa — 2 mit aa.

Délai d'appareillage des bâtiments le 7 décembre 1941 à partir de l'ordre d'appareillage :

Les destroyers = 1 heure
Les croiseurs = 1 h 30
Les cuirassés = 2 heures
Les navires auxiliaires et de servitude = 1 h 30
Sauf :
— Le destroyer Helm peut appareiller à 8 h
— Le croiseur Honolulu a ses machines en partie démontées. Il lui faut 15 h pour les remonter.
— Le cuirassé Nevada qui a, par chance, plusieurs chaudières sous pression peut appareiller dans un délai de 45 minutes.
— La vieille canonnière Sacramento a ses soutes à munitions vides.
— Le croiseur San Francisco est en révision, chaudières démontées, tous ses canons à terre, il lui faut 18 heures pour tout remonter.
— Le croiseur Saint Louis a 3 canons de 127 démontés, en cours de révision. On est en train de lui monter l'installation radar, il est couvert d'échafaudages. Il lui faut 3 heures pour être en état de prendre la mer. S'il appareille avant ce délai il ne pourra combattre qu'avec 60 % de ses moyens.
— Le bateau arsenal Rigel est en cours de révision, chaudières démontées, il lui faut 15 h pour pouvoir appareiller.

Position des navires US à la mer le 7 décembre 1941

En rade de Pearl Harbour

— le destroyer Ward est en patrouille à l'extérieur de la passe.
— dans le loch central : 1 navire (Antarès) remorque une péniche-cible, 1 remorqueur (Keosanqua) l'accompagne.
— dans le loch ouest : 1 destroyer (Le Helm) se dirige vers la passe.
— Il y a 3 bâtiments sous pression : les 2 drageurs Crossbill et Condor + le destroyer de 1ère alerte (Le Monaghan).

Possibilités de remorquage dans le port

4 remorqueurs à moteur peuvent appareiller immédiatement à la demande. Pour mémoire :
— 2 remorqueurs peuvent remorquer un cuirassé (8 nœuds).
— 1 remorqueur peut tirer un croiseur (5 nœuds).
— 1 dragueur peut remorquer 1 destroyer.

Autres forces navales à la mer

● Task-Force 12. Position : à 420 milles dans le Sud-Ouest de Midway. Composition : porte-avions Lexington (18 FA — 2 Buffalos — 36 Dantless — 18 Devastators) + les croiseurs lourds : Chicago, Portland, Astoria + 5 destroyers.
● Task-Force 8. Position : 200 milles à l'Ouest d'Oahu. Composition : porte-avions Enterprise (18 Wildcats — 36 Dauntless — 18 Dévastators) + les croiseurs lourds : Northampton, Chester, Salt Lake City + 9 destroyers.
● A 700 milles dans le Sud-Ouest d'Oahu : croiseur lourd Indianapolis + 5 destroyers mouil. de mines (Flush-Deck)
● En manœuvre au Sud d'Oahu 80 milles : croiseur lourd Minneapolis + 4 destroyers mouil. de mines (Type Flush-Deck).

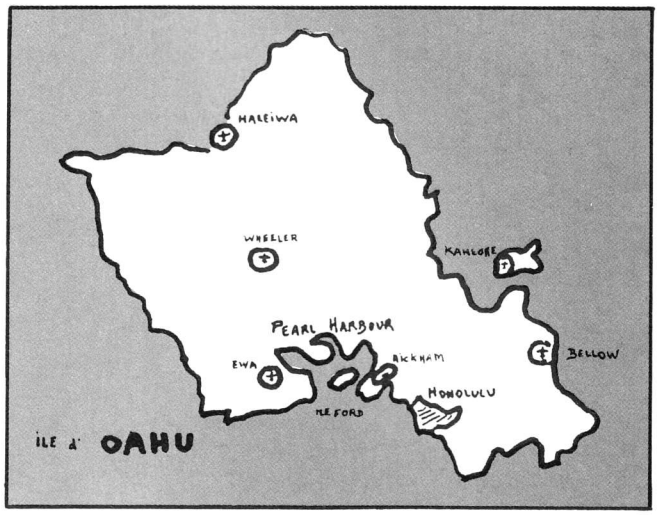
L'aviation

Seuls, 3 Catalina (armés de charges anti-sous-marines) patrouillaient sur l'île ce jour-là.
Les appareils en cours de réparation étaient dans les hangars (il faudra 3 heures pour les rendre opérationnels).
Les autres appareils étaient rassemblés, groupés sur les terrains (à moins de 3 mètres les uns des autres pour éviter les sabotages).
Aucun avion US ne peut décoller avant 7 h 50.

L'explication de cette règle est donnée par le timing suivant :
7 h 15... Alerte
5' Réveil et équipement du Personnel
5' Rassemblement du matériel par les équipes de maintenance et acheminement vers les appareils
20 ' Temps de ravitaillement des chasseurs ou, en essence, de tous les autres appareils (et seulement en essence c'est-à-dire désarmés)
5' Chauffage des moteurs.
Pour équiper complètement les bombardiers ou avions torpilleurs il faut se référer aux règles *Aviation*, publiées dans le nº 18 de Casus Belli.

Dispositif aérien US dans l'Ile d'Oahu le 7 décembre 1941 au matin

carte des aérodromes



Base :	Point de valeur du terrain	Appareils	disponibles	En réparations dans les hangars
WheelerField	50	62 P-40	32	30
		19 P-36	5	14
		5 P-26	4	1
		10 AT-6	8	2
Hickham Field	50	33 B-18	21	12
		12 A-20	5	7
		12 B-17	6	6
		11 P-40	6	5
		10 P-36	7	3
		2 A-12	2	-
		3 B-12A	1	2
		3 BT-6	3	-
		4 DC-3	3	1
Bellow Field	15	12 P-40	12	-
		6 P-36	4	2
		9 P-26	6	3
Haleiwa Field	10	14 P-40	14	-
		4 P-36	4	-
Ewa Marine-corps	30	11 Wildcat	11	-
		32 A-20	32	-
		6 DC-3	6	-
Ile Ford Navy	40	16 Kingfisher	12	
		18 Catalina	12	4
		16 Grumann Duck	12	6
Kaneohe US Navy	25	33 Catalina *		4

* 26 sur le terrain dont 8 en répart.
3 sur rampe
4 ancrés dans la baie
\+ 3 en patrouille autour de l'île armes de charges A/SM

Pour jouer en solitaire, il suffit de prendre le camp américain, et de jouer de manière optimum, la réalisation des objectifs cités pour chaque unité japonaise sans en dévier.

La force d'attaque japonaise

La flotte qui allait porter le premier coup était ainsi composée :

Groupe d'attaque

1ère divison de P.A.
— Akagi (21 Zéro, 18 Val, 27 Kate)
— Kaga (21 Zéro, 27 Val, 27 Kate)
2ème division de P.A.
— Shokaku (18 Zéro, 27 Val, 27 Kate)
— Zuikaku (18 Zéro, 27 Val, 27 Kate)
3ème division de P.A.
— Hiryu (18 Zéro, 18 Val, 18 Kate)
— Soryu (18 zéros, 18 Val, 18 Kate)

Groupe d'escorte

— croiseur léger : Abukuma
— 9 destroyers : Akigumo, Arare, Isokaze, Kagero, Kasumi, Hamakaze, Shiranuhi, Tanikaze, Urakaze.

Groupe de soutien

3ème division de ligne : 2 cuirassés = Hiei, Kirishimi
8ème division de croiseurs : 2 croiseurs lourds = Chikuma, Tone

Patrouille de la route

3 sous-marins : I-19, I-21, I-23.

Détachement pour la neutralisation de Midway

2 destroyers : Akebono, Ushio.

Train d'escadre

8 pétroliers et ravitailleurs.

Groupe des sous-marins d'attaque

A 5 milles devant la passe de Pearl Harbour :
5 sous-marins type I (avec petit sous-marin de poche armé chacun de 2 torpilles de 450).
Objectif des submersibles nains : Pénétrer dans la rade Pearl Hatbour et causer le plus de dégâts possible).

Groupe des sous-marins de protection

11 sous-marins océaniques équipés chacun d'un hydravion sur catapulte répartis dans un rayon de 8 milles autour d'Oahu.
Objectif : attaquer tous navires ennemis rencontrés après 8 h.

Composition et armement des avions japonais participant aux deux vagues d'assaut

1ère Vague

Sous le commandement du Capitaine de Frégate Mitsuo Fuchida de l'Akagi
— 43 Zero = mission d'escorte des bombardiers, mitraillage au sol de l'aviation ennemie.
— 40 Kate = torpilleurs, munis chacun d'une torpille à oxygène de 610. Objectif : attaquer par groupe de 5 les cuirassés US et éventuellement tout navire important.
— 49 Kate = bombardiers d'altitude, munis chacun d'un obus perforant de marine de 800 kg transformé en bombe aérienne.
Mission : bombardement par groupe de 10, des cuirassés ennemis.
— 25 Val = équipés chacun d'une bombe de 250 kg. Objectif : bombardement en piqué et mitraillage au sol de la base de Wheeler field.
— 26 Val = équipés d'une bombe de 250 kg. Objectif : bombardement en piqué et mitraillage au sol des aérodromes de : Hickam field et de l'Ile Ford.

2ème Vague

Sous le commandement du Capitaine de corvette Shigekazu Shimazaki du Zuikaku
— 36 Zéro = mission d'escorte des bombardiers et, si possible, mitraillage au sol des appareils ennemis.
— 54 Kate = bombardiers d'altitude, munis chacun de 2 bombes de 250 kg. Objectif : les bases aériennes d'Hickham field et de Kaneohe.
— 80 Val = équipés chacun d'une bombe de 250 kg. Mission : attaque en piqué de tout navire dans la rade et mitraillage au sol des appareils ennemis.
La 1ère vague est programmée pour attaquer à 7 h 55.
La 2ème vague sera sur ses objectifs à 8 h 54.
Au moment de l'attaque de la 2ème vague, le parti japonais précisera à l'arbitre les objectifs choisis par les Vals et le nombre d'appareils attaquants lancés sur chaque objectif. De même, sera précisé le nombre de BB Kate affectés à Kaneohe et Hickham Field.
La composition et l'armement des 2 premières vagues ne peuvent être modifiés ainsi que le but de leur mission. Pour les prochaines attaques toute initiative est entièrement laissée aux joueurs quant à la composition, l'armement et les objectifs des prochains assauts.

En couverture de l'escadre

Durant l'attaque des 2 premières vagues, 30 Zéro sont conservés en couverture aérienne de la flotte et ce, à la discrétion des joueurs du parti japonais. De même, restent en réserve sur les porte-avions : 5 Zéro, 4 Val et 1 Kate.

Autres renseignements

Armée de terre

Il y avait dans l'enceinte de l'arsenal ou à proximité immédiate, 12 batteries de D.C.A. (48 pièces de 75 aa).
Très peu avaient leurs armements et, aucune, ne possédait de munitions de parc, au moment de l'attaque. Il faut compter 2 h de délai pour qu'elles soient correctement approvisionnées.
De même, un délai identique sera décompté, pour les 8 batteries mobiles que le parti US placera à son choix sur le terrain.
Les effectifs des unités d'infanterie et d'artillerie d'Oahu étaient concentrés à Shoffield Barracks, au centre de l'ile et à Fort Shafter entre Pearl Harbour et Honolulu. Il y avait là 60.000 officiers et soldats dont le déploiement ne fut achevé qu'à la fin de l'après-midi. On comptera une douzaine de mitrail.AA sur chaque aérodrome.

Règles du jeu Pearl Harbour

Ce sont évidemment les règles Amirauté qui sont appliquées, plus celles concernant l'aviation (voir Casus Belli nº 18).

Attaque des aérodromes :

—Par mitraillage : seuls les avions sur le terrain peuvent être touchés.
— Par bombardement : tous les appareils, y compris ceux en réparation dans les hangars peuvent être détruits.

Plan du feu de la D.C.A. :

Le parti américain remettra à l'arbitre, en début de partie, le plan de feu de la D.C.A. des navires. C'est-à-dire dans quelle zone de la rade sera concentrée le tir anti-aérien d'un ou plusieurs bâtiments. Les joueurs pourront modifier cette répartition de tir entre 2 attaques aériennes à condition de le signaler à l'arbitre. Ceci pour permettre le calcul du % DCA/Avions.

Radar aérien : La portée des 5 radars aériens de l'ile est de 150 milles.

Sous-marin de poche japonais : Lors de chaque tentative de pénétration en rade, le parti japonais le signalera à l'arbitre. Cela ne pourra avoir lieu qu'entre 6 h 45 et 7 h15. A ce moment là, l'arbitre tirera un dé par sous-marin.
Les résultats seront :
1 ou 2 = Le S-M pénètre sans être repéré.
3 ou 4 = La tentative est infructueuse, il faudra la renouveler.
5 ou 6 = Le S-M s'échoue sur les rochers, il est perdu.
Le parti US sera évidemment tenu dans l'ignorance de ces tentatives.

Valeur en points des objectifs

Chaque tube de DCA légère (Mitr. canons de 20 ou 37) = 0.5 point par tube.
A partir du calibre 75 mm = 1 point par tube (4 par batterie). Ceci bien sûr pour les batteries terrestres.
Installations de l'arsenal, valeur totale = 200 points.
Réservoirs de mazout à proximité de l'arsenal = 50 points.
Réservoirs de mazout à côté de la base sous-marine = 30 points.
Les bassins de radoub = 100 points.
Le vainqueur de la partie ?
Les Japonais s'ils immobilisent les cuirassés, détruisent au moins 1 porte-avions et causent + de 60 % de dégâts aux installations permanentes.
Les Américains s'ils arrivent à empêcher les Japonais de réaliser leur objectif.
Amis wargamers choisissez bien vos objectifs et... bonne chasse ! □

Jean Ricard

Bibliographie :
Pearl Harbour par Walter Lord,
Les grandes batailles du Pacifique. Morison (3 volumes)
La guerre du Pacifique par Bernard Millot (2 volumes)
Les flottes de combat.

Squad Leader

DK

La France fête en ce moment le 40ème anniversaire du Débarquement de Normandie. Pourquoi ne pas marquer le coup avec Squad Leader ? C'est par deux scenarii que nous avons voulu vous amuser. L'un vaste, avec les britanniques, l'autre « réglementaire » avec les GI's;
Grâce à Casus Belli, débarquez en Normandie !

Il nous a fallu plus d'un an pour rassembler toutes les données nécessaires à la réalisation du scénario concernant les Paras britanniques sur l'Orne.
Cela peut sembler bizarre puisque c'est une histoire connue de tous. Le débarquement prévoit 5 plages d'assaut sur plus de 50 kilomètres de côte normande. Aux deux extrémités, il est prévu de larguer des unités parachutées qui verrouilleront le champs de bataille, deux divisions dans le Cotentin, une division à l'est de l'Orne.
L'Orne, la rivière qui barre tout l'est du champ de bataille est à elle seule une barrière naturelle redoutable. Mais la difficulté est accrue par la construction, avant-guerre, d'un canal parallèle à l'Orne, bâti à peine à 400 mètres à l'ouest. On aboutit donc à la situation suivante : un terrain barré deux fois à quelques dizaines de mètres d'écart.
Il y a donc deux ponts à prendre. Une seule possibilité : l'assaut par planeurs. C'est la phase 1 du plan. Phase 2, toute la 6ème Airborne Division est larguée à l'est de l'Orne. Ainsi, l'occupation des deux ponts est absolument vitale, puisque une seule route traverse les deux cours d'eau. Si le point de passage est occupé par l'ennemi, c'est toute une division qui se trouve isolée et vouée à une élimination certaine.

Il n'existait pas de documents !

Pour réaliser le scénario, une documentation complète est nécessaire. Ordre de bataille des deux camps, noms des officiers commandants, timing, composition de l'armement, etc..
L'opération est connue ; et les documents n'existent pas ! Alors nous avons pris notre bâton de pélerin et nous nous sommes rendus en Normandie. Je me dois de remercier ici le conservateur du Musée Mémorial de Bayeux, Jean-Pierre Benamou, ainsi que son collaborateur direct dont l'appui a été déterminant dans nos recherches. La lecture de certaines cartes a permis la création du scénario le plus précis qui nous ait été donné de réaliser.

Jouez à plusieurs !

Deux alternatives se posaient à nous. Ou présenter le scénario sous la forme d'un « Monster », avec 50 tours de jeu, ou le « découper » en proposant plusieurs petits scénarii. Nous avons opté pour les deux solutions ! Nous vous proposons la deuxième solution dans ce numéro. Dans le prochain Casus Belli,vous trouverez les règles pour simuler l'histoire en entier.
Certains s'étonneront de l'absence de parachutages et de l'entrée des Paras comme de la vulgaire piétaille. C'est qu'en fait, les Paras ont été largués assez loin au sud-est de la carte déployée ici. Il n'aurait pas été réaliste de les faire atterrir sur l'aire de jeu.
Si on en a la possibilité, jouer le scénario C à trois joueurs est un réel plaisir. Un joueur prend les Allemands. Un autre s'occupe des hommes du major Howard pendant que l'autre prend le 7ème bataillon en charge. Les deux joueurs britanniques n'ont évidemment pas le droit de communiquer !
Pour réaliser le placement simultanné du scénario CB13C, on peut placer une boîte pour séparer les deux joueurs ou adopter la solution suivante : un joueur écrit les coordonnées du placement de ses pions, l'autre place ses pions, puis le premier place ses pions conformément à sa liste.

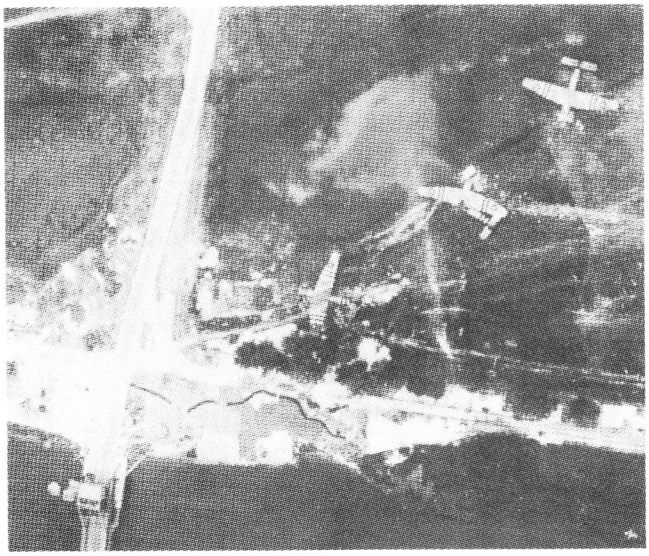
Enfin, nous publions pour la première fois le scénario d'un lecteur. Il simule le combat fameux livré par les Rangers à la Pointe du Hoc. Que cela vous encourage, chers lecteurs, à nous envoyer vos idées, vos suggestions et vos scénarii. Vos idées comptent !

A bientôt et bon amusement □

Pierre Stutin

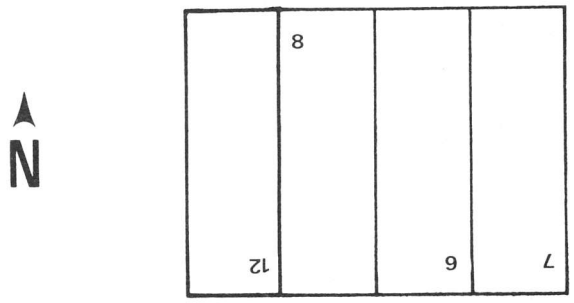
CB 13 A

DIABLES ROUGES



DR

Entre Bénouville et Ranville, 6 juin 1944, OH15. Depuis quelques secondes, les pilotes des planeurs sont en vue des deux ponts, véritables passages obligatoires pour les hommes de la 3ème DI britannique qui débarqueront dans 5H30. Alors ces ponts, il faut absolument les tenir. C'est pourquoi on a décidé d'un coup de main ambitieux : larguer une centaine d'hommes par planeurs pile sur l'objectif. Le major Howard qui commande cette poignée d'hommes ne sait pas combien d'Allemands il va combattre. Ce qu'il sait, c'est qu'il va falloir aller très vite...

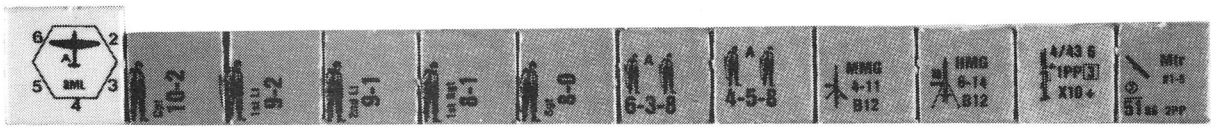


Conditions de victoire : Pour gagner, les Britanniques doivent dégager les routes d'accès au pont de tout barbelé. Si les Allemands ont au moins une unité adjacente à l'un des ponts, ils gagnent.

Les Anglais bougent les premiers

1	2	3	4	5	6	END

Compagnie D, 2ème bataillon Oxfordshire & Buckinghamshire Light Infantry atterrissent par planeurs



5 12 3 5

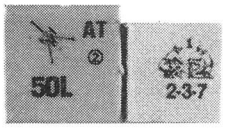
Eléments du 736 I.R. de la 716 Infanterie Division

Sur les ponts
8I6 et 7AA7, 8K10

2

8H9 et 7Y9

2 2 2



8I4

8I4 8J4 8K5

3

4
8I10 8I2 7AA5 7AA9

Règles spéciales :

1 — Placer les caches L sur 8K2-8K3-8J2, 0 sur 8G3-8H2-8H3, G tel que E3 soit sur 12Z7 et H7 soit sur 12W3. Cache E normalement sur la carte 6.

2 — Les seules hauteurs dépassant le niveau 1 sont celles de la carte 8. Les collines de la carte 3 sont du terrain découvert.

3 — L'hex 12U5 a un niveau 3.

4 — Les hexs de marais sont du terrain découvert.

5 — Il fait nuit pendant les deux premiers tours.

6 — Les canons de 75 mm britanniques sont en fait du matériel américain (pions verts). Ce canon a été spécialement utilisé par les unités aéroportées anglaises. Les unités britanniques n'encourent aucune pénalité en s'en servant.

7 — La pièce de 50L allemande ne peut jamais être déplacée de son hex d'origine. Elle est en fait postée dans un encuvement. Elle pivote normalement à 360 °.

8 — Les Allemands disposent d'un support d'artillerie de 81 mm, plentifull Ammo.

9 — Il y a un pont double-voie entre 813 et 819 inclus.
Un autre s'étend entre 7AA5 et 7AA8.

Epilogue : Dans un craquement brutal, les planeurs atterrissent en file indienne, 3 au pont de Bénouville et deux seulement au pont de Ranville, le dernier s'étant égaré à une vingtaine de kilomètres de l'objectif. A Bénouville, après une légère résistance, le pont est assuré, la route déblayée. A Ranville, c'est encore mieux puisque les défenseurs s'enfuient en voyant arriver les planeurs. Décidément, la journée commence bien pour le Major Howard.

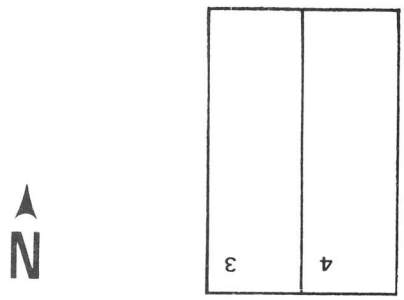
Conception : Pierre Stutin et Luc Serard. Tests : JL. Bour, J. Koenig, E. Klajnerman, L. Serard, P. Stutin.

CB 13 B

ECLAIRS A RANVILLE

DR

Ranville, à l'est de l'Orne, 6 juin 1944, 3H30.
La deuxième partie du plan se met en place. La 6ème Airborne est larguée à l'est de l'Orne pour remplir ses différentes missions. Son 7ème Bataillon a pour mission de percer par Ranville et de venir renforcer les hommes du major Howard à Benouville. Les troupiers du 736ème régiment de grenadiers allemands n'ont pas l'intention de les laisser passer !

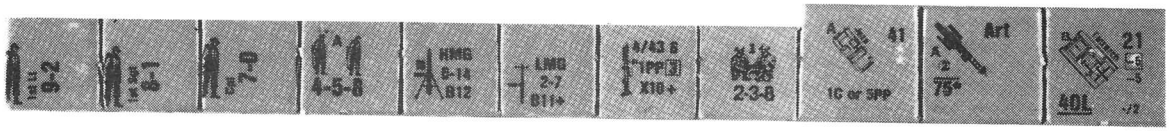


Conditions de victoire : Les Anglais gagnent si ils occupent au moins trois des cinq maisons en pierre de Ranville et si ils sortent au moins 9 groupes par l'Est. Un AFV avec son armement principal en bon état compte pour deux groupes, sinon pour un.

Les Allemands se placent les premiers — Les Anglais bougent les premiers

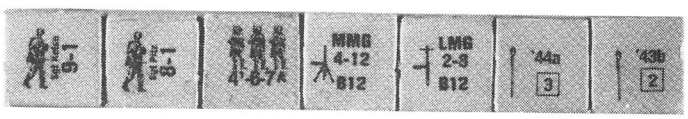
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	END

Les éléments du 7ème bataillon de la 6ème Airborne Div. entrent par l'Est de la carte 4



12 4 3 2 2 3

Eléments du 736 I.R. de la 716 Infanterie Division se placent sur la carte 3 (elr 3)



9 4 2

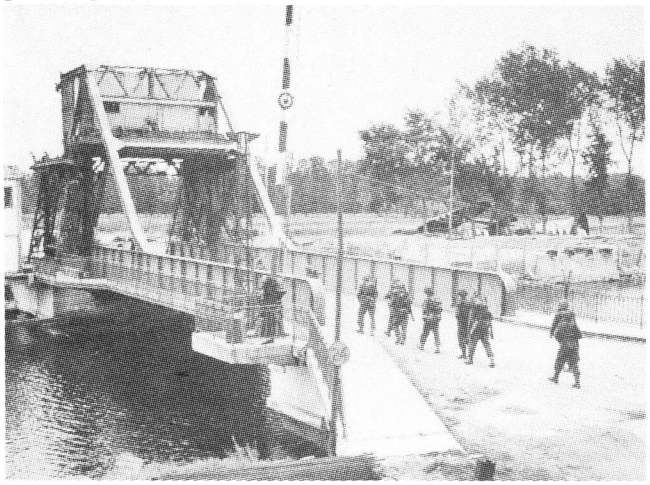
Règles spéciales :
Les mêmes que le scénario précédent.

Epilogue : Appuyés de quelques petits chars et d'artillerie qui viennent d'atterrir par planeurs, les paras entreprennent la conquête du village de Ranville. Malgré une opposition déterminée, une partie du village est occupée et une centaine d'hommes partent pour reforcer la tête de pont de Bénouville.

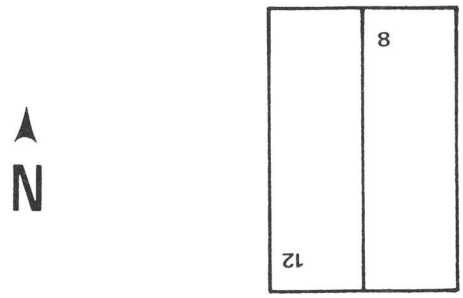
Option : Entre 3 et 4 heures du matin, un ordre prescrit au IIème bataillon du Panzerregiment 22 de se rendre immédiatement à Ranville puis de se diriger sur Bénouville. Pour voir ce qui se serait passé, faites donc entrer au tour 3 quatre Pz IV H et quatre Pz IV F2. Emotions garanties !

CB 13 C

LE PONT DE BENOUVILLE



Bénouville, 6 juin 1944, 6H. Voilà plus de cinq heures que les hommes d'Howard tiennent le pont sur le canal, à Bénouville. Mais rien ne se passe. Côté allemand, pourtant, un ordre de contre-attaque est parvenu au 192ème régiment de Panzergrenadier de la 21ème Panzer ; objectif : occuper les deux ponts de l'Orne. Une compagnie de grenadiers, appuyés d'une section du génie blindé précédés d'une partie de compagnie lourde du 11ème bataillon arrive à Bénouville. Ils seront appuyés par le reste de la compagnie lourde, des mortiers sur semi-chenillés, restés loin à l'arrière. Pour les Allemands, aucun doute ; ils vont balayer les Anglais...



Conditions de victoire : Pour gagner, les Allemands doivent occuper au moins 4 hexs de pont (une hex pont est occupé quand une unité allemande a été la dernière à l'occuper), ou faire sauter le pont et éliminer 7 groupes britanniques.

Placement simultané

Les Allemands bougent les premiers

1	2	3	4	5	6	7	8	END

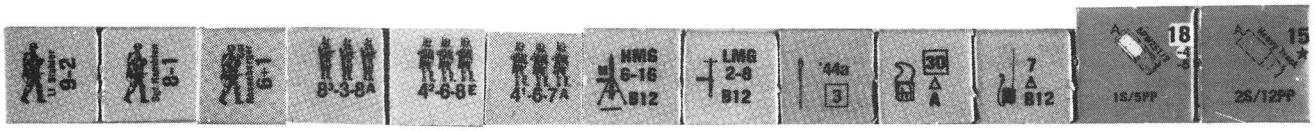
Eléments du 736 I.R. de la 716 I.D.
se placent sur la carte 12, hexs 0Y7, V5, T7

3 2

Section lourde de II/192 PGR, 21ePz
entrent par 12I1 ou 12A6, tour 1

2

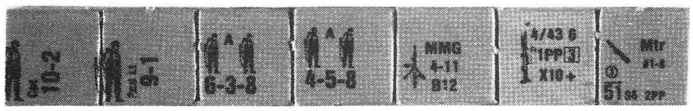
Eléments du I I/192 PGR, 21ePz, entrent au tour 3 par 12I1 ou RA6



2 2 6 2 4 4 3 3

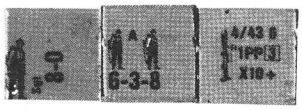
Le IIème bataillon des « Bucks » se place sur la carte 8

Au maximum à 2 hexs de 8I10



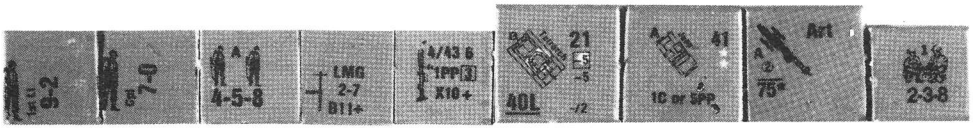
5

A 2 hexs de 8I2



2

Eléments du VIIème bataillon, 6ème Airbone entrent au tour 1 par 8I1



9 3 4 2 2 2

Règles spéciales : Les mêmes que le scénario A.

Epilogue : La demi-section lourde allemande arrive au moment où le 7ème bataillon aéroporté britannique vient renforcer la tête de pont. L'un des petits chars Tetrarch est détruit à la sortie du pont mais les Panzergrenadiers ne dépassent pas la lisière nord de Bénouville. Et au contraire, ce sont les Britanniques qui lancent une contre-attaque en direction de Bénouville, refoulant les derniers Allemands loin du pont. Il s'agit de la seule contre-attaque lancée par les Allemands à Bénouville. *« Ils nous faudrait des chars »* lance cet artilleur allemand. Les chars ne viendront plus ! Les Anglais ont gagné.

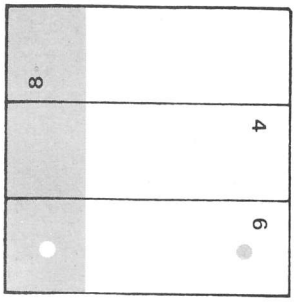
Option : Imaginons que les Panzer IV aient réussi à passer à Ranville ce qui est fort probable. Faites entrer 3 Pz IVH et 3 Pz IV F2 par 812 au tour 4...

CB 14

LES FANTOMES DE LA NUIT

DR

La Pointe du Hoc, 6 juin 1944 : après le fracas d'un bombardement intensif, le calme revient sur le Pointe du Hoc. Les trois compagnies américaines D, E et F du 2e Bn de Rangers débarquent sur les plages de galets, devant les trente mètres de hauteur des falaises de la Pointe du Hoc. Leur mission : neutraliser une batterie allemande de six canons de 155 au sommet de ces falaises, puis atteindre et tenir la route Vierville-Grandcamp située à un kilomètre de la côte. Sur la côte normande, les Rangers montent à l'assaut d'un invisible adversaire.



N

Conditions de victoire : Les Américains doivent investir la casemate en 8Z7 (supposée contenir les canons) avec un groupe accompagné d'un chef, puis sortir six groupes et un chef par tout hexagone du bord Sud de la carte 6.

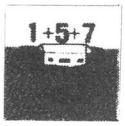
Les Allemands se placent les premiers — Les Américains jouent les premiers

1	2	3	4 END	5	6	7	8	9	10	revenir au tour 1 (10)

Eléments du III/726 I.R. de la 716 Infanterie Division

Placés sur les cartes 4 et/ou 6 et se cachent (42)

12 6



4C5

13

808

24

Première vague du 2ème bataillon de Rangers US

Se placent sur la plage au pied de la falaise

18 2 6

Règles spéciales :

1) les règles de nuit s'appliquent (49)
2) la MMG allemande peut « pré-régler » son tir (78)
3) la zone de jeu est limitée à l'Est de la rangée S (cartes 6 et 4) et O (carte 8) incluse. La rive Nord et l'île de la carte 8 n'existent pas (mer).
4) tous les hex terrestres constituant la côte sont des hexs de falaise (niveau 2). La zone de jeu terrestre est partout de même niveau. Les hexs de « mer » adjacents à la côte sont considérés comme des hexs de plage (terrain dégagé)
5) les Américains disposent d'un module de 156 mm, Les Allemands d'un module tiré au sort (45-2)
6) la zone terrestre de la carte 8 ayant subi un bombardement intensif, les bâtiments et les bois n'existent pas (excepté la casemate en 8Z7) et tout hex de la carte 8 est considéré comme creusé de cratères et d'entonnoirs (shellhole).
7) les MMG US ne peuvent être hissées sur la falaise que démontées
8) appliquer normalement le cache E sur la carte 6.

Epilogue : Arrivés au sommet de la falaise, le lieutenant colonel Rudder et ses hommes pénètrent dans la casemate : plus de canons ! Rudder décide d'accomplir immédiatement son deuxième objectif. Ses hommes affrontent alors les fantômes de la nuit, qui les harcèlent (cette nuit-là, une quinzaine de soldats allemands seulement furent « aperçus »). Sur 180 Rangers, 60 réussirent à gagner la route de Vierville-Grandcamp qu'ils défendirent vaillament jusqu'à l'arrivée des chars Sherman et des renforts arrivant de l'intérieur des terres. Le 8 juin à l'aube, le commandant du 5ème Rangers félicita Rudder : *« vous êtes relevés, vous allez au repos, le débarquement a réussi tout va bien »*. Les derniers défenseurs allemands de la Pointe du Hoc furent tués ou capturés le même jour, avant midi.

Bibliographie : le débarquement, Georges Blond (Livre de poche 1246)

Conception : Didier Wattelas. Tests : D. Wattelas, G. Sion, J. Keonig, P. Stutin. □

DR

Red Army

Juin 44

Les Alliés se trouvent momentanément bloqués en Normandie. Les Allemands leur opposent des troupes fatiguées et disparates, mais aussi la fine fleur de leurs panzerdivisionnen. Pendant ce temps, le Front de l'Est semble un oasis de tranquilité comparé à l'enfer qui règne en France. Et pourtant, l'Armée Rouge se prépare, elle a réuni des millions d'hommes, des dizaines de milliers de canons, des centaines de chars, de véritables essaims de bombardiers et de chasseurs. Elle attaquera là où Hitler ne l'attend pas, en Bièlorussie...

Fabricant : Game Designer's Workshop, 203 North Street 11 61761 Etats-Unis.
Sujet : L'offensive d'été soviétique de juin 1944, qui bouta les Allemands hors de Russie et qui anéantit le Groupe d'Armée Centre.
Matériel : 4 cartes de 55 x 43 cm représentant la Biélorussie et une partie de la Luthuanie, plus de 200 pions et marqueurs représentant : Allemands, Hongrois et Russes. Quelques tables et tableaux. 1 livret de règles en anglais de douze pages.
Système de jeu : classique alternance des tours des deux joueurs avec deux phases de mouvement de votre adversaire. Règles pour l'aviation (appui tactique et stratégique), les forteresses. Quelques règles optionnelles.
Complexité : très faible. Je n'ai même pas pu résister à la tentation de faire des « rajouts » quitte en certains cas à tordre le cou à l'histoire.
Nombre de joueurs : deux.
Possibilité de jouer en solitaire : bonne.
Possibilité de jouer par correspondance : limitée, mais si vous possédez un château, aucun problème.
Date de publication : 1982.
Liste des abréviations utilisées dans l'article :
(1) PZA : Panzerarmee = Armée Blindée Allemande.
(2) AK : Armeekorps = Corps d'Armée Allemand.
(3) ID : Infanteriedivision = Division d'Infanterie Allemande.

Au matin du 22 juin 1944, troisième anniversaire de l'agression allemande contre l'Union Soviétique, les troupes russes partirent à l'assaut des positions du Groupe d'Armée Centre du Général Busch. En moins de quatre semaines, les Russes reconquirent la Biélorussie, détruisant le groupe d'armée Centre. Le bilan fut très lourd pour l'Allemagne Nazie : 25 divisions détruites, 57 000 prisonniers, 31 généraux tués, prisonniers ou disparus. Fin août, les avant-gardes de Rokossovski se trouvaient devant Varsovie à près de 500 km de Berlin.
Dans le même temps, les Alliés, après de très durs combats, frappaient à la porte du Westwall. Le premier acte du « Crépuscule des Dieux » du Reich commençait.
Il est dommage qu'aucune compagnie, à l'exception de S.P.I. avec son médiocre *Destruction of Army Group Center* — que l'on peut pardonner car il date des temps héroïques de la firme New Yorkaise — n'ait jamais songé à reprendre le thème de la deuxième offensive d'été soviétique. Cette opération Bagration qui mit une fois pour toute, les Allemands hors du sol sacré de la sainte Russie.
Avec le jeu que G.D.W. a sorti en 1982, une grosse lacune est donc comblée. Son titre n'est pas très explicite : *Red Army,* mais la bataille présentée est intéressante. En effet, son objectif en est simple : anéantir l'adversaire. Pas de subtilité, à l'attaque !

Présentation

Red Army se présente dans une grande boîte de format classique. Les quatre cartes qu'on y trouve, s'accolent pour former le plateau de jeu. Un livret de règles de 12 pages, différentes tables et tableaux, 240 pions accompagnent le lot. Certains trouveront peut être qu'ils n'en ont pas pour leur argent.

Mais, première surprise, l'installation des pions sur la carte se révèle très facile. Ceci grâce aux grandes bandes grises (et néanmoins esthétiques) qui indiquent où se placent Allemands et Russes. Deuxième surprise, les règles sont simples et d'une clarté admirable ; pourtant un errata est fourni dans la boîte, mais il est minuscule.

La séquence de jeu suit l'organisation habituelle avec cependant une phase de mouvement des réserves de l'adversaire qui s'intercale entre votre phase de combat et votre seconde phase de mouvement. Précisons qu'une séquence de jeu complète de *Red Army* se compose de quatre phases de mouvement et de deux phases de combat.

Pour le reste, les règles sont assez classiques. Le combat est, par exemple volontaire, les résultats infligés allant de la retraite aux pertes. La seule grosse surprise reste la présence sur les pions de deux potentiels de combat différents. Attention, ce sont bien des potentiels de combat, mais leur utilisation varie en fonction de ce qu'aura fait l'unité auparavant. Tous les éléments de la campagne historique : fortifications (forteresses), partisans, appui aérien, n'ont pas été oublié.

A partir de ce canevas, les concepteurs ont fabriqué un jeu qui vaut vraiment le coup. Les unités engagées sont pour la plupart, des divisions (russes et allemandes) ou des corps (russes). La densité d'unités sur la carte reste faible. Ce qui donne, combinée avec l'immense territoire couvert par la carte, cette impression de grands espaces nécessaires à tout bon jeu sur le Front de l'Est. Les vétérans qui ont joué à *Drive On Stalingrad* me comprendront.

Quelques maniaques objecteront peut-être, que G.D.W. aurait pu pousser le détail un peu plus loin. A ceux-là, je répondrais que la taille des deux armées en présence (plus de 198 divisions allemandes et russes confondues) rendait difficile le choix d'une autre échelle de jeu (qui reste opérationnel) sans que soit sacrifiée la jouabilité. De toute façon, des deux côtés, il est difficle de manœuvrer optimalement ; car vraiment, il faut penser longtemps, à long terme et à beaucoup d'éléments.

Le jeu est ainsi très réaliste, notamment dans sa présentation du « Rouleau Compresseur » russe, qui a du mal à se mettre en route, mais qui, si la carte était plus grande, irait jusqu'à Berlin. La principale critique à faire à *Red Army* est que la partie tend à se développer lentement. Par certains côtés, cela m'a fait penser aux échecs. Les premiers tours sont les moins spectaculaires. Mais ce sont pourtant les plus importants. Les décisions que vous y prendrez, auront une importance capitale pour le reste de la partie.

Deux scénarios sont proposés, l'un de 18 tours sur toute la campagne (du moins jusqu'à fin juillet) et l'autre de six tours sur ses débuts. La victoire du joueur russe repose sur la destruction des unités ennemies et sur la capture d'objectifs territoriaux. Dans la campagne, le joueur soviétique doit en plus lancer vers l'Ouest un certain nombre d'unités. Les deux scénarios sont déséquilibrés en faveur du joueur soviétique, mais la partie reste tout de même amusante, en raison du nombre de stratégies possibles.

Quelques conseils stratégiques...

Pour les débutants voici quelques conseils stratégiques qui leurs permettront, je l'espère, d'aborder *Red Army* avec des idées bien arrêtées sur la conduite des opérations. L'armée Rouge peut ouvrir le bal en lançant les 6ème et 11ème Armée de la Garde ainsi que la 5ème armée, de part et d'autre de Vitebsk. Cette attaque aura pour but d'encercler la forteresse, qui sera réduite par le reste des forces du 1er Front de Bièlorussie. Une autre percée devra aussi être conduite en direction d'Orsha, pour éviter que le joueur allemand ne ramène les corps installés plus au Sud vers le Nord ou l'Ouest.

La brèche obtenue, les blindés soviétiques devront se ruer vers l'Ouest. Cette avance dépendra pour beaucoup du terrain, en raison des nombreux marais. Mais elle peut s'effectuer dans trois directions principales :

— Sur un axe Vitebsk-Begoml ; pour gagner une tête de pont sur le cours Nord de la Bérézina. La trouée entre le Dniepr et la Duna (qui n'est pas sur la carte, mais un peu plus au Nord) risque d'être barrée par les Allemands.

— Sur un axe Zklobin-Bobruysk ; privant ainsi le joueur allemand du pivot de sa retraite au Sud du front (carte n° 4), et acculant à la Bérézina la 9ème Armée. Celle-ci ne pouvant sortir de la nasse que par le pont de Bérézino dont les « Sturmoviks » s'occuperont, elle risque fort d'être anéantie.

Le joueur allemand n'a que très peu d'initiative et d'alternatives face au déferlement des « hordes asiatiques ». Il doit avant tout réagir vite, s'il ne veut pas que le joueur russe lui dicte ses conditions. Mais aussi prudemment, utiliser intensément le réseau routier et ferré. Son but ultime est de décrocher vite, sans laisser trop de divisions derrière lui. Cette retraite de Russie modèle 44 ne doit pas non plus se transformer en déroute.

Au Nord (carte 2), les 3ème Pza et la 4ème Armée doivent repasser le plus vite possible la Bérézina. Les passages du Dniepr et de cette même Bérézina doivent être tenus jusqu'au « dernier homme » d'une ID (3), qui se sacrifiera pour la circonstance. La même stratégie devra être suivie au Sud (carte 4) où le 35ème AK ne sera pas de trop pour défendre Bobruysk. Le reste de la 9ème Armée en profitant pour se replier vers l'Ouest aussi rapidement que possible. La 2ème Armée suivra ce « repli élastique » en protégeant de son mieux le flanc Sud du dispositif du Groupe d'Armée Centre. Les contre-attaques ne seront lancées qu'en cas d'absolue nécessité : unité russe aventurée, panzerdivision encerclée. Les réserves, prioritairement des unités mécanisées, devront être utilisées stratégiquement. La règle qui les concerne spécifie bien qu'une unité ne peut être placée en réserve (et à fortiori s'y maintenir) si elle se trouve dans une ZDC ennemie. De plus il ne faut pas oublier que l'ennemi bénéficie de deux phases de mouvement. Placées sur des nœuds routiers, elles pourront intervenir rapidement aux endroits où le danger est certain : où elles se rassembleront pour une contre attaque... si l'aviation ennemie le leur permet !

Les « Gustaves de Fer », les Pe 2 et les Yak trouveront leur plein emploi dans des missions d'interdiction (des mouvements) et d'appui tactique. Il vaut mieux garder la Luftwaffe, presque inexistante, pour appuyer en défense les points menacés et les contre-attaques vitales.

Conclusion

G.D.W. a remporté un succès avec *Red Army*. Le système de jeu est simple et élégant proposant de si nombreuses stratégies qu'il serait vain de vouloir toutes les énumérer ici. Les lignes qui précédent ne constituent que des indications de direction à explorer, il y en a d'autres.

C'est en jouant à Red Army que les « certains du début » s'apercevront qu'ils *en ont* pour leur argent !

Règles supplémentaires pour Red Army

Positions fortifiées allemandes

L'intention du commandement allemand avait été d'échelonner ses travaux de défense sur une profondeur de 250 km. Ce ne fut pas le cas en raison de la difficulté du terrain (plutôt humide), d'un manque de temps, et de matériaux

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

Le facteur vous livrera en astronef.

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

● Veuillez m'abonner à CASUS BELLI pour **1 AN - 75 F : 6 numéros (étranger 98 F)**

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

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

● Ci-joint mon règlement de ..... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI

Etranger : Mandat international ou chèque compensable à Paris.

CB21

adéquats. Pour recréer ce qui se serait produit si les fortifications avaient été plus profondes et mieux établies vous pouvez incorporer les règles suivantes : Les unités allemandes sont doublées en défense sur les positions où elles sont installées au début de la partie. Le rapport de force est décalé d'une colonne vers la gauche pour les divisions allemandes qui se défendent contre une attaque soviétique venant de la rive Est de la Bérézina ou du Dniepr. Ce bonus est supplémentaire à celui obtenu pour le fleuve.

Coordination entre l'infanterie et les blindés

Lorsqu'une unité d'infanterie attaque une unité ennemie en même temps qu'une unité blindée amie, décalez le rapport de force d'une colonne en faveur de l'attaquant.

Ponts, routes et voies ferrées

La retraite allemande fut assez précipitée, néanmoins les commandants d'unités se conformèrent aux ordres de « Terre brûlée » donnés par Hitler. Le génie allemand accumula les destructions à chaque fois qu'il en eu le temps. Ces ruines s'ajoutèrent à celles provoquées par les Partisans et causèrent en certains endroits des problèmes à l'Armée Rouge. Chaque unité allemande peut rendre inutilisable une case de route ou de voie ferrée par tour de jeu, elle doit simplement y passer. Le joueur allemand note le numéro de l'hexagone, et le mentionne lorsqu'une unité soviétique s'apprête à le traverser. Le coût en points de mouvement de cet hexagone est alors celui du terrain dominant qui s'y trouve.

Les unités soviétiques peuvent utiliser les voies ferrées comme des routes à moins qu'elles n'aient été détruites par l'ennemi. Le joueur allemand peut aussi détruire les ponts que ses troupes viennent de traverser, il jette alors un dé et sur un jet de 1 à 4, le pont est détruit sinon il reste intact. Les corps russes peuvent reconstruire tout ce qui a été détruit par l'ennemi, en passant simplement dans l'hexagone où ont été effectué les destructions. Un pont peut être reconstruit par tout corps soviétique, si les deux hexagones-berges du fleuve qu'il traverse sont contrôlés par des troupes amies.

Dépôts allemands

Des dépôts allemands sont installés à : Vitebsk, Orsha, Mogilev, Minsk (les deux Hex), Bobruysk, Kaunas, Baranovitchi et Vilnius. Ces dépôts représentent des sources de ravitaillement pour les unités allemandes, jusqu'à leur évacuation. Pour évacuer un dépôt, le joueur allemand doit pouvoir tracer une ligne ferroviaire libre de toute ZDC ennemie jusqu'au bord Ouest de la carte. L'évacuation d'un dépôt demande toute la capacité ferroviaire allemande durant un tour. Les dépôts peuvent être capturés par les unités soviétiques entrant dans la ville où ils se trouvent. Le joueur soviétique lance un dé, si le résultat est 1, 2, 3, 4, 5 ; le dépôt est capturé et donne 10 points de victoire au joueur soviétique.

Garnisons

Des garnisons allemandes sont établies dans toutes les grandes villes présentes sur la carte, elles ont une valeur de 1 en défense et agissent comme n'importe quelle unité allemande avec ces exceptions qu'elles n'ont ni ZDC ni valeur d'empilement. Les unités soviétiques qui attaquent des garnisons utilisent toujours leur deuxième potentiel de combat. Les garnisons peuvent aussi être utilisées pour compléter les divisions allemandes qui les traversent. Dans ce cas la garnison disparaît. Vous pouvez noter les villes où l'on trouve des garnisons sur un bout de papier.

Brest Litovsk

La ville de Brest Litovsk (Brest sur la carte) est une forteresse, toutes les unités qui s'y trouvent à commencer par sa garnison ; sont triplées en défense.

Attaques de l'aviation

L'aviation des deux camps peut tenter de détruire les ponts. Placez un marqueur avion sur l'hexagone où vous voulez détruire les ponts. Si le résultat est 1 sur le dé que vous lancez, tous les ponts sont détruits dans cet hexagone. Les ponts détruits par les Partisans, l'aviation et les unités allemandes sont tous réparés de la même façon.

Partisans soviétiques

Durant l'offensive, les bandes de Partisans se montrèrent très actives. Les Partisans peuvent attaquer les trains évacuant les dépôts de ravitaillement, les ponts et les garnisons allemandes à l'exception de celles de Kaunas, Vilnius et Brest Litovsk.

Pour attaquer un train évacuant un dépôt de ravitaillement, le joueur soviétique lance un dé lorsque le joueur allemand déclare évacuer le dépôt. Sur un résultat de 1 à 3, le dépôt est détruit et le Russe gagne 5 points de victoire.

Les Partisans peuvent attaquer un train tant qu'il se trouve sur la carte. Si un dépôt est stoppé par la destruction d'un pont, il doit s'arrêter et sa position est marquée sur la carte par un marqueur blanc. Toute unité soviétique entrant dans l'hexagone capture ce dépôt, il peut aussi être attaqué par les Partisans, mais en rase campagne il sera détruit sur un jet de 1 à 5 et en ville ou en village sur un jet de 1.

Les partisans peuvent faire sauter n'importe quel pont sur la carte durant la partie. Un dé est lancé par le joueur russe, qui sur un jet de 1 à 4 détruit le pont. Un pont attaqué par les Partisans peut l'être aussi par l'aviation.

Les Partisans soviétiques peuvent attaquer les garnisons ennemies qui se trouvent entre les unités allemandes et les pointes de l'armée soviétique. Un autre dé est jeté, sur un résultat de 1 à 3 la garnison s'est enfuie de la ville qu'elle occupait et est éliminée du jeu. Si une unité allemande est présente dans la ville où est la garnison, celle-ci ne s'enfuira pas.

Redition des unités isolées

Les unités isolées qui ne se trouvent pas à moins de 5 hexagones d'une unité amie ravitaillée, se rendent au bout de trois tours et sont éliminées. Cette règle ne s'applique qu'aux Allemands les troupes hongroises isolées se rendent au bout de deux tours.

Les unités SS ne sont pas concernées par cette règle.

Unités allemandes anti-partisans

Les divisions de sécurité allemande empêchent toute activité des Partisans dans un rayon de 5 hexagones. Les Partisans ne peuvent non plus attaquer les trains, les garnisons, et les ponts dans les ZDC des unités combattantes allemandes (autres unités qu'unités de sécurité).

Les règles ci-dessus sont purement optionnelles, certaines ont été testées, d'autres pas. Globalement elles favorisent le camps allemand et sont avant tout destinées aux joueurs qui manquant d'imagination, souhaiteraient assaisonner leur partie.

Frédéric Armand

DR

BIBLIOGRAPHIE

Les ouvrages en langue française consacrés exclusivement au Front de l'Est dans sa totalité sont assez rares, à fortiori ceux sur la destruction du G.A. Centre. Citons cependant ces trois ouvrages qui consacrent à l'opération au moins un bon chapitre :

— **L'Union Soviétique en Guerre** (1941-1945), par le colonel Aimé Constantini édité par le Service historique de l'Armée de Terre (Château de Vincennes). Le tome trois de cet ouvrage est assez prolixe sur le thème de Red Army, mais aussi très orienté. On y trouve aussi une abondante bibliographie souvent très utile mais à examiner soigneusement.

— **Partisans d'Ukraine**, par A. Fedorov. Ed. Robert Laffont. Solide, bien documenté, du vécu, mais « qui porte lui aussi à gauche ».

— **Les Russes déferlent**, par P. Carell, Ed. Robert Laffont. Du vécu là aussi, mais du côté allemand. Avec les traditionnels poncifs c'est tout de même un bouqin formidable.

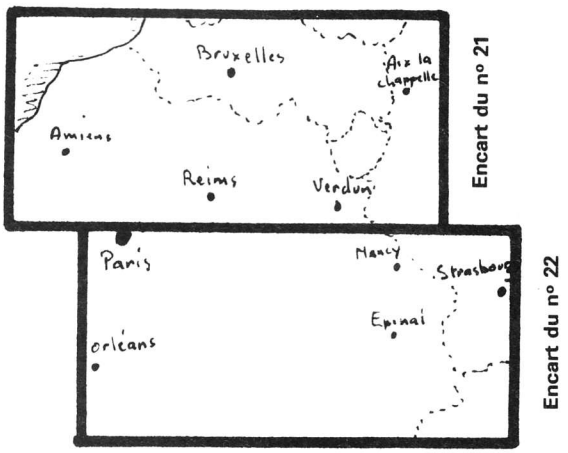
Ces deux livres sont épuisés, peut être seront-ils réédités ; mais les fouineurs les trouveront sûrement.

Petit Cadeau estival aux fidèles abonnés de C.B. : l'auteur offre aux 10 premiers de ces individus qui lui en feront la demande accompagnée de 8 Frs en timbres poste pour l'envoi et de leur nº d'abonné ; une traduction des règles de « Red Army ». Ecrire à la rédaction qui transmettra. □

1914

Le Jeu

1914 est composé de deux encarts, le premier dans ce numéro représente une partie de l'Allemagne, la Belgique et le nord de la France. Le second dans le numéro suivant représentera le sud de la Marne, l'Alsace et la Lorraine. Chaque encart est la simulation des combats du début de la guerre. Envahissement de la Belgique et offensive de l'armée allemande pour le premier combat en Alsace et en Lorraine pour le second. La réunion de ces deux encarts permettra de jouer la simulation dans son ensemble jusqu'en décembre 1914. Cette période comprenant ce que l'on a appelé la guerre de mouvement et la course à la mer avec, entre les deux, la bataille de la Marne.

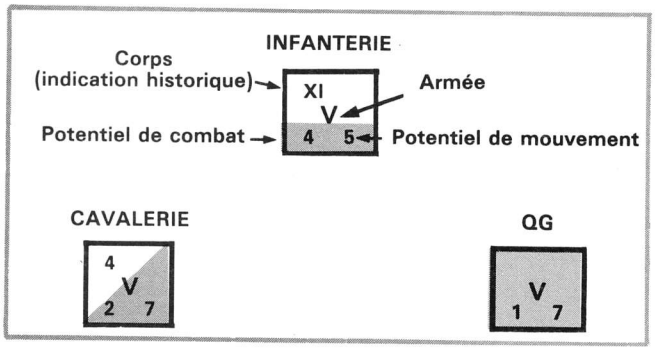


La carte du jeu se trouve pages 36-37

Plutôt qu'un historique sur les causes ou sur les événements du début de ce conflit, je pense que la chronologie des principaux faits du premier mois de guerre est plus intéressant et moins connu.

1er août : ordre de mobilisation en France et en Allemagne. Déclaration de guerre de l'Allemagne à la Russie.
2 août : ultimatum allemand demandant la neutralité « bienveillante » au gouvernement belge. Les Britanniques assurent à la France le concours de la flotte anglaise.
3 août : le gouvernement belge se déclare décidé à résister à l'invasion du territoire d'où qu'elle vienne. Déclaration de guerre de l'Allemagne à la France. Mobilisation du corps expéditionnaire britannique. Entrée des Allemands en Belgique. Neutralité de l'Italie.
4 août : l'Allemagne déclare la guerre à la Belgique. Etat de guerre entre l'Angleterre et l'Allemagne. Rupture des relations Germano-Serbes.
5 août : déclaration de guerre de l'Angleterre à l'Allemagne et du Monténégro à l'Autriche. Neutralité des Etats-Unis, des Pays-Bas, du Danemark et de l'Argentine.
6 août : l'Autriche-Hongrie, déclare la guerre à la Russie.
7 août : embarquement des premiers éléments du corps expéditionnaire anglais.
9 août : offre de paix de l'Allemagne à la Belgique.
11 août : la France déclare la guerre à l'Autriche-Hongrie.
12 août : Invasion de la Serbie par l'Autriche. Déclaration de guerre de l'Angleterre à l'Autriche-Hongrie.
16 août : en Serbie bataille du Tser, déroute autrichienne.
17 août : reddition du dernier fort de Liège, le gouvernement belge se replie sur Anvers.
20 août : entrée des Allemands à Bruxelles.
22 août : bataille de la Sambre.
23 août : bataille des Ardennes.
24 août : repli général de l'aile gauche française.
26 août : bataille de Tannenberg.
27 août : suite de la retraite, les Anglais sortent du front de bataille.
29 août : bataille de Guise, entrevue Joffre-French à Compiègne.
31 août : la 1ère armée allemande atteint Compiègne.

Afin de ne pas surcharger inutilement la carte, les voies ferrées ne sont pas indiquées, ce qui évite de nombreux marqueurs pour les voies détruites. Il est quand même prévu un tel déplacement, voir chapitre correspondant. Un hexagone est égal à environ 15 km.
Les pions représentent les unités ainsi que leurs QG ayant participé aux premiers mois de guerre. Leur échelle est le corps d'armée pour l'infanterie, la division pour la cavalerie (les unités belges sont des divisions mais celles-ci correspondent à des corps d'armée).
Sur chaque pion sont imprimées les indications suivantes :



L'armée belge est en bleu-foncé et bleu-clair, l'armée anglaise en marron et jaune, l'armée française en bleu et rouge, l'armée allemande en vert et gris.
Le joueur qui prend les pions français contrôle aussi les pions belges et anglais. Il sera appelé joueur allié.

Position de départ des unités

Armée belge : IIIe div. 2206 — deux divisions au nord de Liège, deux au sud, une à Namur avec la div. de cavalerie, le QG en 1604.
Armée française : IV GDR 1412 — 1-3 cav. 1913 — 5 cav 1912 — I 1711 — II 1914 — III 1813 — X 1814 — XI 1915 — 52-60 R 1713 — 4 cav 1914 — QG V 1713 — XII 1917 — XVII 1717 — CC 1818 — 9 cav 1918 — QG IV 1718 — III GDR 2015 — IV 1916 — V 2017 — VI 2216 — 7 cav 2217 — QG III 2117.

Armée britannique : au deuxième tour sur les hexagones 1110-1210-1209.
Armée allemande : 1ère armée : hexagones 2304-2403-2402-2504-2503-2604. Le III R en 2603 reste en couverture et ne pourra être offensif avant le 3ème tour. IIe armée : Aix la Chapelle et les hexagones adjacents, le VII R en 2606 reste en couverture et ne pourra être offensif avant le 3ème tour.
IIIe armée 2509 et tous les hexagones adjacents. IVe armée, répartie dans le Luxembourg. Ve armée en 2416-2415-2516-2515-2615 — la 33e R à Metz, elle ne pourra être offensive qu'au 3ème tour (les unités en couverture peuvent, pendant les deux premiers tours, se défendre mais ne peuvent avancer comme résultat de combat).

Séquence de jeu

La partie se joue en 10 tours. Chaque tour représentent 1 semaine de temps réel.
phase 1 : les joueurs allié et allemand vérifient l'état opérationnel de leurs unités.
phase 2 : le joueur allemand déplace ses unités.
phase 3 : le joueur allemand exécute ses combats.
phase 4 : le joueur allié déplace ses unités.
phase 5 : le joueur allié exécute ses combats.
phase 6 : le marqueur tour est déplacé d'une case.
Les joueurs répètent ces phases à chaque tour jusqu'à la fin de la partie.

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 2 unités par hexagone. Une unité peut passer sur une case déjà occupée par une ou des unités amies. Le passage sur une case occupée par une unité ennemie est interdit. Les cases de mer, les Pays-Bas et la Suisse sont des hexagones interdits.

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 quand elle entrera 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 faut 2 p. mouvement pour sortir, dans ce cas, il est interdit de rentrer dans une autre Z.C. Les hexagones ville, cases séparées par une rivière 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 permis de passer sur un hexagone occupé par une unité amie si celle-ci est contrôlée par une unité ennemie.

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. 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 y 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.
Le joueur en phase peut, s'il le désire, attaquer avec un potentiel de combat réduit.
Une unité de cavalerie attaquée uniquement par de l'infanterie peut refuser le combat et reculer d'un hex. L'unité attaquante peut avancer comme résultat de combat.

Effets du terrain

Les différents types de terrain ont une influence sur les combats : voir le 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, etc...
Les places fortes ou zones fortifiées bénéficient d'un double bonus, celui des villes (défenseur doublé), *quand cette opération est faite* on ajoute le chiffre inscrit dans l'hexagone. L'unité attaquant un tel hexagone aura - 1 au jet de dé. Exemple : un potentiel combat de 4 dans une place forte valant 2, aura en défense une valeur combat de 10. L'avantage fleuve, rivière, est valable si toutes les attaques ont lieu par ces hexagones.

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 combat de l'attaquant et le potentiel défense 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 6 contre 1 sont résolus comme 6 contre 1.
Les rapports inférieurs à 1 contre 5 sont résolus comme 1 contre 5.
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.
D = désorganisé. (le pion est retourné)
Une unité désorganisée a la moitié de son potentiel combat et mouvement (arrondi à l'entier supérieur), elle peut avancer comme résultat combat. Pour se réorganiser elle doit se trouver dans une zone non contrôlée ou empilée sur une unité amie qui n'est pas désorganisée, cette dernière pouvant se trouver dans une zone de contrôle.
La réorganisation se fait automatiquement dans la phase I si l'unité remplit les conditions citées plus haut.
AR = Attaquant recule d'un hexagone.
DR = Défenseur recule d'un hexagone.

Mouvement 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. Des unités empilées peuvent reculer

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.

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 désorganisées. Une unité 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 désorganisée. 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 sur un terrain interdit.
Une unité qui effectue un recul en dehors de la carte, pourra revenir sur le jeu par l'hexagone ou les hexagones adjacents de celui par lequel elle était sortie. Son retour est différé suivant le résultat d'un jet de dé 1 et 2 dans 3 tours — 3 et 4 — dans 2 tours 5 et 6 dans 1 tour. Une unité désorganisée subissant un résultat identique est éliminée.
Les hexagones laissés libres après combat (recul, élimination), peuvent, si le joueur le désire, être occupés par l'une ou les 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.

Q.G. d'armée

Ces pions représentent à la fois les chefs d'armée et l'approvisionnement des unités.
Une unité Q.G. ignore les zones de contrôle ennemies, elle peut se déplacer dans ces zones normalement.
Une unité Q.G. attaquée peut refuser le combat en reculant d'un hexagone. Si elle ne peut ou ne veut reculer, elle combat avec son potentiel de combat.
Un pion QG éliminé est retiré du jeu pendant *un tour,* toutes les unités de son armée ne seront plus opérationnelles pendant ce tour. Il sera replacé sur la carte à la phase I où le joueur le désire. Les QG ne comptent pas dans l'empilement.

Ligne de communication

Pour être opérationnelle, une unité doit tracer une ligne de communication de 4 hexagones jusqu'à son QG. Cette ligne ne doit pas passer dans une zone contrôlée par une unité ennemie, sauf si celle-ci est occupée par une unité amie. Une unité qui ne peut tracer cette ligne, aura les restrictions suivantes : elle ne pourra entrer dans une zone de contrôle ennemie. Si elle se trouve dans une zone ennemie, elle ne pourra avancer après un combat victorieux. Elle aura 2 p. mouvement en moins. Dans sa phase de mouvement, elle devra chercher à se rapprocher de son QG.
Les unités sans chiffre d'armée peuvent tracer une ligne de communication vers n'importe qu'elle QG.
Le QG d'armée doit tracer une ligne de communication illimitée jusqu'au bord ouest ou sud pour les Français, ouest ou les cases de mer pour l'Anglais, les hexagones de mer (côte belge) ou le bord nord de son pays pour le Belge. Vers le bord est ou nord et sud de son pays pour l'Allemand. Une unité, pour être opérationnelle, doit donc tracer une ligne de communication vers son QG, celui-ci doit pouvoir faire de même vers les bords indiqués, ces deux conditions doivent être remplies. Un QG qui ne peut respecter cette règle voit toutes les unités de son armée *non* opérationnelles.

Marche forcée

Une unité peut bénéficier de 1, 2 ou 3 points mouvements supplémentaires, elle procède de la manière suivante : elle se déplace avec le bonus choisi et jette un dé qui a les conséquences suivantes : mouvement + 1 p., dé 1 ou 2, l'unité est désorganisée. Mouvement + 2 p., dé 1 - 2 - 3, l'unité est désorganisée. Mouvement + 3 p., dé 1-2-3-4, l'unité est désorganisée.

Unités d'élite

Les Allemands ont des unités d'élite, ce sont les troupes de la Garde prussienne. Ces unités bénéficient d'un point de plus au jet de dé pour le combat au contact. Dans le cas où d'autres unités allemandes participent au combat, cet avantage est valable si la Garde a un potentiel combat majoritaire, ceci ne concerne pas la réserve de la garde.

Voies ferrées

Le transport par voie ferrée est possible dans les conditions suivantes : une unité peut aller d'un QG à un autre (distance illimitée) pendant la phase de mouvement. Il faut qu'elle se trouve en début de phase sur le QG de départ et, quand elle arrive sur le nouveau QG, elle a la possibilité de se déplacer d'un hexagone (sans pénalité du terrain) elle sera affectée au nouveau QG et devra tracer une ligne de communication vers celui-ci.

Réorganisation des unités éliminées

Quand des unités sont éliminées, elle peuvent revenir sur le jeu en formant une unité avec deux unités éliminées. Il faudra qu'elles soient de même arme et qu'elles restent au moins 2 tours hors jeu.
Si une seule unité est éliminée, il faudra donc qu'elle attende qu'une deuxième le soit et que cette dernière attende deux tours. On choisit l'une des deux unités que l'on remettra en jeu, l'autre sera *définitivement* éliminée.
L'unité sera placée sur le QG correspondant à son armée dans la phase I et pourra se déplacer ou faire un transfert sur un autre QG (voies ferrées) dans les phases suivantes elle deviendra immédiatement opérationnelle.

Options

a) Si au 5e tour les Français se trouvent derrière une ligne des hexagones dont le nombre finit par 13, les Anglais se retirent du front et sont retirés du jeu. On pourra les remplacer par un nombre identique d'unités françaises prélevées n'importe où. Ces unités devront tracer une ligne de communication avec les QG les plus proches qui deviendront leurs nouveaux QG.
b) Les Anglais entrent au 4e tour par n'importe quel hexagone de mer.

Qui gagne

En fin de partie, on fait le total des potentiels combats des pions restant en jeu. Les Allemands se trouvant en France ou les Alliés se trouvant en Belgique ou en Allemagne doublent les points. Chaque ville ennemie prise marque 3 points, les places fortes marquent ces 3 points plus le chiffre indiqué dans l'hexagone.
Une différence de 20 points et moins en faveur d'un des joueurs est un match nul, une autre différence est une victoire.
Une unité ne pouvant tracer une ligne de communication vers son QG qui doit faire de même, ne marque aucun point. Une ville est en possession du dernier joueur qui a fait passer une unité dessus. □

Jean-Jacques Petit

Tableau des terrains

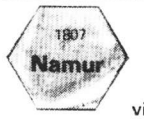
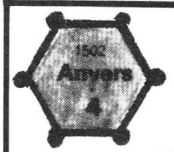
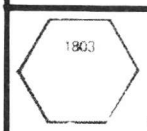
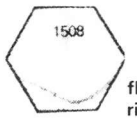
Type	Mouvement	Combat
 ville		potentiel combat doublé en défense
 place forte zone fortifiée		potentiel combat doublé en défense plus le chiffre indiqué dans l'hexagone. attaquant -1 au dé
 clair		
terrain difficile	2 pts par hexagone	attaquant -1 au dé
 fleuve rivière	+ 1 pt pour traverser	attaquant - 2 au dé

Tableau des combats

	1-5	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
0	AE	AE	AD	AD	AR	AR	AR	—	DR	DR
1	AE	AD	AD	AR	AR	AR	—	DR	DR	DR
2	AD	AD	AR	AR	AR	—	DR	DR	DR	DD
3	AD	AR	AR	AR	—	DR	DR	DR	DD	DD
4	AR	AR	AR	—	DR	DR	DR	DD	DD	DD
5	AR	AR	—	DR	DR	DR	DD	DD	DD	DE
6	AR	—	DR	DR	DR	DD	DD	DD	DE	DE

JAMES BOND 007

L'opération (du) tonnerre

Tout n'est pas fait, loin de là, et la panoplie du parfait joueur de Rôle accuse encore quelques manques. Mais il n'est que justice que James Bond se taille une part de choix dans le peloton de tête.
Quelques percées dans le monde de l'espionnage ont déjà été tentées avec plus ou moins de succès mais, sans doute par excès d'ambition aucun des systèmes de jeu présentés ne permettait d'adapter de manière satisfaisante, la saveur si particulière des aventures du héros de Ian Fleming. Victory Games Inc. a comblé cette lacune de manière fracassante avec un système complet voué — presque au sens religieux du terme — à ce colossal pourvoyeur de recette cinématographiques qu'en 007.

« Qu'elle que soit l'idée de la mission, il y a un parfum typiquement *James Bond* qu'il faudra maintenir. Les aventures « bondiennes » sont existantes, prestigieuses, et recherchées. Ce ne sont pas les aventures exemplaires de John Le Carre ni les complexes manipulations psychologiques de « Mission : Impossible » (...) Le jeu *James Bond* n'est pas destiné à couvrir toutes les facettes du monde de l'Espionnage, et vous devrez être très familiarisé avec les règles, avant de les adapter à d'autres situations... ».
Cette précision, située au tout début du chapître destiné aux maitres de jeu établit en fait les limites de ce que l'on peut attendre du jeu dans sa présentation actuelle. *« L'Ace of aces »* des services secrets britanniques hante tout l'énoncé des règles et les aides de jeu. Ses caractéristiques, en termes de jeu, sont décrites avec précision ainsi que ses compétences, et ses faiblesses (oui, oui !). Les exemples nombreux qui émaillent l'énoncé sont tirés des scénarios des films. Plus encore, et cela réjouira les passionnés, on découvre un chapître sur l'histoire de Bond, un autre sur ses alliés et ses ennemis et, fin du fin, les conditions dans lesquelles, moyennant quelques précautions, les personnages pourront le rencontrer « en personne » pendant le cours du jeu.
Cela dit, l'illustration des points spécifiques de la règle n'en est que plus vivante et facile à assimiler. Quand aux joueurs, ils seront poussés un peu plus au génie s'ils veulent se prémunir contre certains complexes dus à la répétition abondante de la phrase : *« Nobody does it better than Bond... »*.
La plupart des jeux nouvellement apparus, bénéficient des exemples et des innovations de leurs prédécesseurs. Cela n'ote rien au mérite des « pionniers » mais une compilation astucieuse des idées déjà introduites par d'autres systèmes résoud bien des problèmes. C'est cet intelligent éclectisme qui a donné naissance aux règles simples, efficaces et d'utilisation agréable du jeu « JAMES BOND 007 » ; a moins qu'il ne se soit agit d'une focalisation extraordinaire des ondes de formes.

Une nouvelle génération

La génération du personnage tout d'abord : Son mérite est de ne devoir rien au hasard. Pas le moindre dé n'intervient. Trois rangs (niveaux ?) de personnages : la nouvelle recrue, l'agent, ou le prestigieux « OO », reçoivent respectivement 3000, 6000 et 9000 points de génération. Ces points vont être dépensés pour déterminer l'apparence, les caractéristiques (de 5 à 15), les compétences, et les niveaux de maîtrise de ces compétences. Une apparence semblable à celle de Paul Newman doublée d'une carrure époustouflante n'entameront que très peu le capital de points du personnage mais ; Bonjour la célébrité (Fame)... ! Et savez-vous ce qui arrive aux agents trop célèbres ?
— On leur offre un gentil bureau de fonctionnaire ou, éventuellement, un pavillon dans un joli village avec un badge numéroté... !
Chaque compétence acquise, le personnage s'entraîne (toujours en dépensant des points de génération) jusqu'à atteindre le niveau de maîtrise qu'il souhaite (de 1 à 15). On détermine alors son pourcentage primaire de chances de réussites qui découle logiquement de son niveau de maîtrise et des caractéristiques qui entrent en jeu dans ce domaine.
Ainsi, lorsque le personnage a pris vie — l'opération ne dure que quelques minutes dès que l'habitude est prise — le joueur a la satisfaction de pouvoir s'incarner dans la forme qu'il a choisie jusque dans ses moindres détails.

Codifier l'empirisme

Vient ensuite le moment d'utiliser les compétences. Là l'innovation est moins spectaculaire qu'il n'y paraît. La règle appliquée n'est, ni plus ni moins, que la codification de la méthode que tous les Maîtres de jeu ont instinctivement appliqué depuis que les talents sont exprimés en pourcentages issus de caractéristiques. C'est à dire que l'on applique un multiplicateur au chiffre de départ, suivant la difficulté de l'action envisagée. C'est bien entendu valable aussi pour tous les « jets sous caractéristique ». Il semble donc que le principal mérite du jeu soit d'avoir établi une règle précise en ce domaine, en affectant à chaque action typique un facteur de difficulté (*Ease Factor*). Celui-ci s'écarte plus ou moins de la moyenne (« EF 5 » *c.a.d.* chance primaire de réussite × 5) jusqu'à atteindre parfois des extrêmes affolants ; ainsi un facteur 10 varie de 20 à 300 % et le fatidique facteur 1/2 s'échelonne entre 1 et 15 %.
Conjointement le système de jeu introduit un autre concept qui a fait ses preuves (en particulier pour les dommages en combat dans *Légendes)* ; celui de la qualité de réussite. Il intervient à la suite de chaque réussite d'une action. Plus la marge de réussite est grande, plus la qualité de la réussite est importante et les effets de l'action spectaculaires...
Cela s'applique pour *toutes* les actions des personnages de James Bond 007.

Mais la qualité de réussite est plus marquante encore dans les combats puisque cette situation est gérée par le même principe. Il est tout à fait possible de tuer un personnage d'un seul coup, pourvu qu'il soit bien ajusté ou que l'arme utilisée soit assez puissante. (Par exemple : un chapeau bien particulier, lancé par quelqu'un de bien connu, dans des conditions très précises a 28 % de chances de plonger sa victime dans le coma instantanément.).

Les dommages, infligés en combat, se traduisent par des blessures plus ou moins importantes qui s'aggravent lorsqu'elles se multiplient et finissent par entraîner le pire quand elles s'accumulent. Dans les combats aux armes à feu il est bien rare de pouvoir encaisser plus de deux blessures à moins de disposer de...

L'héroïsme en points

Même si l'on sait que « James Bond le fait mieux que n'importe qui » il suffit de se souvenir de certaines images de films pour se dire que décidément il le fait vraiment trop bien...
Les auteurs du jeu ne pouvaient pas ne pas tenir compte de cette forme d'héroisme miraculeux qui permet de se sortir — pas le plus pur effet du hasard bienfaisant de situations impossibles. De là sont nés les points d'héroisme. Ces merveilleux « anti-Gremlins » qui, pour peu que l'on veuille bien en dépenser vous modifient d'un rang la qualité d'un résultat, ou vous font ignorer les effets désastreux d'un horrible « 100 » sur les dés de %.
On les obtient dans certaines circonstances mais il est bon que cela reste « For GM's eyes only ».
Méfiance tout de même, les méchants en ont aussi..

Et les folles poursuites...

Elles coûtent des milliards aux producteurs de ciné ; elles ne pouvaient pas disparaître du jeu. Ces folles poursuites à pied, à cheval, en voiture, en hélico, en avion ou en navette en passant par le ski, les gondoles ; la bicyclette et la moto... et bien d'autres... (à vous l'honneur) bénéficient d'un système de résolution un peu particulier. Le principe en est le suivant : plus on tente de s'échapper, ou de poursuivre, dans des conditions difficiles, plus on prend de risques pour semer (rattraper) l'autre. En terme de jeu cela devient une petite partie d'enchères où l'on s'impose des facteurs de difficultés de plus en plus dangereux pour obtenir le droit d'agir en premier. Cela donne parfois des situations étranges mais l'imagination des joueurs engagés dans l'action a tôt fait d'expliquer, mouvements à l'appui, (au fait les petites voitures miniatures aux échelles variant de 1/60e à 1/70e sont suffisamment compatibles avec les figurines de 25 mm..) comment il se fait que la manœuvre soit si difficile.

Pièce maîtresse du système : le manuel Q

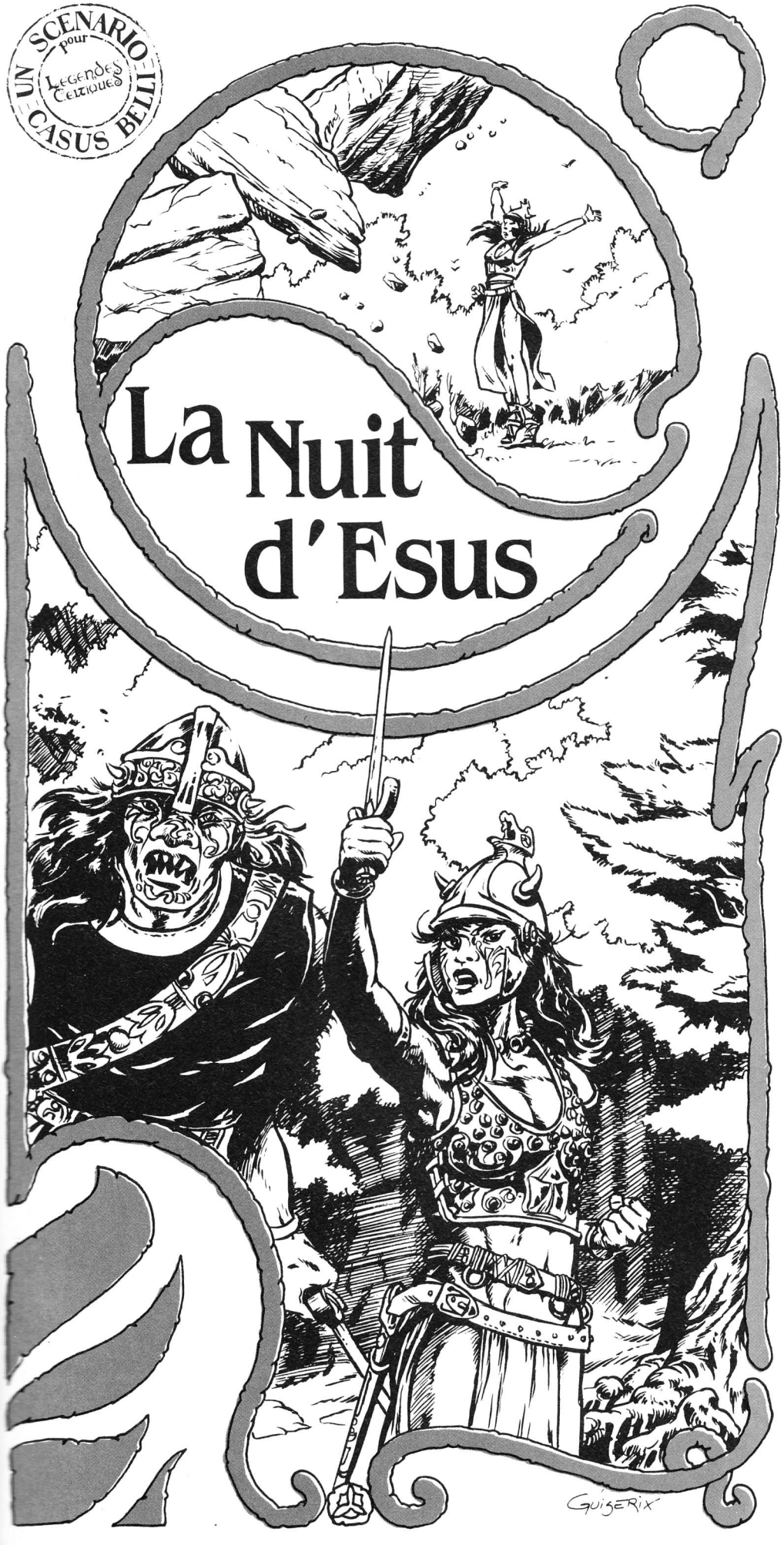
Notre petit tour d'horizon ne serait pas complet si l'on n'examinait le manuel qui est en passe de devenir à lui seul plus distribué que le jeu lui même. Le manuel du matériel de la branche « Q » des services secrets britanniques est en effet un morceau de choix. On y trouve une folle quantité de matériel divers ; depuis le simple coupe papier qui défie les détecteurs d'aéroports, jusqu'au supersonnique de chasse armé de missiles. Enfin tout ce qui peut être nécessaire à l'exercice confortable du dur métier d'agent secret... Bien entendu il est un paragraphe à ne pas manquer : celui des gadgets qui nous ont tous fait rêver dans les salles obscures. L'Aston Martin DB5 utilisée dans Goldfinger n'aura plus de secret pour le lecteur, pas plus que la Lotus Spirit transformable en sous-marin...
Le succès de ce manuel est tout a fait justifié ; en fait il est indispensable au jeu James Bond et il est très précieux pour tous ceux qui pratiquent le jeu de rôle d'époque contemporaine.
Chaque objet décrit est assorti d'un commentaire des responsables du service Q portant généralement sur les possibilités de ce matériel. Ce catalogue devrait certainement connaître des suppléments dans un avenir plus ou moins proche.
Le jeu *James Bond 007*, outre qu'il offre de superbes horizons aux passionnés du genre constituera avant tout un excellent champ d'expérience pour ceux qui sont attirés particulièrement par la composante Rôle du jeu. Il est difficile de concevoir une partie sans que les personnages fassent preuve d'un caractère très « bondien ». Les personnages joués sont avant tout des agents *Britanniques* au *« Service Secret de Sa Majesté »* et ce n'est certes pas un hasard si les joueurs ont le droit de se *choisir* une faiblesse (même s'il s'agit d'une attirance pour les personnes du sexe opposé) leur personnage nanti de ces traits de caractères « 007 » devient un véritable exercice de style pour Roleplayers. Les intéractions avec les N.P.C. ont la part belle (cinq étapes pour une tentative de séduction). L'enquête (policière ?) n'en est pas absente et, en toute logique chaque module devrait se terminer par un tableau final ...

Hollywoodien !□

Michel Serrat

UN SCENARIO pour Légendes Celtiques CASUS BELLI

La Nuit d'Esus



Prologue

Nuit de terreur. Nuit de haine et de sang. Ciel déchiré par la rancœur des Dieux. Taranis, maître du ciel, foudroyant les nuées pour la terreur des hommes.

— « *Arkell, renonçons, les Dieux sont contre nous !*

— *tais-toi Urkos !* Cria le druide avec une brusque sauvagerie. *Nous avons déjà discuté de cela. Nous avons consulté les Dieux, Esus nous a montré la voie. Le sang de nos enfants n'a que trop coulé. Si Taranis manifeste aujourd'hui sa colère, c'est que ce mal était son œuvre. Un Dieu n'accepte jamais de voir le courage des hommes triompher de la malice divine ».*

Le grand guerrier baissa la tête, et sans rien dire repris son fardeau. Fallait-il vraiment tuer cette femme ? N'y avait-il, vraiment aucun moyen de la ramener à l'humanité ? Il chassa ces pensées sacrilèges. Les signes étaient clairs. Il était présent le jour où Arkell avait consulté les Dieux. Trois fois, il avait plongé le coutelas sanglant dans le chaudron sacré, et trois fois la réponse d'Esus, avait été la même : la mort. Voilà pourquoi ce soir il portait sur ses épaules une femme attachée et bayonnée, secouée de sanglots. Une femme née au village, avec laquelle il avait joué enfant, lorsqu'on ne l'appelait pas encore Res Ogerath (la maîtresse de l'ogre), mais tout simplement Gwenda, fille de Mariestas le Potier.

Arkell marchait devant, à grand pas, l'allure décidée, peut-être trop, comme s'il voulait se persuader de la justesse de sa décision. Iarmag, chef du village, le suivait, le visage fatigué et l'air vaguement inquiet. Et lui, Urkos, fermait la marche, portant sans fatigue apparente les 60 kg de la jeune femme. *« Pourvu qu'il ne nous retrouve pas »* pensa-t-il, *« même la magie d'Arkell ne pourrait venir à bout d'un ogre ivre de fureur ».*

La nuit était sombre, très sombre. La pluie violente aveuglait les trois hommes, qui avait beaucoup de mal à suivre le sentier qui serpentait à travers l'épaisse forêt de la Lance Verte. Le sol plus humide annonçait le marécage proche. Jamais Urkos ne su comment Arkell parvint à les mener au travers du marais jusqu'à Lirenlau, le Saule Solitaire.

« Faisons vite » cria Arkell, obligé de hurler pour couvrir le fracas du tonnerre et du vent. Rapidement Iarmag fit passer la corde autour de la plus grosse branche du saule. Il la noua autour des pieds de la jeune femme, et commença à tirer lentement. Lorsque la tête de celle-ci fut à environ une longueur de lance du sol, il fixa la corde et s'écarta de l'arbre.

Arkell s'avança alors, le coutelas de cérémonie à la main. Il défit le baillon serré sur la bouche de la jeune fille.

« Au moment de passer dans l'autre monde, nul ne doit être muet, afin d'être en mesure d'annoncer son nom à celui qui viendra le chercher ». Un instant, le silence se fit. On entendait plus que les sanglots étouffés de la jeune femme. Arkell s'avança...

Jamais Urkos n'oublierait le cri qui déchira la nuit à cet instant. Très vite le silence se fit de nouveau, et l'on n'entendit plus que le bruit du chaudron en train de se remplir.

« Il nous reste une chose à faire encore », annonça Arkell. Plongeant ses mains dans le chaudron, il s'en couvrit le visage. Iarmag s'avança et procéda à son tour à la purification. Lentement, comme un automate, Urkos s'approcha du chaudron. Il plongea les mains dans le sang encore chaud, et resta un moment à regarder l'intérieur. La pluie avait cessé. Le visage de Gwenda se reflétait à la surface du liquide. Il sursauta. Elle venait d'ouvrir les yeux et *le regardait.* Hypnotisé, il rapprocha

son visage de la surface du liquide. La figure de la morte sembla se déformer, il se couvrit d'écailles ! Urkos se rendit brusquement compte que c'était maintenant la tête hideuse d'un serpent qui le fixait. Il rapprocha encore son visage de la surface du liquide, presque à le toucher.
Ce fut Iarmag qui le rattrapa, juste au moment où il allait basculer dans le chaudron. *« Vite Urkos, vite, il faut y aller ».* Au loin, le son de la trompe d'alerte du village annonçait que le dernier combat allait commencer.

La provocation

L'histoire débute un après-midi du mois de Canthos (septembre). Alors que la plupart des villageois sont aux champs, Archoisas (69 ans), rentre au village en hurlant : *« Res Ogerath, Res Ogerath, j'ai vu Res Ogerath ! »* Pour la plupart des gens, Archoisas est un vieux fou, un peu ivrogne. Il a beau répéter partout qu'il a vu Res Ogerath, la plupart des gens lui répond par des plaisanteries du genre : *« et la bouteille d'hydromel, tu l'a bien vue ? »* ou *« ça ne métonne pas je viens de voir Belennos*

Introduction et avertissement

Ce scénario est destiné à être joué avec le système de règles *légendes* **et porte sur les** *légendes celtiques.* **D'un abord très simple, très linéaire, ne mettant en œuvre qu'un seul « monstre », il est particulièrement facile à gérer pour le Maître des Légendes. Il est destiné aux joueurs et surtout aux Maîtres des Légendes débutants, et constitue un excellent module d'initiation, bien plus facile à jouer que** *Les Otages,* **par exemple. Facile, ne veut pas dire simpliste (ou simplet), et nul doute que des joueurs expérimentés prendrons plaisir à suivre les traces de Gwenda. L'histoire se passe dans un petit village des Pyrénées Centrales, mais il peut être transposé dans n'importe quelle aire géographique, y compris dans le village atrenate, si le Maître des Légendes à l'intention de s'attaquer par la suite à la série** *Les Otages, Le Tréfle Noir,* **etc...**
Le principal objectif du scénario doit être de « mener les joueurs en bateau », le plus longtemps possible, en leur faisant croire que le danger principal est un ogre, et en leur cachant au maximum l'existence de « Gwenda, femme-serpent ». Il ne faut surtout pas hésiter à jouer le scénario jusqu'au bout, même après la mort de Gwenda. En effet, ses illusions programmées restent actives, et il est possible que les joueurs continuent à jouer assez longtemps, uniquement avec les illusions. Croyez-moi, le Maîtres des Légendes passe alors quelques moments délectables.

Synopsis général

Ce scénario se passe vers 260 avant JC (Jules César). Une cinquantaine d'années avant que ne débute la présente histoire, vivait dans ce village une jeune fille, nommée Gwenda, qui avait quelques talents de guerrière. Elle paraissait promise a un brillant avenir, jusqu'au jour où elle s'aperçut qu'elle ne pouvait avoir d'enfant. Dans un premier temps elle trompa son besoin d'amour maternel en s'occupant des enfants des autres. Mais bientôt elle devint jalouse, aigrie, de plus en plus mauvaise. Rejetée par le village elle partit dans la montagne, où elle parvint à charmer un ogre. La jalousie se transforma en haine. Elle poussa l'ogre à descendre de plus en plus souvent au village pour y dévorer des enfants. Les villageois contre-attaquèrent après avoir éloigné l'ogre, ils capturèrent Gwenda. Arkell, le druide consulta les Dieux ; seul Esus répondit à son appel. Il demanda qu'on lui sacrifie la captive. Une nuit sans lune, Arkell, Iarmag, le chef du village et le jeune Urkos se rendirent au Saule solitaire. Pendue par les pieds, elle fut saignée à mort ainsi que le voulait le rite d'Esus. Aucun des trois hommes n'a jamais raconté ce qui s'était réellement passé ce soir-là. Arkell avait simplement déclaré que le « problème était réglé ». L'ogre, furieux, attaqua le village, et après trois jours de féroces combats, il s'enfuit, non sans avoir tué nombre de villageois.

Gwenda a été réincarnée par Esus en femme-serpent magicienne. Après 50 ans, elle revient maintenant se venger. Du fait de sa réincarnation, elle garde le pouvoir de se transformer en femme-serpent quand elle le désire. Elle dispose donc de tous les pouvoirs des hommes serpents magiciens (lorsqu'elle est sous cette forme bien sûr). Sous la forme de Gwenda, elle garde ses talents de guerrière. Son histoire n'est pas une de celles que l'on raconte. Aucune poésie, aucun chant ne conte le destin tragique de la jeune Celte. Les vieux se souviennent de ce qui c'est passé, mais refusent d'en parler. Arkell et Iarmag sont morts depuis longtemps, Urkos est toujours vivant, mais il est bien vieux (75 ans). Au moment où débute l'histoire, ce sont les personnages des joueurs qui sont les dignitaires du village, il n'existe pas d'autres personnages importants.

chasser le sanglier ». Malgré tous ces efforts le pauvre vieux ne parvient à convaincre personne de sa bonne foi. Si on l'interroge il dit qu'il a vu Res Ogerath, tout à fait comme elle était il y a cinquante ans, près du dolmen. Il se refuse toutefois à préciser qui est Res Ogerath et ce qui lui est arrivée.
Le lendemain, c'est le bucheron Auchalos, qui revient précipitamment au village en affirmant avoir vu un ogre dans la forêt. N'étant ni vieux, ni fou, ni ivrogne, (enfin pas plus que les autres), Orian décide de donner l'alerte. La trompe résonne et moins d'une heure plus tard, les derniers villageois sont à l'abri, il faut fermer les portes du village. Il réunit les chefs de famille et les personnalités du village (dont, bien sûr, les personnages des joueurs), pour essayer de préparer un plan pour éloigner le danger. Environ 20 mn; après le début de la réunion, la trompe d'alerte résonne de nouveau. Des remparts on peut voir ceci :
A environ 150 m du village, à la lisière de la forêt, se tient une jeune femme, portant une cotte de maille, un casque, et une épée à la main. Elle est accompagnée d'un ogre. Les vieux reconnaissent immédiatement Gwenda, et l'ogre qui l'accompagnait. Ils ont tous les deux le même aspect qu'au moment de la capture de la jeune femme. Celle-ci crie d'une voie forte :
« le sang du Saule solitaire appelle la mort sur vos têtes, la volonté de Taranis est plus forte que les malédictions des hommes, d'ici trois jours la nuit d'Esus sera vengée, il ne restera rien de ce qui fut votre vie ».
Puis elle disparait dans la forêt, suivie de son ogre.
Suite à cet épisode, Urkos se décide à raconter ce qui s'est passé lors de la nuit d'Esus. Il n'y à qu'une chance sur quatre pour qu'il se souvienne de l'épisode de la vision dans le chaudron.
L'ogre est une illusion programmée, la ressemblance est parfaite, il n'y a qu'une chance sur 20 pour qu'un personnage se méfiant parvienne à détecter la supercherie.

Le plan de Gwenda

Celle-ci a décidé de provoquer les villageois pour pousser les meilleurs d'entre eux, (donc bien sûr les personnages des joueurs), à se lancer à sa poursuite. Elle a préparé une « piste » factice, parsemée d'embuches.

1 — départ de la piste
C'est de cet endroit que Gwenda a défié le village. C'est là que débute la fausse piste. Celle-ci est facile à suivre (bonus de + 6 au jet « Pister »). Un personnage se méfiant (pressentant une fausse piste), peut détecter la supercherie en réusssissant un jet « Pister » avec un malus de — 6. Gwenda a effacé ses propres traces (en utilisant la compétence « effacer les traces »). Sa marge de réussite est de 7. C'est à dire qu'un personnage cherchant une piste et réussissant son jet « Pister » avec une marge de réussite de 7 ou plus, a repéré les vraies traces de Gwenda, qui lui paraissent beaucoup moins nettes que celles de la fausse piste. Une fois une piste repérée, pour la suivre, il suffit de réussir un jet « Pister » tous les 200 m, sans malus ni bonus. En cas d'échec on peut retrouver la piste en réussissant un nouveau jet « Pister », cette fois avec les bonus et malus.
Résumé :
— fausse piste : bonus + 6
— vrai piste : malus — 7
— pour pister : jet « normal » tous les 200 m, en cas d'échec, nouveau jet avec les malus/bonus.

2 — Le piège
Le premier piège est aussi simple qu'efficace, il s'agit d'une fosse soigneusement dissimulée de 3 m de large sur 1,50 m de long. Le piège est caractérisé par un degré de complexité de 0 et un degré de dissimulation de 4. Un personnage cherchant activement un piège doit donc réussir un jet « détecter les pièges » avec un malus de — 4 pour détecter la fosse.
Le ou les personnages situés au premier rang tombent automatiquement dans la fosse, si celle-ci n'a pas été détectée. Les personnages suivants doivent réussir un jet de réflexe pour éviter de tomber, sauf s'ils se trouvent à plus de 2 m de la fosse.
La fosse fait 2 m de profondeur. Un personnage, qui y tombe risque donc de se blesser. Il peut limiter les dégâts en réussissant d'abord un jet de Réflexe, puis un jet « savoir chuter ». En cas d'échec il encaisse 10 Points de souffle de dommages. S'il réussit son jet « savoir chuter », il encaisse simplement 10-2X Mr points, de souffle.
Gwenda a réservé une surprise à l'infortuné qui se retrouve dans la fosse : une vipère, envoutée par ses soins, attaque 2 secondes après la chute du personnage. Celui-ci doit de nouveau réussir un jet de Réflexe pour échapper aux attaques de la vipère.
VIPERE : SFL : 3-6-8-10, Base : 2s, Vitesse : 3m/s, Attaques : AN (12), Protections : FC (8), RS (5), rp (5), Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AN	0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4
Mr	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
AN	4	5	5	6	6	6	7	7	8		

Attaque spéciales : poison : VIR 15 (donc des chances de succès d'agir égales a 15-FP). Effet : après 1 h, état 25 ; après 2 h, état 50 ; après 3 h, état 75 ; après trois heures, l'échec d'un jet d'endurance entraine la mort.
Résumé :
— détecter le piège : jet « détecter les pièges » à — 4
— chute :
— > automatique pour le(s) premier(s)
— > jet de Réflexe à moins de 2 m
— > aucun risque si à plus de 2 m
— en cas de chute : > jet de Réflexe, puis jet « savoir chuter », en cas d'échec, 10 Pts de souffle, sinon 10-2XMr Pts de souffle
— dans la fosse : jet de Réflexe, puis combat avec la vipère.

Gwenda observe la scène, dissimulée derrière un arbre (compétence « se cacher »), elle n'intervient pas. Si elle semble repérée, elle se transforme en femme-serpent, et se rend invisible, puis s'ensuit en se « déplaçant en silence ».

3 — le lion
A cet endroit les personnages sont attaqués par un lion, dressé par Gwenda (qui utilise « parler aux animaux »). Le lion attaque une personne au hasard, il a 14-FS chances sur 20 de surprendre les personnages. Il attaque en bondissant. Il tentera de s'enfuir dès qu'il aura atteint l'état 50.
Lion : SFL : 15-30-40-45, Vitesse : 20 m/s, Base : 3 s, Attaques : BD (13), AN (12), Protections : FC (4), RS (3), RP (3).
Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AN (g)	1	3	5	8	10	13	15	18	20	23	
AN (d)	1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	
BD	1	3	5	7	9	11	14	16	18	20	
Mr	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
AN (g)	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50
AN (d)	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60
BD	23	25	27	29	32	34	36	38	41	43	45

Attaque spéciales : Le lion lorsqu'il réussit un bond à la possibilité de porter en même temps une AN (d) a — 3, et deux AN (9) a — 5.
Gwenda observe de nouveau la scène, dans les mêmes conditions que précédemment.

4 — La clairière
C'est une étendue herbeuse d'environ 50 m de rayon. Son centre est occupé par un chêne de belle taille. Contre ce chêne est appuyée une misérable cabane, qui sert usuellement d'abri aux bucherons surpris par la pluie. Gwenda est dissimulée dans la cabane. Dès que les personnages sont en vue, elle tentera d'en transformer un en vipère, qui, soumise à son contrôle, attaquera ses compagnons. Ses chances de succès sont de 15-FM du personnage. Une fois la situation réglée, elle se rendra invisible et sortira de la cabane, en faisant exprès de faire claquer la porte, pour attirer les personnages dans la cabane. Elle se dirigera alors vers le point b (sur le plan). Elle attendra que les personnages entrent dans la cabane puis elle jettera sur cette zone le sort : « vapeurs empoisonnées ». Les personnages dans l'aire d'effet ont droit à un jet de Réflexe pour retenir leur respiration. Le sort dure 2 secondes, et les dommages sont de 15 points de souffle par seconde. Gwenda se dirigera alors vers la clairière du dolmen.

5. La clairière du dolmen
C'est une petite clairière occupée en son centre par un petit dolmen. Gwenda attend les personnages, assise sur le dolmen, sous forme humaine. Elle va engager le combat la première, confiante en sa supériorité dans le maniement des armes. Si elle le peut, elle tentera une attaque en « piqué » sur un jetteur de sort. (voir règles avancées. Page AC 8), ses chances de base sont de 16, et l'on peut considérer dans ce cas, l'épée comme une arme d'estoc. Elle peut attaquer de cette manière un personnage situé au maximum à 4 m du dolmen. Elle essaiera alors de combattre dos au dolmen. Dès qu'elle atteint l'état 25, elle fait une esquive afin de se jeter sous le dolmen. En faisant cela elle prononce *« Esus ! »,* ce qui, a pour effet de déclencher une illusion programmée particulièrement ingénieuse : les personnages ont l'impression de voir les pierres constituant le dolmen s'envoler, et venir se placer de façon à couper en deux la clairière. En même temps une illusion de Gwenda s'enfuit, en suivant la trajectoire qui figure sur le plan 2.
Le Maître des légendes doit demander aux joueurs un jet de Réflexe ou de vivacité d'esprit à — 4 pour tenir compte de l'effet de surprise dû à l'illusion, qui est quasi-parfaite et qui a 20-FM chances sur 20 de n'être pas détectée par un personnage suspectant ce genre de phénomène.

6. Lirenlau
Le vieux saule a été frappé par la foudre, le jour où Gwenda est revenue dans le monde des vivants. Dès que les personnages entrent dans

Gwenda

DONS

COMBAT	Cbt	17
MAGIE	Mag	16
ARTISTIQUE	Art	5
COMMUNICATION	Com	7
PERCEPTION	Per	16
MECANIQUE	Mec	12
NATURE	Nat	18
FOI	Foi	3

CARACTERISTIQUES

			-25%	-50%	-75%
FORCE	F	14	11	7	4
RAPIDITE	R	16	12	8	4
COORDINATION	C	19	14	10	5
ENDURANCE	E	14	11	7	4
VOLONTE	V	19	14	10	5
INTELLIGENCE	I	14	11	7	4
SANTE D'ESPRIT	S	6	5	3	2

			-25%	-50%	-75%
	Facteur de force	FF	4	4	4	4
REFLEXES						
HABILETE						
CHOC PHYSIQUE	Facteur physique	FP	4	3	2	1
	Facteur bravoure	FB	5	4	3	2
VIVACITE D'ESPRIT	Facteur surprise	FS	4	3	2	1
CHOC MENTAL	Facteur mental	FM	2	1	0	0

AGE : 23 ans

STATUT SOCIAL : Fille d'Artisan

			-25%	-50%	-75%
F	ARRACHÉ	AR	101	79	50	29
F	LEVÉ	LV	303	237	150	87
F	BOUGÉ	BG	505	395	250	145
F	ENCOMBREMENT	EC0	5	4	3	1
F	ENCOMBREMENT 4	EC4	67	53	33	19
F	Saut hauteur sans élan	SHS	0,78	0,62	0,39	0,22
F	Saut hauteur avec élan	SHa	1,86	1,43	0,94	0,52
F	Saut longueur sans élan	SLs	1,87	1,58	1,18	0,89
R	Saut longueur avec élan	SLa	7,26	5,52	3,65	1,91
R	SPRINT m/s	VS	8,5	7,5	6,5	5,5
R	COURSE m/m	VC	300	270	200	150
R	PAS DE COURSE Km/h	VPc	15	14	11,5	8
R	MARCHE ACCEL. Km/h	VMa	9	8	6,5	4,5
R	MARCHE NORM. Km/h	VMn	6	6	6	3
R	PROMENADE Km/h	VP	3	3	3	3

AURA	AUR	19
SOUFFLE	SFL	15
FATIGUE	FAT	12
Vivacité d'esprit	VES	12
TAILLE T 15	t	1,68
POIDS P 14	p	60
BEAUTE	B	18
(P/20)^{o}		
Ambidextrie	AMB	16
OUIE	OUI	15
VUE	VUE	14
GOUT	GOU	17
ODORAT	ODO	19
TOUCHER	TOU	19
6^{me} SENS	SIX	12

				-25%	-50%	-75%
R/C	ESQUIVE	ÉS	8	7	5	3
R/C	Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C	BASE	Base	3	3	4	5

			-25%	-50%	-75%
I	INTUITION	ITU	15	13	8	1

ENCOMBREMENT

		-25%	-50%	-75%	
0 EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0		-25%	-50%	-75%	A
	-25%	-50%	-75%	x	B
	-50%	-75%	x	x	C
	-75%	x	x	x	D

NOM	Score	AN	AR	PN	PR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
épée longue	93	18	14	5	3	1	2	4	5	7	9	11	13	15	16	18	20	22	24	25	27	29	31	33	35	36
DES VIS -25%		16	12	4	2	0	1	3	4	6	7	9	10	11	13	14	16	17	19	20	21	23	24	26	27	29
-50%		13	9	3	1	0	1	2	3	4	5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	17	18
-75%		11	7	2	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10

NOM	Score	AN	AR	PN	PR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Dents (Femme-Serpent)		10				0	1	2	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16
DES VIS -25%																										
-50%																										
-75%																										

NOM	Score	AN	AR	PN	PR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
DES VIS -25%																										
-50%																										
-75%																										

NOM	Score	AN	AR	PN	PR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
DES VIS -25%																										
-50%																										
-75%																										

		-25%	-50%	-75%
C	Equilibre	16	14	11	9
C	Se déplacer en silence	17	15	12	10
C	Savoir chuter	11	9	6	4
C	Nager	6	4	1	-
F	Grimper à la corde	5	3	-	-
C	Escalader	13	11	8	6
C	Monter à cheval	18	16	13	11
C	Conduire un char	4	2	-	-
C	Avoir le pied marin	4	2	-	-
C	Manœuvrer une embarc.	4	2	-	-
I	Manœuvrer un bateau	3	1	-	-
C	Subtiliser	4	2	-	-
R	Dissimuler	14	12	9	7
C	Manipuler	4	2	-	-
I	Poser des pièges	17	15	12	10
I	Détecter les pièges	16	14	11	9
I	Désamorcer les pièges	12	10	7	5
I	Embuscade	10	8	5	3
I	Détecter une embuscade	11	9	6	4
I	Camouflage	18	16	13	11
I	Se cacher	17	15	12	10
I	Pister	15	13	10	8
I	Effacer les traces	18	16	13	11
I	Chasser	10	8	5	3
I	Se repérer	15	13	10	8
I	Déterminer une distance	10	8	5	3
I	Prédire le temps	7	5	2	-
I	Eloquence	5	3	-	-
S	Argumenter	4	2	-	-
I	Vanter	3	1	-	-
I	Marchander	3	1	-	-
I	Flatter	3	1	-	-
I	Se moquer	3	1	-	-

		-25%	-50%	-75%
I	Interroger	2	-	-	-
I	Détecter le mensonge	2	-	-	-
I	Torturer	2	-	-	-
S	Se déguiser	2	-	-	-
C	Imiter les voix	2	-	-	-
I	Simuler des émotions	2	-	-	-
I	Mentir	2	-	-	-
C	Ventriloquie	4	2	-	-
C	Pitrerie	4	2	-	-
I	Inventer des histoires d.	2	-	-	-
I	Raconter des histoires d.	2	-	-	-
C	Danser	4	2	-	-
I	Composer des danses	2	-	-	-
C	Mimer	4	2	-	-
C	Jongler	4	2	-	-
I	Commander une troupe	2	-	-	-
I	Jouer à la crosse	2	-	-	-
I	Jouer aux échecs	2	-	-	-
I	Architecture militaire	2	-	-	-
I	Cérémonies	2	-	-	-
S	Lois	1	-	-	-
R	Empoignade	13	11	8	6
C	Percussion	13	11	8	6
C	Pique	16	14	11	9
	Arc				
	Grand bouclier				
	Bouclier rond				
	Coutelas				
	Coutelas lancé				
	Epée longue	18	16	13	11
	Epieu				
	Fronde				
	Gourdin				
	Hache				
	Hache lancée				
	Javelot				
	Lance				
	Lance lancée				
	Poignard				
	Poignard lancé				

		-25%	-50%	-75%
INITIATION MEDECINE		19	12	14	12
I	Con. Animaux				
I	Médecine des plantes I				
I	Médecine des plantes II				
I	Médecine des plantes III				
I	Médecine sanglante I				
I	Médecine sanglante II				
I	Médecine sanglante III				
S	Mémoriser				
I	Con. Plantes	18	16	13	11
I	Premiers soins	10	8	5	3
INITIATION MARCHANDS					
S	Alphabet				
S	Alphabet				
S	Alphabet				
S	Evaluer				
S	Evaluer				
S	Evaluer				
S	Mémoriser				
S	Parler				
S	Parler				
S	Parler				
INITIATION A LA MAGIE					
I	Con. Animaux				
I	Astronomie				
I	Con. Créatures monstr.	16	14	11	9
S	Mémoriser				
S	Morale, philosophie méta.				
I	Con. Plantes				
I	Sciences de la terre	15	13	10	8
I	Science du temps	15	13	10	8
I	Seduire				
S	Théologie				
INITIATION DRUIDIQUE					
S	Alphabet oghamique				
I	Con. Animaux				
S	Astronomie				
S	Mémoriser				
S	Morale, philosophie méta.				
I	Con. Plantes				
S	Sacrifice				
I	Sciences de la terre				
I	Science du temps				
S	Théologie				
INITIATION BARDIQUE					
I	Chanter				
I	Composer des chants				
I	Composer des histoires				
I	Composer de la musique				
I	Composer des poèmes				
S	Déclamer				
C	Jouer d'un instrument				
S	Mémoriser				
I	Narrer				

EQUIPEMENT

- cotte maille
- épée longue
- casque

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL	CM	DSM	SCORE

MAGIE DRUIDE BARDE MEDECIN

Nº	Page	SORTILEGES	MS	Score/Ex	DS	TR	NDS	NPS	NES	TL
40		Transformer un humain en serpent	15	Fat : 30 pts		FM	10 j	56 m	1 cr	15 s
70		Envouter les serpents	20	Fat : 5 pts		RS	1 j	10 m	20 m	9 s
42		Prendre l'apparence d'un animal	20	Fat : 5 pts		-	1 j	10 m	5 cr	50 s
50		Disparaitre en fumée	15	Fat : 30 pts		-	30'	-	-	125
51		Vapeurs Empoisonnées	15	Fat : 30 pts		-	2''	56 m	60 m	15 s
71		Illusion	20	Fat : 5 pts		FS	1 h	100 m	20 m	14 s
73		Forme d'ombre	20	Fat : 5 pts		-	12 h	10 m	-	4 s
74		Prendre l'apparence d'une personne	20	Fat : 5 pts		-	12 h	10 m	-	8 s
SP		Invisibilité	20	Fat : 5 pts		-	1'	-	-	11 s
96		guérir d'un empoisonnement	15	Fat : 30 pts		-	-	-	-	13 s
41	*	Parler aux animaux	17			-				

RS = –VM +

FF =

FP =

FS =

FB =

FM =

NOTES

* sort utilisable uniquement sous forme humaine

SOUFFLE

SFL	15
Sfl	

–100% 32
–75% 28
–50% 23
–25% 15
0

Protection globale : t : 4 e : 3 c : 1

Poids : 13,62 kg soit entre ECO et EC1

FATIGUE

FAT	12
Fat-max	
Fat	

100
36 –25%
14 –50%
9 –75%
4 –100%
0

2 NU

1 t : 10 e : 8 c : 3 FE

3 MA t : 6 e : 5 c : 2

4 MA

5 MA

6 MA

7 MA

8 MA

9 MA

10 MA

11 MA

12 NU

13 NU

16 TL

15 TL t : 1 e : 0 c : 0

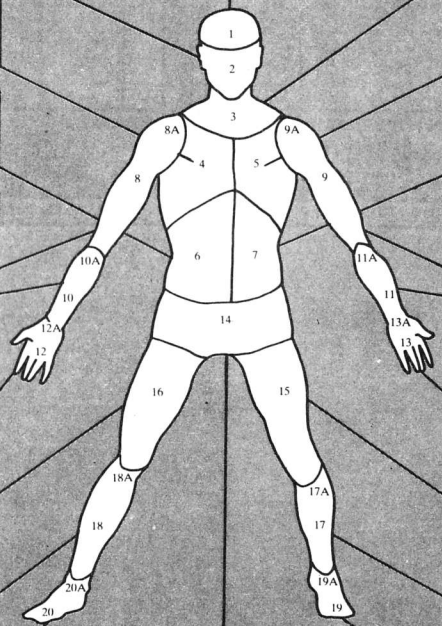
18 CL

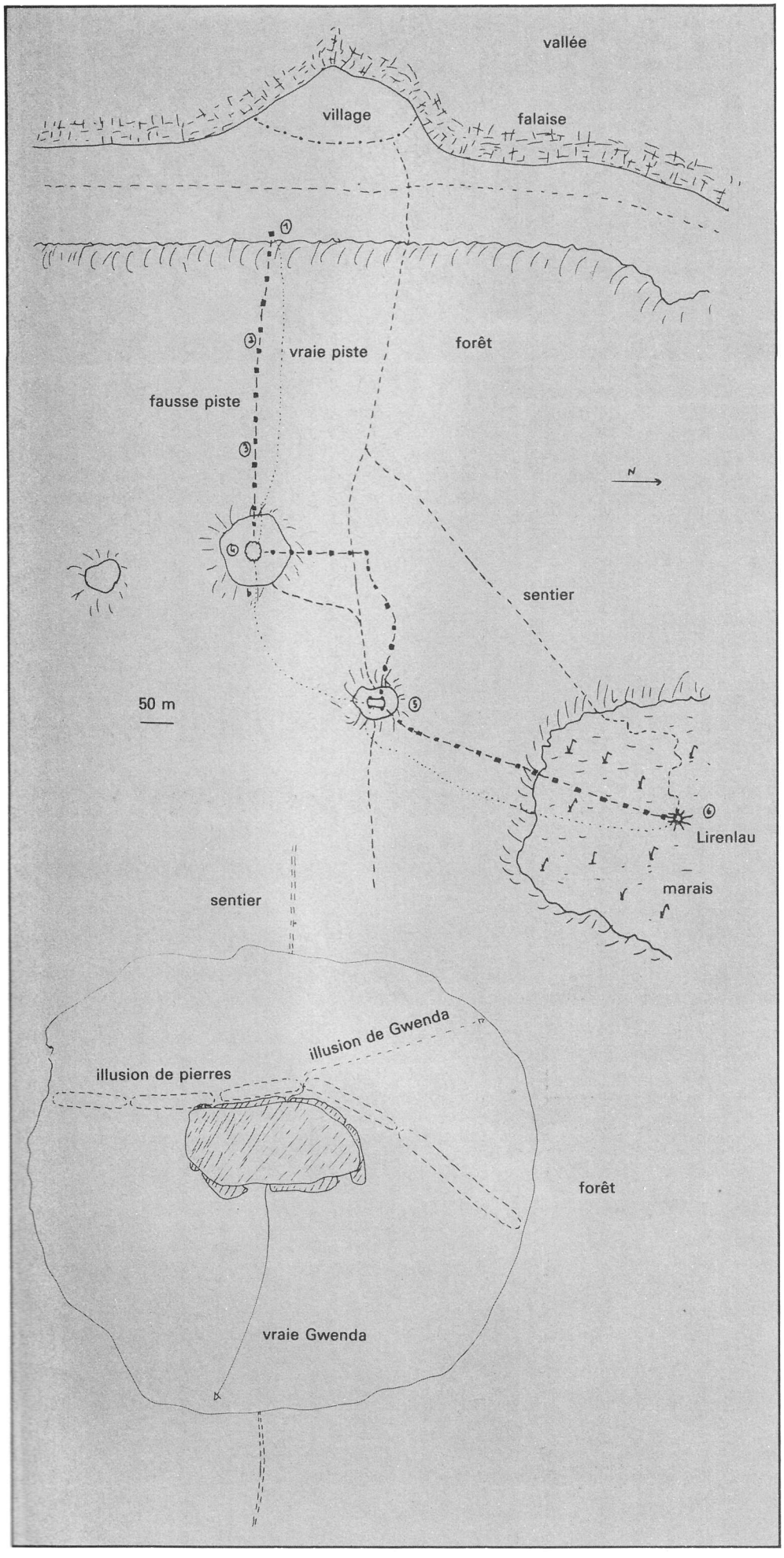
17 CL t : 1 e : 1 c : 1

20 CL

14 MA

19 CL





les marais, ils voient deux hommes-serpents guerriers à côté du saule, qui, semblent les attendre. Il s'agit bien sur d'une illusion programmée. Gwenda va livrer là son dernier combat, qu'elle espère définitif pour les personnages. Elle utilisera toutes les armes qui lui restent :
— magie, avec en particulier : « transformer un humain en serpent », et « vapeurs empoisonnées ».
— combat sous forme humaine
— combat sous forme de femme serpent (avec ses dents). Dans le marais, les vitesses de déplacement sont réduites de moitié, sauf pour Gwenda si elle est sous forme de femme-serpent.

Gwenda

Les caractéristiques de Gwenda humaine figurent sur la feuille de personnage. Les caractéristiques de Gwenda femme-serpent sont les mêmes que pour un homme-serpent normal, c'est-à-dire :
Type de créature : Humanoide
Morphologie : H
Gabarit : 10 FAT 40-20-10-0 SFL 20-30-35-40
Poids : 75 kg
Taille : 1,75 m
Armes : d (8)
Base : 4 s
Vitesse : 8 m/s
Modes d'attaque : AN (10)
Défense : FC (3)
Protection : tête 2, ailleurs (6)
Dommage :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AN	0	1	2		3	4	5	6	6	7	8
Mr	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
AN	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16	

Comment gérer Gwenda ?
Les points de souffle et de fatigue doivent être comptés séparément pour les deux formes humaine, et femme-serpent. Les états des deux formes sont totalement indépendants les uns des autres. Ne pas oublier de décompter la fatigue due aux sortilèges utilisés sous forme de femme-serpent. Les illusions programmées ont été préparées avant et n'entrent pas en ligne de compte. Gwenda porte une armure et un casque, ne pas oublier d'en tenir compte pour les dommages qu'elle subit. Le poids de son équipement est compris entre EC0 et EC1, par conséquent si l'on joue l'encombrement, elle ne peut sprinter, sa fatigue est doublée pour la course, le combat, etc.. et elle est en état 25 pour les sauts.

Quelques conseils supplémentaires
Il faut jouer une Gwenda impitoyable, voire cruelle, mais un peu trop sûre d'elle. Ne pas s'affoler si les joueurs ne suivent pas le schéma prévu, il n'y a qu'un monstre à manipuler, il n'est donc pas difficile de modifier ses plans en fonction des circonstances. Ne pas hésiter en cas de besoin, (ou même par plaisir) à utiliser des sorts comme « disparaître en fumée », ou « prendre l'apparence d'une personne », sort qui peut semer la confusion. Gwenda est un personnage plein de ressource, profitez-en.
En cas de problème, n'hésitez pas, contactez la **« Guilde des légendes », *125, rue de Mon Désert, 54000 Nancy,*** qui se fera une joie de vous aider et de vous donner tous les renseignements sur ce que prépare *l'Equipe de légendes :* nouveaux scenarii, nouvelles civilisations, démonstrations, accessoires, programmes informatiques, et Championnat de France de Légendes, en septembre à Nancy. Amusez-vous bien, et que toutatis vous protège. □

Scénario de J.M. Montel, d'après une idée originale de P. Mercier et J.M. Montel. Joué pour la première fois à Lille en décembre 1983, avec dans les rôles principaux : Laurence, Olivier, Franck, Bertrand, Christophe, et Olivier.

Jean-Marc Montel

Les arènes des Oppositions

Creusées en des temps immémoriaux par des Nains et enchantées par le puissant Magicien fou (d'origine noble proche de Merlin et du roi Arthur) Sir Ti-Ouane Flavour — qui était également, comme l'a écrit son fidèle serviteur et historien Lar Homeri, géomètre et opticien de grande valeur, ainsi que très gourmand — les légendaires « Arènes des oppositions » n'existent qu'en très petit nombre, dans des lieux reculés et d'accès très difficile. Hélas, le secret de leur fabrication, la composition exacte du sort de création de ces Arènes, semble perdu et seuls les effets, ô combien horribles pour le corps et l'esprit , de ces pièces souterraines peuvent encore être constatés.

L'aspect de ces salles est en lui-même déjà extrêmement déroutant. Imaginez une pièce circulaire vide, d'un rayon pouvant aller de 8 à 10 mètres, dans laquelle règne une lueur glauque, n'ayant que deux issues, diamétralement opposées. Aventurier, qui que tu sois, prend garde ! Il suffit en effet que tu pénètres à l'intérieur de cette salle, par l'une quelconque des deux portes, pour te voir apparaître, simultanément, par la seconde. Ce n'est pas une illusion, c'est effectivement une création par l'Arène d'un double de Toi. Tout y est, armes et bagages compris, magiques s'il le faut !... Et ce double de toi-même n'a qu'un but, t'empêcher de traverser la salle, en te tuant !

Ce combat contre soi-même ne peut avoir qu'une seule issue, la mort d'un des deux combattants, à moins que l'aventurier ne batte en retraite, auquel cas son image sortirai aussi de l'Arène, par là d'où elle est apparue. Et toi, Aventurier, tu trouves cela tellement horrible, qu'à moins de réussir à faire un énorme effort sur toi-même (jet de sauvetage vs pétrification, avec les bonus éventuels de Sagesse), tu tourneras le dos et tenteras de t'enfuir laissant ainsi à ton image l'occasion de te frapper une fois par derrière, avec un bonus de + 4 (au toucher seulement). Si tu le désires encore, tu pourras tenter à nouveau de traverser la salle, mais toujours en essayant de vaincre ta peur pour pouvoir y rester et combattre cet autre toi-même (nouveau jet de sauvetage avec un bonus de + 1 à chaque tentative). Mais ce combat est très difficile, l'image ayant exactement les mêmes connaissances que l'original. De fait l'un et l'autre ne se touchent que sur un 20 naturel ou un 22 ajusté... et pour 1-3 points de dégâts seulement. A l'instant où l'un des deux est éliminé, l'image disparaît totalement, dans un grand bruit de verre brisé.

Il n'existe qu'un moyen de se débarasser de ces créations de l'Arène, c'est de combattre l'image d'un autre, le toucher se faisant alors comme pour une AC10 et 2 coups portés suffisant à la détruire, quel que soit le nombre de PdV de l'original. Il existe bien sûr un moyen plus tranquille de traverser l'Arène, il suffit de prononcer, sur le pas de la porte, le mot de passage que Sir Ti-Ouane a créé pour elle, et tout ira bien. Hélas, il ne semble pas qu'il soit gravé dans la pierre, à portée de tes yeux, ô Aventurier Intrépide, ce serait un peu trop facile, non ???

Note pour le DM

Il est important que le joueur ne se rende pas compte qu'il n'occassionne que 1-3 points de dégâts à son image. Il faut donc le laisser calculer les coups portés, et faire comme si c'était effectif.

Toute attaque magique sur les créations de l'arène reste sans effet, ces images n'étant qu'à moitié sur le plan matériel.

Le fait de réussir à traverser la salle rapporte 1500 XP en tout pour l'ensemble des joueurs. Mais, si dans le groupe d'aventuriers présents, aucun d'entre eux n'a jamais rencontré, ni même entendu parler (il s'agit là des connaissances du joueur et non du personnage...) de l'existence de telles salles, le premier qui a l'idée de frapper, ou de faire frapper, sur l'image d'un autre gagne 500 XP ou 1 point d'Intelligence (50 %).

André Foussat

La pièce cannibale

Fréquence : Rare
Nombre apparaissant : 1 (Voir ci-dessous)
Classe d'armure : 10
Mouvement : l" (Voir ci-dessous)
% dans le repaire : 100 %
Type de trésor : Aucun (Voir ci-dessous)
Nombre d'attaques : 1
Dégâts/Attaque : 1 point
Attaques spéciales : Choc électrique
Défenses spéciales : Aucune
Résistance à la magie : Standard
Intelligence : Non-intelligente (0)
Alignement : Neutre
Taille : petite
Capacité psionique : Aucune
Modes d'attaque/défense : Aucun
Niveau/valeur en points d'expérience : II/ 31 Xp

Les pièces cannibales ressemblent tout à fait à des pièces normales *et ne peuvent être détectées que dans 1 % des cas, ou 3 % en fouillant bien. Ces petites bêtes sont habituellement placées dans un *gros* tas de trésor, et nourrissent d'autres pièces. Elle les avale tout simplement et une fois la pièce avalée, il est impossible de la récupérer. Il lui faut ID10 tour pour avaler une pièce d'or et privée de nourriture, elle mourra de faim en ID3 jours. La pièce digérée est transformée en énergie magnétique, ce qui lui permet de se déplacer à raison de 1 tour de déplacement par pièce digérée.
Si un personnage fouille dans son sac, et que la pièce est en train de digérer, il aura 9 % de chances de la détecter. S'il l'attrape par hasard, la pièce lui mordra la main, attaquant par suprise à + 4. Si elle se sent agressée, elle peut libérer une décharge électrique pour ID8 de dégâts. Elle peut en libérer une par pièce avalée, ou ajouter + 1 aux dégâts par pièce avalée, ou encore réduire le jet de sauvetage de 1 point par pièce avalée mais elle ne peut pas ajouter plus de 10 points aux dégâts ou réduire le jet de sauvetage de plus de 5 points. Par contre, le nombre de décharges n'est pas limité, et elle peut en lâcher une par round.
Il est très rare que plus de 2 pièces cannibales se retrouvent ensemble, mais si c'est le cas, elles se livrent une concurrence féroce, dévorant une pièce en ID10 round, mais les chocs électriques se calculent par 10 pièces digérées.

Fabrice Fleuret & Martin Latallo

* Tirer la valeur avec ID100 :
01-20 = cuivre ; 21-40 = argent ; 41-60 = électrum ; 61-80 = or ; 81-100 = platine.

ludus

120, boulevard du Montparnasse
Paris 14e - Tél : 322.82.50

GRANDE VARIETE DE WARGAMES

JEUX DE ROLE

GRAND CHOIX DE FIGURINES

CASSE-TÊTE

JEUX ELECTRONIQUES et VIDEO

TAROTS-Cartomancie

Vente par correspondance

Ouvert le lundi après-midi
Métro : Vavin - Raspail

Murouissant

C'est un mur, lisse d'un côté, mais d'aspect normal de l'autre. Disposé entre deux pièces le plus souvent, il possède un pouvoir magique intéressant. Si l'on est dans une pièce et que l'on repère un Murouissant (car rien ne peut être accroché dessus), on pourra entendre très clairement les bruits ou échanges verbaux de la pièce voisine, avec laquelle le mur est commun. En fait, le mur transmet tous les bruits et toutes les discussions existant dans la pièce suivante. Le passage des sons se fait de la pièce où le mur est normal, vers la pièce où le mur est lisse. Ce mur peut évidemment permettre le « transport » des incantations de sortilèges, mais il faut respecter le sens du passage.

Monstre cherche Maître : créateur du Murouïssant, si vous voulez bénéficier de votre abonnement, envoyez nous votre nom et votre adresse qu'ainsi que le nom original de cet objet.

LE NÉNUPHAR DES SABLES.

fig 1.

Cette plante amusante et docile ne pousse que dans le desert là où il n'y a rigoureusement pas d'eau.

Ses feuilles larges et plates peuvent atteindre jusqu'à 3 mètres de diamètre

Mode d'emploi :

Jouer de la flûte devant la feuille et jouer de preference un air Trés liquide.
Choqué d'une telle inconvenance, le Nénuphar se dresse sur sa tige pour vous Toiser de haut. Il suffit alors de le couper et de s'asseoir sur la feuille. Comme le Nénuphar des sables est trés gentil et pas rancunier pour un sou, il vous mènera où vous voulez à la manière d'un Tapis des Sables. Sa vitesse de croisière peut atteindre jusqu'a 2 mètres par minute. Evidement ça n'est pas rapide ; mais les Taxis des Sables sont plus rares et plus chers. C'est une question de choix !...

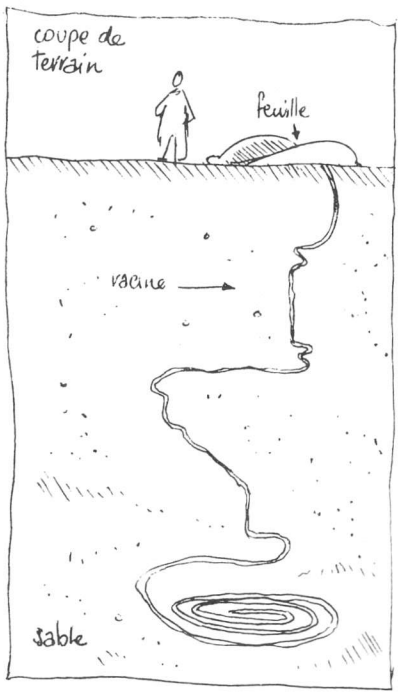


fig 2

fig 3

fig 4.

Zormilius

LE CHORÉLITHE

(du gr. Khoreia "danse" et Lithos "pierre".)

Le Chorélithe, ou "Pierre Dansante", ressemble en tous points à une pierre. Ses dimensions varient de la taille d'un galet à celle d'un menhir, et il peut affecter n'importe-qu'elle forme tant que cette forme ressemble à une forme de pierre. Sa principale caractéristique est de bouger. A la vérité, il ne peut pas s'empêcher de bouger. Quand un Chorélithe ne bouge plus, c'est qu'il est mort.

-Observation pratique : donnez un coup de pied dans n'importe-quel caillou gisant sur le bord du chemin. Après avoir roulé quelques mètres, bouge-t-il encore ? non ? c'est donc un Chorélithe mort....
Cette observation nous amène à la conclusion suivante : le monde (le pauvre monde) tel que nous le connaissons n'est qu'un vaste cimetière de Chorélithes morts.

-Preuves : Elles ne manquent pas, les preuves, hélas !... Stonehenge, qu'est-ce que c'est d'après vous, Stonehenge, sinon un grand Conseil de Chorélithes inexplicablement saisi par une mort insidieuse ? Et les alignements de Karnac ? une procession de Chorélithes frappée en plein voyage. Et les dolmens ? une figure chorégraphique un peu spéciale (si vous voyez ce que je veux dire), du genre amoureux. Ce n'est pas parce que les Chorélithes ont un coeur de pierre qu'ils n'ont pas le droit de s'aimer, ni même de s'aimer à plusieurs... Et les statues de L'île de Pâques, des Chorélithes snobs, rien d'autre.

-Question : Mais y-en a-t-il encore de vivants ?

-Réponse : C'est pire que ça. les Chorélithes n'aiment pas les intrus. Si l'intrus refuse de danser, ils lui tombent dessus, l'écrabouillent et c'est bien fait. Ce qui est pire, ce sont les terribles Graviers-Pilotes : un organe sensoriel (ils guident les gros Chorélithes dans leur déplacements) tout autant qu'un organe défensif et reproducteur. Si l'intrus accepte de danser mais refuse de danser en mesure, le gravier lui saute après et lui colle à la peau. Et c'est très grave.... Parce que non seulement le venin qu'il lui injecte va peu à peu lui donner un coeur de pierre, mais surtout il lui inocule une fièvre terrible et chronique : la Choréomania. Cette fièvre abominable culmine tous les samedis-soirs et atteint son paroxysme le soir de la Saint-Guy.

Il suffit de jeter un coup d'oeil à votre entourage (coeur de pierre et manie des déplacements à grande vitesse) pour comprendre que par delà la mort ces monstres ont trouvé le moyen d'assurer leur succession. Je n'en dirai pas plus. Quelle angoisse !...

NOUVELLES DU FRONT

Manifs à noter sur vos tablettes

Le week-end des **13 et 14 octobre** sera organisée à Mions (banlieue Lyonnaise) une **Nuit du jeu** à l'initiative du club wargames et jeux de rôles du foyer culturel de Mions, et avec la participation de tous les grands clubs Lyonnais de wargames. Dans le cadre de cette nuit du jeu, une partie importante de l'animation sera axée sur les wargames avec notamment un tournoi de Squad Leader, une démonstration de wargame avec figurines et de nombreux autres jeux.
Pour tout renseignement, contacter le 16 (7) 820.69.08.

A Metz, les **20 et 21 octobre,** les élèves de l'ENIM montent après le succès de leur manifestation de printemps, un **Second week-end Jeux de Sociétés.** Animations, démonstrations seront de vigueur, et une salle est réservée pour les visiteurs qui désirent joueurs.
On y remettra les prix de la finale du championnat de Lorraine de Wargames.
Renseignements à l'ENIM, Tél. : (8) 730 33 87 à partir du 10 septembre, de 12 h à 24 h. (L'entrée sera libre).

Fin Octobre, la Librairie Le Cercle organise sa **Troisième Convention des Jeux de Simulation et de Rôle,** réunissant les éditeurs, les revues, les créateurs, et les joueurs dans une rencontre de deux jours d'échanges d'idées et d'animations diverses, le tout dans le décor fort agréable du centre Art de Vivre. A noter sur vos tablettes : **27 et 28 Octobre,** Librairie Le Cercle, Centre Art de Vivre, 78630 Orgeval.

Le KRAC, **Kriegspiel Rhône Alpes Club,** attendant toujours les résultats du championnat 83 de jeu avec figurines, a décidé de ne pas laisser retomber l'enthousiasme de ceux qui y participent et de reprendre les rênes. Le club se propose donc de « centraliser les résultats des Championnats passés, présents et à venir, et d'en assurer la publication dans les revues spécialisées ».
Contactez D. Mane 76 cours Richard-Vitton, 69003 Lyon.

Les amateurs de Science Fiction voient loin. C'est du **17 au 23 avril 1985** que se déroulera à Roanne la **4e Semaine de la Science Fiction et de l'Imaginaire.** Même si ce Casus sort en retard, on devrait vous avoir prévenus dans les temps pour une fois !...

Et pourquoi pas une Nuit des Squad ?
Il y a certainement un moyen de réunir tous les fanas de Squad Leader dans une même fête du jeu ! L'idée est lancée d'une **Nuit des Squad** qui rassemblerait à travers divers lieux de France, pour une compétition ou simplement une rencontre amicale, tous les joueurs sur un ou plusieurs scénarios prévus pour l'occasion ! Les concepteurs de scénarios planchent déjà : voir l'annonce de la nuit du jeu organisée par le Club de Mions...
L'idée est lancée ; maintenant, c'est à vous les Clubs, les ligues ou les « joueurs dynamiques » de nous contacter pour en faire une réalité.
Coordination:
— Philippe Pourcel, Tél 16 (7) 820 69 08, ou au Foyer culturel de Mions.
— Xavier Jacus, 2 bis rue Gilles de Trèves, 55000 Bar le Duc, Tél : 16 (29) 45 34 76.
— Ou encore, demander Jacques au magasin A vous de Jouer à Lyon.

Affûtez vos pinceaux

Le magasin *A vous de jouer* est en passe de devenir l'une des boutiques les mieux approvisionnées en matière de figurines (plus de 1 000 modèles en vente actuellement). Pour fêter cet événement, du 15 octobre au 15 novembre 1984, un **grand concours de figurines peintes** vous est proposé. Venez nombreux retirer la figurine qui vous est offerte par votre spécialiste. Le Premier prix est d'une valeur de 500 F en jeux mais de nombreux lots récompenseront aussi les 15 premiers gagnants.
(Inscription : caution de 20 F).
A vous de jouer
Mr Jacques Marcelin
30, cours de la Liberté
69003 Lyon
Tél. : 16 (7) 860 88 49

Si vous hésitez encore à monter votre propre tournoi de Jeu de Rôle, la lecture du compte rendu qui suit vous ôtera vos angoisses. Il nous vient de *Alter Ego,* le club de Grenoble, qui se lançait là dedans pour la première fois, non sans préparation il faut le dire. Il n'y a que le premier pas qui coûte, et la façon dont ils s'en sont sortis devrait vous inspirer, les responsables de clubs !

Ca y est, on a fait notre tournoi ! On s'était dit pourquoi pas nous ? Alors on a réuni à Seyssins à côté de Grenoble, 15 tables de 5 joueurs, 15 maîtres, 2 arbites centraux, 2 modules D & D inédits niveaux 3 et 6, une gande salle, des prix et un bar (tenu par les copines et copains du Foyer des jeunes de Seyssins). On a préparé pendant pas mal de temps et on a servi chaud les 24 et 25 Mars 1984.
En accompagnement, les figuristes du club montraient les possibilités des Romains face aux Carthaginois et des Perses face aux Mongols sous l'œil de 60 mômes d'une classe de neige venus nous dire bonjour !
A l'apéritif, le samedi matin, démonstrations et initiations diverses à la demande des visiteurs : Donjons, Runequest, Space Opéra, Civilisation, Diplomatie ainsi que divers Wargames et autres jeux mis à la disposition du public.
Et le samedi après-midi ainsi que le dimanche, 15 groupes de 2 guerriers, un clerc, un voleur/magicien et un assassin se sont attaqués au Talisman de Sélar et aux cloches de Shorédan (avec un grand merci à R. Zelazny pour nous avoir fourni l'idée de base des 2 modules).
Au dessert, le président a fait son discours et on a recueilli les impressions des participants sur les modules proposés et le tournoi en général. Divine surprise et récompense morale pour tous ceux qui se sont dépensés avant et pendant le tournoi pour qu'il réussisse, elles étaient presque toutes positives. Certains, confondant Donjon & Dragon et spéléo ont bien trouvés qu'il y avait trop d'extérieurs dans le deuxième module, mais on l'avait fait exprès !!!
Entretemps, les MD avaient pondu les classements et on a pu désigner :
a) la meilleure équipe du tournoi avec Pascal Altieri, Marc Dimanche, Eloi Jean-Christophe, Jean-Luc Liot et Hervé Jacquemet.
b) En individuel : 1er Xavier Balme, 2e Jacques Navarro, 3e Wilfrid Selvat, 4e Philippe Caillat et 5e Valérie Jacquemet.
c) Au classement « artistique » : meilleur clerc : Thierry Boisseau, meilleur guerrier : Marjorie Brun, meilleur voleur/magicien : Serge ..., et meilleur assassin : Catherine Gobalian.
Tout ce beau monde a pu être récompensé grâce aux magasins : A Vous de Jouer de Lyon, Le Fou Allié (Grenoble), et le Damier de Grenoble aussi.
La Serepe nous avait fourni du matériel, le Crédit Agricole de l'Isère nous a aidé pour les photocopies et les affiches. Qu'ils en soient tous ici remerciés. Un grand remerciement surtout au Foyer des Jeunes de Seyssins qui nous a fourni une salle et tenu le bar, nous permettant de nous consacrer entièrement à l'animation.
Nous nous sommes quittés, mais comme tout s'était bien passé, on a juste dit « à l'année prochaine pour le prochain tournoi ».
L'équipe d'Alter-Ego : Laurent, Alain et les Jean-Marc (s).
Alter Ego, Maison de l'enfance, 50 place des Géants, 38100 Grenoble.

Une nouvelle dimension de l'aventure

l'assault de nuit

le barde farfelu de service

Deux donjons grandeur nature à une semaine d'intervalle, le premier organisé par le Club *Stratèges et Maléfices*, de Nantes, le second par l'*AJT*, le club parisien.

Le premier s'est déroulé sur un parcours linéaire, sur lequel se suivaient trois équipes, affrontant des êtres mystérieux cachés dans les bois ou les bâtisses rencontrées en chemin. (squelettes, zombies...) Chaque équipe était accompagnée de deux arbitres, qui eurent parfois des problèmes lorsque les aventuriers, en désaccord sur la stratégie à tenir, se scindaient en plusieurs groupes !.. Au bout de six heures d'aventure, les joueurs devaient récupérer une épée magique, but de leur quête.

Le second fonctionnait sur un principe différent : une relique était à découvrir, et des groupes d'aventuriers étaient envoyés sur le domaine concerné, en l'occurence un bois de 6 km², ou se promenaient des monstres errants. Problème supplémentaire, tous ces aventuriers n'avaient pas le même alignement... La partie dura du samedi midi au dimanche midi, avec de nombreux épisodes épiques durant la nuit, période propice pour une certaine catégorie de monstres...

Les deux expériences tendraient à montrer qu'il n'est pas si facile de simuler les attaques magiques, mais également qu'il est utile de replacer les joueurs dans des situations réelles de temps en temps, car elles ne sont pas toujours telles qu'on les imagine autour d'une table.

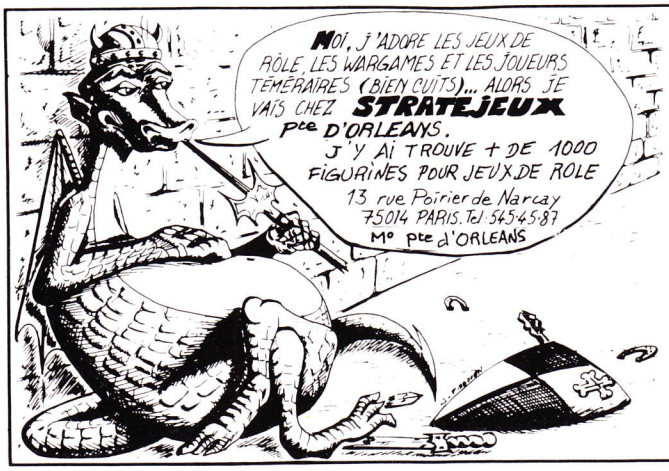
Dans les deux cas, la conclusion fut *« la prochaine fois, il serait bon de... »* bref *« quand est-ce qu'on recommence ? »*

les donjons grandeur nature !

Blason et oriflammes, avant la bataille

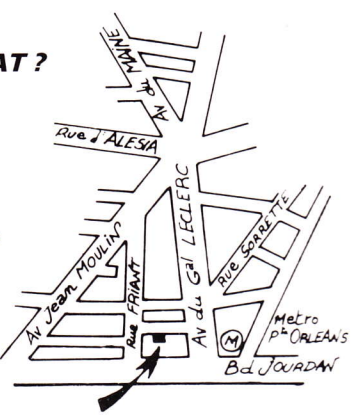
Quel beau sourire Messieurs les « evils »

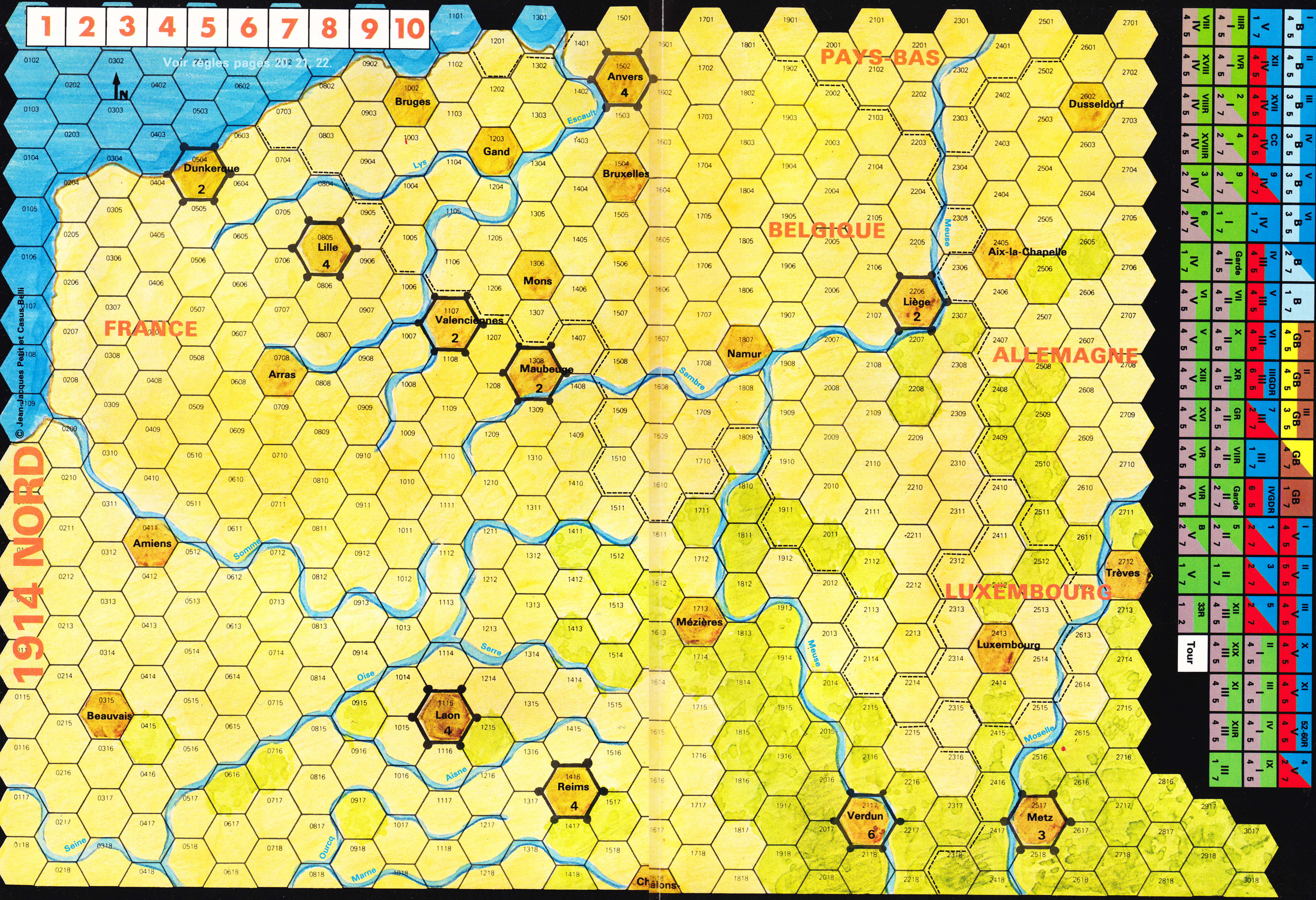
le compagnon blessé



Quoi de neuf à STRAT ?

Impérial Dragon RP 150 F
CALL of CTHULHU 125 F
WITCH HUNT 150 F
LORDS of CREATION 180 F
BUSHIDO 175 F
CRY HAVOC 170 F
SQUAD LEADER (F) 225 F
LONGUEST DAY (F) 635 F





1914 NORD
© Jean-Jacques Petit et Casus Belli
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Voir règles pages 20, 21, 22.
N
FRANCE
BELGIQUE
PAYS-BAS
ALLEMAGNE
LUXEMBOURG
Dunkerque 2
Bruges
Gand
Anvers 4
Bruxelles
Lille 4
Mons
Valenciennes 2
Maubeuge 2
Arras
Namur
Liège 2
Aix-la-Chapelle
Dusseldorf
Amiens
Beauvais
Laon 4
Reims 4
Châlons-
Mézières
Verdun 6
Metz 3
Luxembourg
Trèves
Lys
Escault
Sambre
Meuse
Somme
Oise
Serre
Aisne
Ourcq
Marne
Seine
Moselle
Tour

ECHO C.B.21

Voici 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* ». (Vous pouvez photocopier ou recopier lisiblement ce questionnaire.)

Age :

Sexe :

Département :

- ☐ Gulf Strike
- ☐ Amirauté
- ☐ Squad Leader
- ☐ Red Army
- ☐ 1914
- ☐ James Bond
- ☐ La Nuit d'Esus
- ☐ Devine
- ☐ Nouvelles du Front
- ☐ La menace de Hirato
- ☐ Le Dandy
- ☐ Le Vieil Ami

Les résultats du CB écho nº 20 paraitront dans le prochain numéro.

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

Réponse au listing trouvé sur l'espion japonais

Vous avez été ,nombreux à nous envoyer le listing décrypté trouvé sur l'espion japonais. De plus, vous avez presque tous fait remarquer qu'il manquait un ¬ à la fin de la ligne 270 (vous vous êtes donné le mot ou quoi ?). Par contre, beaucoup d'entre vous n'ont pas vu à la ligne 280 qu'il fallait lire X$. C'était un peu un piège car le caractère $ ne se trouvait que là dans le programme. Ceux qui ont mis INPUT X, ou X ; provoquent une erreur de syntaxe, ceux qui ont mis INPUT X : ou X suivi d'une lettre quelconque ne font pas d'erreur de syntaxe, mais cette instruction était destiné à établir un temps d'arrêt, il est un peu incohérent d'utiliser l'instruction INPUT suivie d'une variable numérique. Voici donc la liste des gagnants :

```
GUILLAUME BERGER
EMMANUEL LAZARD
FRANCIS PREVOST
```

Mais parmi ceux qui ont écrit, se cache un autre espion japonais : regardez plutôt un fragment de sa réponse : Mais n'ayez crainte, les plus fins limiers de CASUS BELLI se sont mis sur sa piste, il a d'ailleurs fait une grosse erreur en nous laissant son adresse...

```
LE MISERABLE LECTEUR QUE JE SUIS SE PERMET DE FAIRE HUMBLEMENT
REMARQUER QU'EN JAPONAIS, VALEUREUX NE S'ECRIT PAS ヨナフナメナユリ
MAIS ヨナフナユメナユリ
```

Morts sur l'Atlantique Nord

Mai 1984, je pars à Montréal pour un voyage organisé par l'Office Franco Québecois pour la jeunesse.

Mon cœur de joueur chavire ; outre l'Atlantique, le paradis des jeux de vidéo.

Erreur ô combien.

Le bottin de Montréal ouvert je m'aperçois avec déconvenue qu'il n'existe que deux boutiques spécialisées. Les gérants des boutiques en question (fort sympathiques au demeurant) roulent des yeux avides « Savez-vous quand nous recevront les règles de D & D en français ? » car tout le problème des joueurs québécois est là. Les règles en anglais les rebutent du simple fait qu'elles sont en anglais.

Cela me sera confirmé par un des rares joueurs qui parle français dans l'unique club de Montréal. Le club en lui-même (5 pièces) est loué en permanence par l'association des joueurs qui pratique un système de location de l'espace très rentable, à réflechir pour les Français. 80 % de la fréquentation du club est anglophone, les quelques franchophones jouent donc en utilisant l'anglais (cela n'a l'air de rien mais chez eux c'est très important).

Bref, ce qui marche là-bas :

« Morrow project » à un énorme succès car il est très réaliste, ainsi que « Superherses » qui les fait mourir de rire.

Ce voyage ne s'arrêtait pas là, avec 600 Français et Québécois, je montais sur un bateau pour revenir de St Malo. Sur ce bateau, j'organisais un Killer, 70 participants pendant 12 jours, nous sommes restés sur le cercle infernal, qui a vraiment été « infernal ». Je vous passe les détails de poursuites et d'assassinats, sachez que rien n'a été épargné ni pistolet, ni téléphone piégé, ni poison (très prisé par les femmes).

Quelques parties de Donjons et Dragons et de Méga ont su faire appécier les joies du jeu de rôles aux passagers du bateau. Une nuit de jeux avec échecs, scrable, cartes et jeux de rôles. Voici ce que fut le programme de cette croisière pour les animations de jeux.

Me voici de retour en France et j'écris ses lignes en écrasant une larme émue au souvenir de mes chers petits assassins.

Yannick Roussille

Nouveautés

Au moment où j'écris, vous êtes tous en vacances et les éditeurs aussi. Alors côté nouveauté, c'est un peu maigrichon. Mais guettez la vitrine de votre revendeur, il risque fort d'y apparaître des tas de choses avant fin Septembre...

● **Call of Cthulhu devient d'Appel de Cthulhu !**
Jeux Descartes frappe fort puisque simultanément aux règles (il s'agit bien sûr de la seconde édition revue et corrigée) paraissent en bloc les cinq recueils de scénarios publiés par Chaosium. *Le Livre de Cthulhu* (alias Cthulhu Companion), contenant des précisions sur les règles mais surtout sur la vie courante des années 20 ; *l'Asile d'Aliénés et autres contes,* scénarios ouverts à glisser à l'intérieur de vos propres aventures ; *Les Ombres de Yog-Sothoth,* une campagne pour sauver l'humanité, qui vous mènera en des lieux dont même Lovecraft préférait ne pas se souvenir ; *Les Fungi de Yuggoth,* où vous devrez contrecarrer les plans de multinationales derrière lesquelles se profile une ombre visqueuse et tentaculaire ; *La Malédiction des Chtoniens,* enfin, recueil de quatre scénarios où le familier bascule rapidement dans l'innommable.

● L'Ultime Epreuve va faire peau neuve avec l'arrivée de l'extension **les Chroniques de Lynais.** Avec les règles de Base, il s'agissait d'initier les débutants sans les effrayer par des règles trop complexes. Voici que l'extension est plus épaisse que les règles, et ceci devrait en séduire plus d'un, car cette fois on y trouve de tout, de la magie, de la monnaie, des peuples et des métiers, l'équipement, les religions, bref tout ce qui manquait... Et notamment le passage de cette fameuse Ultime Epreuve !

● L'extension **Les Milles et Une Nuits** pour le Jeu de Rôle *Légendes* doit sortir courant septembre. Une ambiance à la fois féérique et très dure y règne, car d'une part ça ne rigolait pas à l'époque, et d'autre part on y trouve des Jenns de toutes sortes dont certaines pas tendres du tout avec les humains. On vous en dira plus quand ça sera sorti...

● Le prochain module de la **NEF** s'intitulera *Vallée des Maléfices,* traitant d'une sale affaire (patron) d'invocateur ayant attiré un prince démon qui se faisant passer pour un humble serviteur du dit invocateur, en profite pour détruire petit à petit les druides pour qui l'inconscient magicien travaillait. Et qui est-ce qu'on va appeler au secours pour rétablir l'équilibre et la paix, hein ? Encore les Aventuriers. On devrait leur élever une statue, tiens...

● **La Compagnie des Glaces devient un Jeu de Rôle !**
La série de J.G. Arnaud au Fleuve noir va maintenant se jouer autour des tables, et sa folle saga de villes-locomotives-chars d'assaut filant à travers le nouvel âge glaciaire pourra se répandre à la vitesse des ses trains forteresses à lasers que regardent passer des humanoïdes dégénérés. Ça promet de ne pas être triste. On ne l'a pas encore eu en main, mais d'après certaines indiscrétions, le système de jeu se rapprocherait un peu de James Bond, jeu encore peu répandu mais bien apprécié par ceux qui le pratiquent. Attendons pour voir...

● Chez TSR, le L2, **Assassin Knot's** est lui aussi dans le genre enquête policière, pour AD & D niveau 2 à 5, ainsi que son petit frère **Lost Tomb of Martek,** nommé familièrement I5.

● **Traveller Adventure** est un bouquin broché souple, qui mélange règles et scénarios, renseignements sur l'univers et histoire du trafic d'armes. L'Aventure nº11, intitulée **Murder on Arturus** est une véritable petite pièce d'Agatha Christie. Le crime est indémodable...

● **Jeux actuels,** entame sa propre gamme de figurines. Elles sont du genre bien fini et sans bavures, et leur étiquette jaune et rouge devrait attirer l'œil sagace des amateurs.

Puisque	vous jouez à Légendes
Bien sûr	vous voulez tout savoir sur votre personnage
Mais	vous trouvez fastidieuse la création du personnage
Bien que	vous possédiez un micro-ordinateur
Malheureusement	vous avez la flemme de retrouver les formules mathématiques de jeux, *ALORS :*

Ne vous posez plus de problèmes, un programme existe à la Guilde, pour 50 F de participation, quelque que soit votre micro. Il peut calculer avec vous, les dons, caractéristiques et compétences de vos personnages ou créer le méchant magicien de votre scénario.
Envoyer demandes et règlements à **la Guilde des Légendes,** 125 rue de Mont Désert, 54000 Nancy.
Offre réservée aux membres de la Guilde des Légendes.

AMIENS
12, rue Flatters
Tél. : (22) 92.38.79

mimicry

LILLE
43, rue d'Amiens
Tél. : (20) 57.01.43

WARGAMES - JEUX DE ROLE
PUZZLES - CASSE TETE
FIGURINES pour Jeux de rôle et Wargames

Clubs

La section wargame du club parisien *Anti Mythe* s'est trouvé des locaux. Tous les vendredis soir, on joue, dans une salle très agréable du « Bridgeur », 2 Av Foch (**Paris 8e**), de 19 h 30 à 24 h. Entrée 20 F ou 10 F + abt.. Tout renseignement auprès de Mr Gioux, avant 20 h au 337 78 15 ou au 707 .16.35. Le club organise des rencontres, des tournois et des initiations.

A **Tours,** *les Aventuriers de la Lune Rousse,* ont installé leure tanière à la MJC de St Symphorien, Place Pilorget. Jusqu'à présent, le club fonctionnait un vendredi sur deux, mais pour connaître leurs horaires pour cette rentrée, contactez Christophe au (67) 66 56 52.

A **Toulon,** l'ex-PCVB s'est dispersé en plusieurs clubs, certains en périphérie de la ville, d'autres plus éloignés. A Toulon même, le nouveau club s'appelle le *FAST,* 262 Av de la Victoire, Maison de Quartier les Lices, 83000 Toulon. On y pratique tant le wargame que le jeu de rôle. Détails et questions plus précises sont à demander au club ou au Manillon, 5 rue Pierre Corneille à Toulon.

A **Lyon,** l'adresse que nous avions attribuée au club *WARG'S* dans notre nº 19 était erronée. Voici donc les coordonnées exactes : WARG'S, Centre Animation et rencontre, 150 rue du 4 Août, 69100 Villeurbanne.

Au **Pré de Saint Gervais,** une nouvelle association qui se nomme l'*ALSTS,* « accueille avec plaisir les joueurs de wargames, de jeux de rôle et de jeux économiques dans un local à moins d'un quart d'heure de Paris » Voilà une bonne nouvelle ! Vous pouvez y adhérer en contactant Hervé Gueguen, 28 Av Edouard Vaillant, 93310 Le Pré St Gervais.

Ça va faire du bruit à **Carcassone !** *Grabuge* est un club ouvert à tous les jeux de simulation et de rôle, installé à la MJC, rue Aimé Ramon. Pour tout contact : Roland, le mercredi après-midi au (68) 25 86 68. Très pratique puisqu'une boutique de jeux se trouve dans la même rue.

A **Hérouville,** dans la banlieue de Caen, un club fonctionne tous les vendredis soir à partir de 20 h 30. Il est installé à la MJC d'Hérouville St Clair (14200) et on y joue principalement au JdR, et notamment à Légendes.

La plupart des clubs cités ci-dessus nous ont annoncé leurs activité avant les vacances. Certains tournent sans interruption, d'autres peuvent ne reprendre leur activité que courant Octobre. Renseignez-vous avant de vous déplacer, et ne vous découragez pas si un club ne répond pas à l'appel dès Septembre, rappelez plus tard !

A **Nantes,** *Enfers et Damnations* joue vraiment à tous les jeux de simulation, et dispose de plus de micro-ordinateurs « performants ». Pour profiter de tout ce luxe, rejoignez le Centre de Loisirs PTT, Passage du commerce, 44100 Nantes, Tél : 48 65 00.

A **Mont de Marsan,** un club qui se monte et qui s'équilibre bien entre wargames et jeux de rôle divers, recherche un nom. Pour y participer, contactez Samuel Tarapacki, 6 rue du Périgord St Pierre de Mont. Tél : 46 30 19.

A **Champ-sur-Marne** (Seine-et-Marne), le centre social et culturel Georges Brassens rouvre ses portes les mardis et vendredis (20h-24h) aux amateurs de jeux en tous genres. Venez nombreux ! Meneurs de jeu vivement espérés. Tél. : 006 60 60. Demander Sylvie.

A **Saunois sur Seine,** un club wargames et jeux de rôle est installé au Foyer Polyvalent Jango Reinhart, 11, rue Gambetta, 77920 Saunois sur Seine. On aura plus de détails une autre fois, mais vous pouvez y aller dès maintenant.

Les Héritiers d'Avalon est un club « plus de 18 ans » qui commence à fonctionner en Septembre au Centre Culturel de Queuleu, à **Metz.** On se renseigne auprès de la boutique Excalibur, au 733 19 51.

L'Aigle et l'Orque accueilleront les courageux explorateurs de D & D, Space Opera, ainsi que les généraux, napoléoniens ou non, avec ou sans figurines, tous les samedis à **Bruz** 35170 (à 5 km de Rennes), de 17 h à 22 h 30. Pour tout renseignement : Bertrand Jacquemart, Tél. : 30.79.68 après 20 h ou aux heures de repas.

A **Genève,** *Virus* semble spécialisé dans le Jeu de Rôle, et pour vous y inscrire, il suffit de les contacter à Virus, 3 av. Pictet de Rochemont, 1207 Genève, Suisse.

Création d'un club jeux de rôle - wargames à **Genève :** *Les Chemins de l'Enfer.* Pour tout renseignement : « Au Vieux Paris », 1, rue de la Servette 1200 Genève - Suisse.

A **Montréal,** Yves Rousille a déniché le seul et unique club de JdR, le *Montreal Simulation Group,* 4861 St Laurent Blud, Montreal, Quebec, Canada. Zut, il manque le code postal... on vous en reparlera...

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

La menace de Hirato

UN SCENARIO pour Bushido CASUS BELLI

Cette aventure est prévue pour se jouer dans deux systèmes différents *Bushido* et *Land of the Rising Sun* (tous deux publiés par F.G.U.). Le plan et la description des lieux ne varient pas, pas plus que le déroulement général des événements. Mais selon le système utilisé, reportez-vous à la note *A* pour *Bushido* et à la note *B* pour *Land of the Rising Sun.* Vous trouverez régulièrement des renvois aux manuels de règles que vous utilisez : HN = Heroes of Nippon, LN = Land of Nippon et LRS = Land of the Rising Sun, suivies de numéro de page.

Pour jouer cette aventure prévue pour un groupe peu expérimenté (contenant de préférence un Yakuza/Gambler et pas de Ninja), munissez-vous du matériel contenu dans l'une des deux boîtes. Il est conseillé au Maître du jeu de lire soigneusement toute l'aventure avant de commencer la partie.

L'aventure commence dans un petit village de la province de Shinano (A : N° 14 sur la carte, LM page de couverture, B : LRS page 146, dans le Honshu-Middle) du nom de Hirato. Il est situé au pied d'un volcan théoriquement éteint, appelé Fuki-San, qui fait partie de la chaîne du Nakasendo. Hirato est situé sur l'une des routes majeures de cette région, et vit principalement du passage des voyageurs et de l'agriculture. Le village fait partie du fief du samouraï Mizemon, du clan Kamusho.

A) c'est un village de classe E et de niveau 4 (LN page 30). Population : 327 (17 Buke, 65 Akindo, 98 Hyakusho, 82 Shokurm, 32 Eta, 33 Yakuza). Citadelle : non. Temples : 1 (temple de l'œil interne). Sanctuaires : 1 (sanctuaire du courage honorable). Ecole : non. Tripots : 1 (situé dans l'auberge de la tête de tigre). Maison de thé : 1 (la maison du divertissement raffiné). Auberges : 4 (A la tête de tigre, Au repos calme, Du ciel serein, Du bord de la route).
B) Hirato est un village de type 4 (LRS page 99). La population est de 327 personnes, dont 17 nobles/guerriers, 55 marchands, 98 paysans, 82 artisans, 32 Eta, et 33 « Gamblers ». Il y a un temple bouddhiste (le temple de l'œil interne), un sanctuaire shintoïste (le sanctuaire du courage honorable), une maison de thé (la maison du divertissement raffiné), et 4 auberges (l'auberge de la tête de tigre, qui contient un tripot, l'auberge du ciel serein, l'auberge du repos calme et l'auberge du bord de la route).

L'arrivée

Lorsque les aventuriers arriveront près du village, à la tombée de la nuit, ils apercevront une vieille maison à l'écart du village. A leur passage, une femme en sortira, un bébé dans les bras. Elle demandera à l'un des aventuriers de tenir le bébé, ou lui proposera de l'admirer.
A) Cette créature est l'esprit d'une femme morte durant son accouchement, et qui ne peut suivre le chemin des morts avant d'avoir « enfanté », action accomplie si quel-

qu'un tient le bébé suffisamment longtemps. Or, celui-ci pèse six livres lorsqu'il est pris, mais double son poids tous les *Detailed Turn* (soit une livre à la seconde) et ceci durant d6 + 4 Detailed Turn.
Au premier tour, le personnage devra faire un *Deftness Saving Throw* ou être surpris et laisser tomber l'enfant, puis à chaque tour, un *Strenght Raw Saving Throw* pour tenir l'enfant. Il est bien sûr possible de lâcher l'enfant. La femme est immatérielle et ne peut que « être exorcisée », auquel cas, elle a un *Spirit Rank* de 3d3. Si le bébé est attaqué, elle se transforme en Shoryo (LN page 23) et se jette sur l'attaquant. Si le bébé est lâché avant la fin du temps, il se transforme en pierre, et la mère disparaît. Si le bébé est tenu jusqu'à la fin, la mère le prendra et disparaîtra, enfin délivrée. Le personnage qui aura tenu le bébé jusqu'au bout gagnera le *Spirit Rank* (3d3) de la mère en ON, multiplié par le nombre de *Turns* qu'il a tenu l'enfant et pourra retirer au-dessus de son *Strenght Raw Saving Throw*. Si il réussit, il augmente sa force *(Strenght)* de un point. Notez qu'il est possible pour un Gakusho d'aider à tenir l'enfant, en priant, auquel cas le niveau de Gakusho est ajouté au *Strenght Raw Saving Throw*.
B) c'est une Ubume (LRS page 127).

Le village

Les aventuriers pourront élire domicile dans l'une des quatre auberges du village.
L'auberge du bord de la route
Tenue par un homme du nom de Gasho Tsubei, c'est la première auberge que les aventuriers verront en entrant dans le village. L'ambiance est calme et le soir, de nombreux paysans y viennent. Si les aventuriers se trouvent le soir dans la salle commune, ils entendront les discussions des paysans, et apprendront que ceux-ci sont opprimés et surchargés de taxes par un gang de Yakuzas. Si ils en discutent avec les paysans, l'un d'entre eux, Yashitara Chimbo leur apprendra que les bandits veulent lui enlever sa fille. Mus par leur sens de l'honneur, les aventuriers devraient se proposer pour empêcher ce crime.
Dans ce cas, reportez-vous au paragraphe Les Yakuzas (situation I).
L'auberge du ciel serein
Tenue par Ratsute Mamuro, cette auberge est située à l'écart de la ville, et les aventuriers y seront les seuls clients. Le soir, il y aura quelques lutteurs de Sumo, venant d'une salle de lutte proche, ils seront dans la salle commune. Mamuro est complice de la bande Yakuza, et il servira aux aventuriers de la nourriture droguée afin que les Yakuzas puissent les voler ensuite. Le cuisinier sera ficelé et baillonné pour simuler une attaque.
A) Le poison pourra être détecté par un *Wit Raw Saving Throw*. C'est un poison de niveau 3, narcotique et de vitesse lente : 5 minutes. Chaque repas en contient 3 doses.
B) Le poison pourra être détecté grâce à un jet de 20 % + *Detect Factor* + 1 % Level (LRS pages 2 et 67). Le poison est un poison *Mild* (LRS page 83).
Reportez-vous au paragraphe Les Yakuzas (Situation II).
L'auberge du repos calme
Tenue par Tachawa Ikisaburo, cette auberge est plus chère que les autres, et les voyageurs qui s'y trouvent, sont par conséquent des personnes plus fortunées. (Doublez le prix de la nourriture et des chambres). Ils pourront surprendre, dans les conversations entre consommateurs, des propos échangés au sujet des taxes terribles imposées par un gang de Yakuzas. S'ils en discutent avec les marchands, l'un d'entre eux leur apprendra qu'il refuse de payer les taxes, et proposera aux aventuriers 50 pièces d'argent (en japonais BU) chacun pour qu'ils assurent sa protection. Reportez-vous au paragraphe Les Yakuzas (Situation III).
L'auberge de la tête de tigre
Tenue par un ancien soldat, qui, au cours d'une mission a tué un tigre (dont la tête empaillée trône au-dessus du comptoir), Yottsu Kesugoro ; cette auberge est la plus animée du village car un groupe de Yakuzas y a établi un tripot. Ces Yakuzas sont au nombre de six, jouant aux dés ou aux cartes, et tous trichent !

Yakusa	Niveau	Gambling Raw BCS	Argent
Yakusa 1	3	15 + niveau	325 pièces de cuivre
Yakusa 2	2	15 + niveau	215 pièces de cuivre
Yakusa 3	2	13 + niveau	235 pièces de cuivre
Yakusa 4	2	11 + niveau	200 pièces de cuivre
Yakuza 5	1	13 + niveau	210 pièces de cuivre
Yakuza 6	1	11 + niveau	180 pièces de cuivre

Tous les jeux, de cartes comme de dés, se font pour de l'argent. Les mises seront de 5, 10, 15, 20, 25 pièces de cuivre ou à la pièce d'argent. Les Yakuzas commencent à tricher que lorsqu'ils perdent ou lorsque les mises sont importantes. Le tour de jeu devrait être à la demi-heure. Si l'un des Yakuzas est repéré en train de tricher, ou s'il perd trop d'argent, il provoquera un combat auquel les autres Yakuzas se joindront. Voir alors le paragraphe Les Yakuzas (Situation IV).
B) Il n'y a pas de règles pour les jeux dans LRS. Je propose donc ce système simple :
(Niveau du joueur N° 1 — Niveau du joueur N° 2) x 5 + 50 : pourcentage que le joueur N° 1 gagne. Sinon, c'est l'autre qui gagne. Si le personnage est un joueur, il multiplie son niveau par 2 pour ce calcul. Si il triche, il peut rajouter jusqu'à son niveau (ou niveau x 2 si c'est un joueur) au pourcentage de gagner, mais l'autre peut tirer un jet de 20 % + *Detect Factor* + 1 %/niveau + 5 % par point rajouté par le tricheur, (LRS pages 2 et 67) pour détecter la tricherie. Les niveaux des joueurs et les mises sont les mêmes que ceux indiqués dans la note A. Si l'un des joueurs est repéré en train de tricher, ou s'il perd trop d'argent, il provoquera un combat auquel se joindront ses cinq compagnons. Reportez-vous alors au paragraphe Les Yakuzas (Situation IV).

Les Yakuzas

Les aventuriers, à ce point de l'aventure, se retrouveront confrontés à un groupe de Yakuzas qu'ils seront obligés de combattre. Ceux-ci seront au nombre de six, mais le lieu et la situation vont varier.
Situation I
Les Yakuzas arriveront tôt le matin pour enlever la fille du fermier. Celle-ci, Yoshitaro Jizaï est jeune et jolie, et les bandits ont l'intention de la forcer à travailler dans une maison close. Le combat aura lieu dans une rizière située en face de la maison du paysan Yoshitaro Chimbo.
A) Le combat s'effectue sur un terrain traître *(Treacherous Ground,* HN pages 63, 64 et 65).
B) Le combat a lieu dans la boue, — 10 % au *hit* pour tout le monde et — 10 % à la vitesse normale.
Situation II
Dès que les personnages commenceront à s'endormir, les bandits entreront dans l'auberge et se précipiteront sur les aventuriers restant, qui lutteront encore contre les effets de la drogue.
Situation III
Les Yakuzas viendront dans la journée pour collecter la taxe. Le combat devrait se dérouler dans la cour de la maison du marchand, et le sable qui la recouvre pourra être utilisé pour aveugler un adversaire.
Situation IV
Le combat aura lieu dans l'auberge, parmi les tables et les chaises. Les autres joueurs et convives s'enfuieront rapidement.
A) les Yakuzas sont dans tous les cas des *Classic Yakuzas (LN page 3 et 4).* Voir leurs caractéristiques, page 43.

B) En plus des armes normales, certains Gamblers manient le Kiseru. Cette arme ressemble à une grande pipe en bois, mais les Gamblers s'en servent comme arme. Un Kiseru mesure 2-3 pieds, coûte 1 BU, pèse 5 livres, se fabrique en 3 jours, peut être fabriqué par n'importe quel armurier, et n'est pas disponible à l'armée. C'est une arme LH1, *Blows* 5, WDF 1 1/2, et qui attaque comme un Bo. Les caractéristiques des Gamblers sont celles d'un *Average Thief,* sachant que les six sont de niveaux 5, 4, 4, 3, 1 et 1 respectivement. (LRS pages 110 et 111). Leurs spécialisations en armes sont :
Gambler 1 (niveau 5) : Kodachi, Katana ; Gambler 2 (niveau 4) : Kodachi, Kiseru ; Gambler 3 (niveau 4) : Kodachi, Bo ; Gambler 4 (niveau 3) : Kodachi, Bo. Les deux autres portent respectivement le Kodachi, le Bo et le Kodachi, le Kiseru, mais n'en sont pas spécialistes.

La mission

Après la rixe avec des membres de la bande des Yakuzas, les aventuriers seront contactés par un riche marchand du nom de Washuga Chihonojo, dont la fille Washuga Shoya a disparu durant son absence pour un voyage d'affaires.
La jeune fille était promise à un riche marchand du nom de Chosei Shogi, et Chihonojo avouera que son principal suspect est un prétendant qu'il a éconduit, un certain Koshozei, un vieil homme qui habite à l'écart de la ville, et que Chihonojo soupçonne fort d'être un magicien. De plus, les circonstances dans lesquelles sa fille a disparu sont fort mystérieuses : elle a disparu de sa chambre à coucher sans que les serviteurs entendent le moindre bruit, et sa servante, qui dormait dans la même chambre, ne s'est même pas réveillée. Si le marchand est interrogé au sujet d'autres prétendants éventuels, il se rappellera d'un jeune Ronin, dont il a oublié le nom, qui était épris de sa fille, mais qui n'avait ni la fortune, ni le statut nécessaire pour être considéré sérieusement.
Les aventuriers pourront alors suivre l'une des trois pistes :
— Choseï Shogi, le prétendant officiel à la main de Shoya, est un assez riche marchand qui ne pourra pas être d'une grande utilité aux aventuriers. Il restera poli, et dira éprouver un réel sentiment pour la jeune fille et être profondément touché par sa disparition, mais si les aventuriers se montrent trop insistants, il les fera sortir poliment.
— Koshozei, habite en dehors de la ville et il faudra un certain temps pour localiser sa maison. L'homme paraît très âgé, et inspire la méfiance. S'il est interrogé au sujet de Washuga Shoya, il reconnaîtra avoir eu un moment d'intérêt pour cette jeune fille, mais se dira être tout à fait désintéressé d'elle. Si les aventuriers lui apprennent qu'elle a disparu, il se montrera surpris, et se fera encore plus méfiant. Si sa maison est surveillée durant la nuit, les aventuriers verront la tête de Khoshosei sortir de la maison, volant dans les airs. Un combat devrait s'ensuivre.
A) C'est un Rokuro Kubi avec HPT : 17 (LN page 12).
B) C'est un Rokuro Kubi de niveau 1 (LRS pages 122 et 123). Si le Rokuro Kubi est laissé en vie, il avouera aux aventuriers qu'il est au courant de l'enlèvement de Shoya, sans y avoir participé. Il survolait une route lorsqu'il aperçut Washuga Shoya et une autre personne, à cheval, s'éloignant au galop du village du Hirato. Il reconnut l'autre cavalier comme étant un jeune Ronin nommé Fushuyo Takemon, et se décida à les suivre. Puis, il les fit tomber dans une embuscade, et tandis que la jeune fille était emmenée, le Ronin se défendait vaillamment. L'aube approchant, il fut forcé de revenir à son corps, et ne put assister à la suite des événements. C'est tout ce qu'il sait.
Fushuyo Takemon est toujours dans la ville, et les aventuriers pourront remarquer, en allant le voir, qu'il est blessé. Si il est interrogé au sujet de Shoya, et que les aventuriers lui racontent ce qu'ils savent, il avouera qu'il voulait s'évader avec Shoya, le mariage leur étant interdit. Elle se glissa hors de la maison, profitant de l'absence de son père, et vint rejoindre Takemon qui l'attendait avec des chevaux. Mais, sur la route, ils furent interceptés par un groupe de bandits qui les attendaient visiblement, et qui emmenèrent Shoya ; Takemon réussit à les vaincre, et découvrit des tatouages, des Irezumis qui prouvaient qu'il avait tué des Yakuzas. Il soupçonna son rival, Chosei Shogi, d'avoir été mis au courant de son plan et d'avoir prévenu les Yakuzas pour se venger. Il sait, d'autre part, que Shoya est gardée prisonnière par les Yakuzas dans l'unique maison de thé de la ville, où travaillent des Geishas de bas étage, qui sont souvent des jeunes filles séquestrées. Il suppliera les aventuriers d'aller la délivrer.

La riposte

Suite à leur rixe avec les Yakuzas, les aventuriers seront, dans les jours suivant leur combat et précédant la délivrance de Wahsuga Shoya, provoqués en combat à mains nues, par des lutteurs de Sumo. Ceux-ci sont payés par le chef des bandits.
Il y aura autant de lutteurs que de personnages, mais seuls combattront ceux dont les partenaires auront relevé le défi. Les autres attendront que le combat tourne à leur avantage, puis se jetteront sur les autres aventuriers.
A) Les Sumotori sont tous de niveau 3, ont un *Sumai* avec un *Raw BCS* de 9 + 2d5, et sont considérés comme des *classic Bushi* avec + 5 en Force.
B) Les lutteurs seront considérés comme des *Superior Fighters* de niveau 6, avec comme *Spezialised Weapon,* le *Grappling* (LRS pages 110 et 111, ainsi que LRS pages 76 et 77 pour le *grappling*).
Si les lutteurs sont questionnés, ils résisteront assez longtemps, et avoueront finalement qu'ils ont été payés par les Yakuzas pour attaquer (et tuer) les aventuriers.

La délivrance

Les aventuriers devront maintenant connaître l'emplacement où est séquestrée Washuga Shoya, et aller la délivrer. Voici le plan de la maison de thé où elle est retenue prisonnière.

1 — Cour d'entrée
2 — Entrée
3 — Dépôt. C'est ici que l'on met les armes des Samouraïs.
4 — Salle de garde. Quatre sumotoris, identiques à ceux décrits dans le paragraphe « La Riposte » montent la garde ici.
5 — Salles communes. Une quinzaine de Geishas attendent dans chacune de ces salles leurs clients. La salle Ouest est pour les clients nobles, la salle Est pour le peuple.
6 — Entrepôt. Ici sont entreposés des écrans de papier, des instruments de musique et autres outils utiles aux Geishas.
7 — Pièces individuelles. Les Geishas dorment ici.
8 — Jardin. Il est coutume de venir se distraire ici avec la Geisha de son choix.
9 — Cabinet.

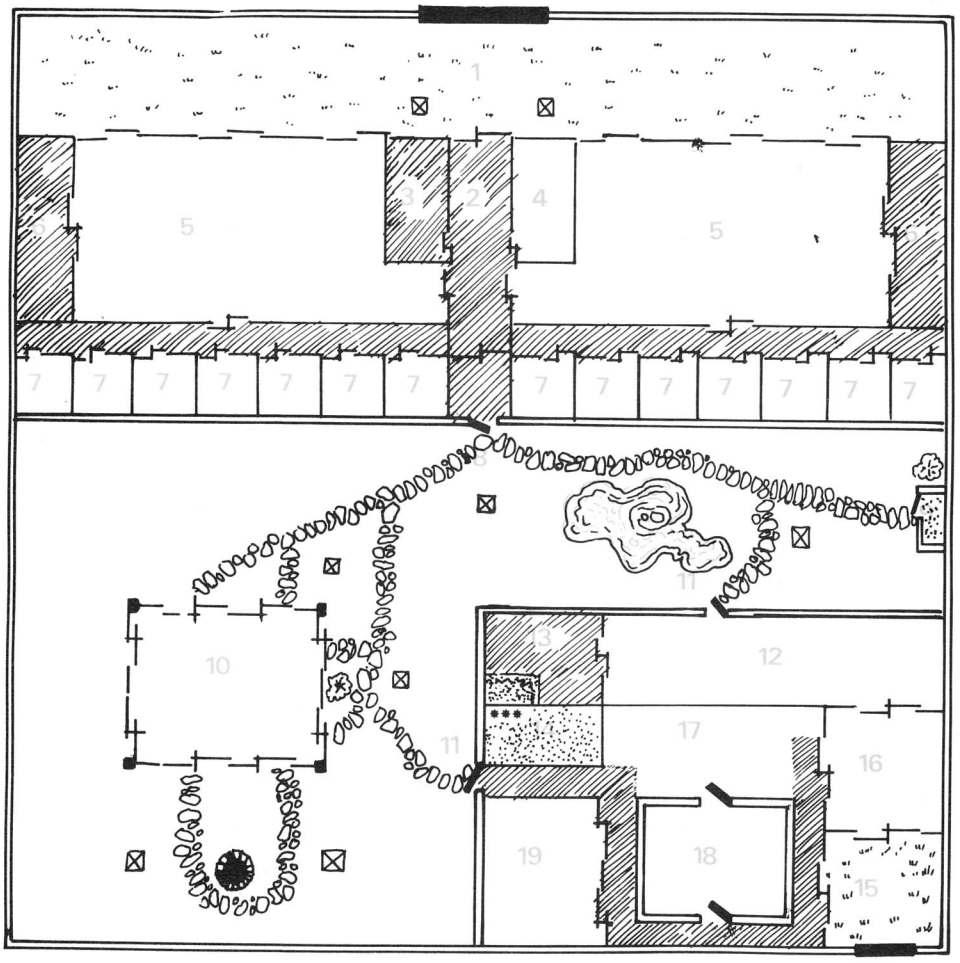
10 — Maison de thé.
11 — Ces portes de bois sont fermées à clef à tout moment de la journée. Si un personnage s'en approche avec trop d'insistance, une Geisha s'empressera de le dénoncer aux gardes de la salle 4.
12 — Salle à manger. Les Geishas prennent leur repas ici.
13 — Cuisine.
14 — Garde-manger.
15 — Entrée de derrière. La porte comporte une visière et seuls les membres de la bande seront admis par ici.
16 — Le dirigeant de la maison des Geishas s'entretient ici avec ses supérieurs ou ses clients.
17 — Salle à coucher. Neuf bandits sont ici en permanence. Voir leurs caractéristiques, en page 43.
B) Les Gamblers sont considérés comme des *Average Thief* sachant que les neuf sont de niveaux 5, 5, 5, 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1 respectivement. (LRS pages 110 et 111). Leurs spécialisations en armes sont :
— Gambler 1 (niveau 5) : Kodachi, Katana, Bo ; Gambler 2 (niveau 5) : Kodachi, Kiseru, Bo ; Gambler 3 (niveau 4) : Kodachi, Kiseru ; Gambler 4 (niveau 4) : Kodachi, Bo ; Gambler 5 (niveau 3) : Kodachi, Kiseru, Bo ; Gambler 6 (niveau 3) : Kodachi, Bo ; Gambler 7 (niveau 2) : Kodachi, Katana ; Gambler 8 (niveau 2), Kodachi ; Gambler 9 (niveau 1), utilise le Kodachi et le Bo, mais n'en est pas spécialiste.
18 — Prison. C'est ici qu'est détenue Washuga Shoya ainsi que d'autres jeunes filles. Les portes sont fermées à clef mais le dirigeant de la maison de thé (voir pièce 19) détient les clefs.
19 — C'est ici qu'habite Torosho le dirigeant de la maison de thé, subordonné au chef des bandits.
A) C'est un *classic Yakuza* de niveau 4 avec HPT = 30 et ses *Skills* sont : Kenjutsu 15, Kiseru Jutsu (bonus 14), Sumai (bonus 16), Bo Jutsu (bonus 15). Il se servira habituellement de son Nodachi, pour lequel il a une force suffisante (22).
B) C'est un *Average Thief* de niveau 6, mais avec 18 en Force. Il est spécialisé dans les armes suivantes : Nodachi, Kiseru, Bo (LRS pages 110 et 111). Il se servira de préférence de son Nodachi.
Il est important de noter que cette mission doit être remplie avec deux impératifs : surprise et rapidité. Les bandits sont plus nombreux et plus forts que les joueurs ; il sera donc nécessaire d'agir par ruse. De plus, les joueurs n'ont pas intérêt à s'attarder car les bandits pourraient bien se réorganiser et aller chercher du renfort.

Temps mort

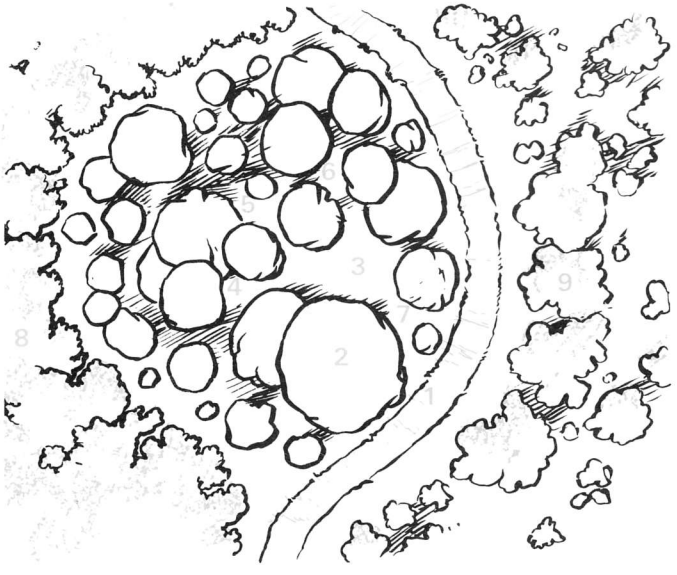
Une fois Washuga Shoya délivrée et la récompense reçue, les aventuriers pourront vaquer à l'une des occupations suivantes, puisque leur réputation leur vaudra de nombreuses offres d'emploi. Ces occupations ne sont que des embryons de scénarios ; à vous de les développer. Ils n'ont, pour la plupart, aucun rapport avec le scénario, sauf l'occupation 1.

Occupation 1

Un marchand du nom de Awasa Yoshima contacte les aventuriers. Il dirige une exploitation minière dans le Fuki-San, et depuis plusieurs jours, les ouvriers refusent le travail car ils prétendent que la mine est hantée. L'exploration des mines devrait prendre 1d3 + 1 jours. Awasa donnera 20 pièces d'argent à chacun si l'esprit est chassé.
A) Le fantôme est un Yokaï (LN page 22), un mineur tué par un éboulement.
B) C'est un Yokaï. Cette forme d'esprit à un *Spirit Level* de 1 et, la nuit venue, « rejoue » sa mort. (LRS page 118, et appliquez les règles de *Morale Check* page 126). Ce fantome est l'esprit d'un mineur tué dans un éboulement, et il ne peut être chassé que par les sorts décrits dans LRS page 126, paragraphe 39.



mur de pierre
arche avec porte en bois
porte en bois
porte coulissante
fenêtre coulissante
écran de papier
paroi coulissante (unique)
lanterne de pierre
parquet
sable
herbe
arbre
dalles de pierre
puits
étang
6'
L'échelle donnée correspond à une largeur de Tatami (6' = 3 pieds)



Plan
1 — Route
2 — Guêt, sur un rocher, surveillant la route. Il ne descendra que s'il aperçoit deux cavaliers ou en cas d'attaque.
3 — Campement. 8 Yakuzas attendent ici, autour d'un feu. Si un garde donne l'alerte, ils s'éparpilleront entre les rochers.
4 — Garde, caché dans un coin.
5 — Garde, appuyé contre un rocher, assez visible.
6 — Garde assis sur une pierre, au beau milieu du passage.
7 — Garde, surveillant la route, embusqué derrière un rocher.
8 — Forêt dense.
9 — Forêt clairsemée.

Occupation 2
Un jeune garçon a disparu au cours d'une promenade. Une fouille de la région devrait permettre de retrouver, en 1d2 jours, un vêtement déchiré au bord du fleuve. Si un personnage s'aventure dans le fleuve, l'esprit de l'enfant apparaîtra.
A) Fune Yurei : esprit des noyés.
Spirit Rank : 1d3. *Hit Points :* 10 + Rank. *Attributes :* Strong : Deftness, Speed. Average : Strenght, Wit. Weak : Health, Will. *BCS :* 12 + Spirit Rank. *Armor Class :* 0 + Rank. *Powers :* aucun. *Spells :* aucun. *Skills :* noyer.
Description : Un Fune Yurei apparaît sous la forme d'une personne en train de se noyer, avec parfois des débris flottant autour, l'épave de son bateau.
Caractéristiques : un Fune Yurei est le fantôme de quelqu'un qui s'est noyé et qui n'a pas reçu d'enterrement rituel. Pour suivre la voie des morts, il doit noyer quelqu'un. Pour cela, il utilise sa capacité de « Noyer ». Chaque fois qu'il réussit son jet, le personnage doit faire un *Swimming BCS* (HN page 6).
Si le Fune Yurei fait une réussite critique, on considère que le personnage a automatiquement manqué son jet de *Swimming*. Si il fait un échec critique, le personnage réussit à lui échapper. Si le personnage fait une réussite critique, il réussit aussi à s'échapper. Si un personnage réussit son jet et que l'esprit manque le sien, le personnage peut attaquer l'esprit. Si celui-ci est vaincu, il ne hantera plus les eaux pour 30 ans, mais reviendra. Les seuls moyens de lui faire suivre la voie des morts sont : Qu'il noie quelqu'un, qu'il soit exorcisé ou que son corps soit enterré proprement.
B) C'est un Fune Yurei (LRS page 126) de niveau 1.
Les parents, de pauvres paysans, seront prêts, si le corps est enterré, à donner toute leur maigre fortune, c'est-à-dire 43 pièces de cuivre (que les aventuriers devraient d'ailleurs refuser !).

Occupation 3
Un vieux samouraï du nom de Zachotei Kushu, mourant, demande aux aventuriers d'accomplir en échange, d'une récompense de 5 pièces d'or chacun, sa dernière volonté : il veut contempler le pays du haut du Fuki-San. Il partira en Kaga (chaise à porteurs) avec deux porteurs, les aventuriers devront l'escorter, car des créatures étranges habitent le haut du Fuki-San.
A) Les aventuriers devront affronter un groupe de 4 Tengu (LN page 14).
B) Les aventuriers devront affronter un groupe de 4 Tengu de niveaux 4, 3, 3, 2 (LRS pages 120 et 121).

Occupation 4
S'il y a un Yakuza dans le groupe, le patron de l'auberge de la tête du tigre lui proposera de tenir le tripot. Quelques jours après, le personnage sera contacté par la bande locale qui exercera une taxe de 25 % sur ses gains.
A) Voir les règles LN page 40 pour Gambler.
B) Voir les règles LRS page 11, paragraphe 3.09.
Ce contact avec les Yakuzas, qui seront nullement agressifs, devrait permettre aux joueurs de suivre les bandits et de découvrir leur quartier général, où siège leur chef, l'Oyabun Chosei Shogi ! (Voir le paragraphe « La Mission »).

Occupation 5
Le prêtre Shintoïste Nichiwatsu, du sanctuaire du Courage Honorable, engagera les guerriers de l'équipe pour garder le temple car il est en possession d'un objet très précieux.
A) Les guerriers seront engagés comme Yojimbo (LN page 40) pour un mois.
B) Utilisez les règles dans LRS pages 14 et 15, sans *Loot*, mais avec un *Danger Level* normal (2d6) et une paye de *Danger Level* niveau de personnage en Bu, durant un mois.

Occupation 6
Tout prêtre ou magicien se verra proposer un travail d'exorciste par le seigneur local, Kamusho Tokade.
A) Voir LN page 41.
B) Voir LRS pages 14 et 15.
Le but de ces occupations est d'une part d'occuper les personnages ensemble au début (occupations 1 à 3) puis de les séparer ensuite (occupations 4 à 6) et d'autre part de leur permettre de découvrir le quartier général des Yakuzas.

La contre-attaque

Laissez les aventuriers se reposer un peu, vaquer à leurs occupations. Puis, les Yakuzas contre-attaqueront, et ceci par personne interposée : Chosei Shogi engagera un Ninja, Iwisaké pour assassiner les personnages un par un.
A) C'est un *Classic Ninja* de niveau 3, avec 30 HPT, armé d'un Ninjato, d'une Kyotetsu-Shoge, de neuf flèches couvertes d'un poison de niveau 3 ; *Inhaled, Fast* et *Lethal*. De plus, il sera muni de Nekode. Ses skills sont : Kenjutsu (17), Kusami-Jutsu (Bonus 16) avec Okuden, Returning Hurl (8), Kyujutsu (15), Irijutsu (bonus 13), Ninjutsu (bonus 17), Garrotte (bonus 13), Hensu-Jutsu (masseur, marchand, prêtre, fermier), (bonus 15).
B) C'est un *average Ninja* de niveau 6, armé d'un Ninjato, d'un Half-Bow et de neuf flèches couvertes d'un poison Medium qui cause toujours une perte de BP, d'une paire de Nekode, d'un Grapuel/Knife, et le fourreau de l'épée est rempli d'une dose de poison Medium à inhaler, qui cause toujours une perte de BP, que le Ninja projette sur un adversaire lorsqu'il tire son épée en laijutsu avec une chance égale au Dex Skill d'atteindre. Ses skills sont : Ninjatsu, Disguise (en masseur aveugle, prêtre errant, en marchand ou en fermier), Kenjutsu avec Ninjato et laijutsu, et de plus, il manie la Garrotte : cette arme, si le Ninja attaque par surprise, attaque comme un Kusari et tout coup atteint au cou. Si c'est un coup critique, voyez les règles pour un jet de dé = 5, dans LRS page 77.
Bien qu'il soit très dur de faire parler le Ninja, les aventuriers pourront finalement se douter de qui leur a expédié le Ninja. Il est grand temps d'en finir avec la menace des Yakuzas.

La confrontation

Si Washuga Shoya a été délivrée, Takemon, le Ronin, informera les aventuriers peu après l'attaque du Ninja qu'ils ont de nouveau l'intention de s'enfuir. Il pense avoir découvert le serviteur qui l'a trahi, et craint d'être à nouveau intercepté par les Yakuzas. C'est l'occasion rêvée pour les personnages d'affronter les Yakuzas, et de les éliminer définitivement de Hirato. Il leur suffira pour cela, de précéder Takemon et Shoya sur la route qu'ils ont choisie, et ils apercevront assez rapidement un campement situé parmi un amas de rochers. Ils pourront alors s'en approcher discrètement. Sur les 33 bandits installés à Hirato, 3 ont été tués par Takemon (au cours de son évasion), 6 par les personnages (au cours du paragraphe « Les Yakuzas »), 10 autres encore par les personnages (au cours de la délivrance de Washuga Shoya), il en reste donc 14. Leur chef, l'Oyabun Chosei Shogi, ne participera pas à l'action, mais il tient à tout prix à récupérer Shoya, et les 13 Yakuzas restant seront envoyés pour *TUER* Takemon et enlever Shoya. Chosei Shogi compte ensuite reflouer ses rangs en recrutant des Yakuzas avec l'argent que le père de Shoya paiera en rançon.

A) Voir ci-dessous les caractéristiques de ces Yakuzas.

B) Ce sont tous des *Average Thief* de niveaux 3,5,5,4,4,4,3,3,3,2,2,2,1 spécialisés dans les armes suivantes : N° 1 : Kodachi, Kiseru, Bo ; N° 2 : Kodachi, Kiseru ; N° 3 : Kodachi, Bo ; N° 4 : Kodachi, Jo ; N° 5 : Kodachi, Katana ; N° 6 : Kodachi, Bo, Jo ; N° 7 : Kodachi, Kiseru ; N° 8 : Kodachi, Kiseru et les manient. Les autres ne sont pas spécialisés et manient les armes suivantes : N° 9 : Kodachi, Jo ; N° 10 : Kodachi, Bo Kiseru ; N° 11 : Kodachi, Kiseru ; N° 12 : Kodachi, Bo ; N° 13 : Kodachi, Kiseru, Bo. Pour avoir débarassé Hirato de la menace des Yakuzas, tous les aventuriers gagneront 50 points de ON.
A et B : Quant à Chosey Shogi, il aura disparu mystérieusement, peut être pour réapparaître plus tard. □

Martin Latallo

Caractéristiques des Yakuzas de la situation IV (Les Yakuzas)

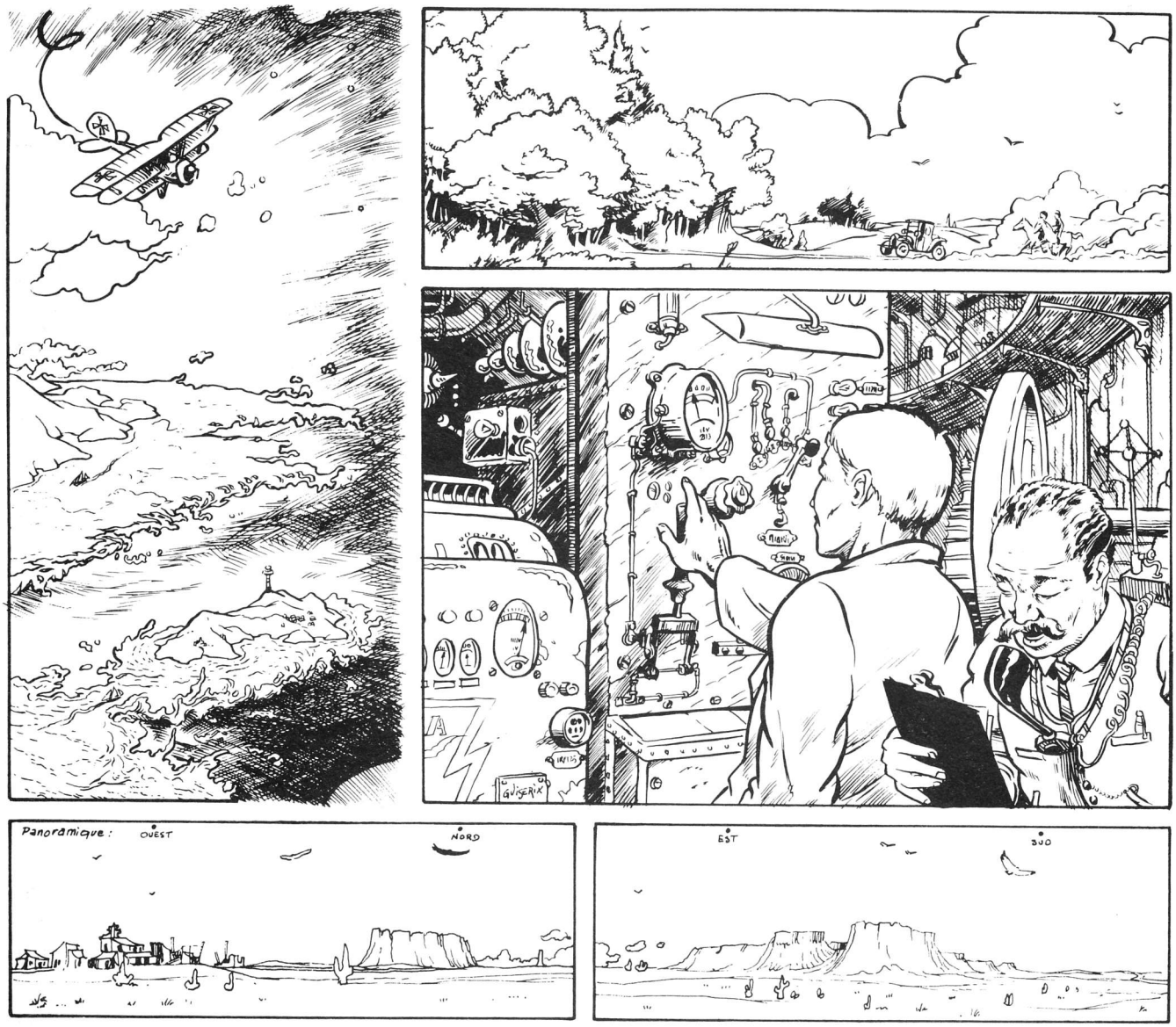
	Armes + RAW BCS	Armor Class	HPT	Skills (class 1)		Niveau
Yakuza 1	Wakizashi 14 Katana 14	Clothes AC » 2	26	Kenjutsu 14, Sumai bonus 15	Ni-To-Kenjutsu	3
Yakuza 2	Wakiezashi 13 Kiseru 13	Clothes AC : 2	22	Kenjutsu 13, Kiseru Jutsu bonus 13	Sumai bonus 12	2
Yakuza 3	Wakizashi 13 BO 11	Clothes AC : 3	19	Kenjutsu 13, Bojutsu bonus 11	Sumai bonus 11	2
Yakuza 4	Wakizashi 11 BO 14	Clothes AC : 1	22	Kenjutsu 12, Bojutsu bonus 14	Sumai bonus 12	2
Yakuza 5	Wakizashi 14 BO 13	Clothes AC : 1	27	Kenjutsu 14, Bojutsu bonus 13	Sumai bonus 14	1
Yakuza 6	Wakizashi 13 Kiseru 14	Clothes AC : 2	20	Kenjutsu 13, Kiseru Jutsu bonus 14	Sumai bonus 13	1

Caractéristiques des Yakuzas de la maison de thé (La délivrance)

	Armes + Raw BCS	Armor Class	HPT	Niveau	Skills (Class 1)
Yakuza 1	Wakizashi 15 Katana 15 Bo 13 Shuriken 17	Clothes : AC 2	31	3	Kenjutsu 15 Bojutsu bonus 13 Sumaï bonus 14 Shurikenjutsu 17
Yakuza 2	Wakizashi 16 Kiseru 15 Bo 11	Clothes : AC 3	28	4	Kenjutsu 16 Kiserujutsu bonus 15 Bojutsu bonus 11 Sumaï bonus 13
Yakuza 3	Wakizashi 13 Kiseru 14	Clothes : AC 1	27	3	Kenjutsu 13 Kiserujutsu bonus 14 Kenjutsu bonus 14 Sumaï bonus 13
Yakuza 4	Wakizashi 12 Bo 11	Clothes : AC 2	25	3	Kenjutsu 12 Bojutsu bonus 11 Sumaï bonus 17
Yakuza 5	Wakizashi 15 Kiseru 12 Bo 14	Clothes : AC 2	23	3	Kenjutsu 15 Kiserujutsu bonus 12 Bojutsu bonus 14 Sumaï bonus 13
Yakuza 6	Wakizashi 13 Bo 13	Clothes : AC 1	21	2	Kenjutsu 13 Bojutsu bonus 13 Sumaï bonus 13
Yakuza 7	Wakizashi 14 Katana 14	Clothes : AC 2	22	2	Kenjutsu 14 Sumaï bonus 15
Yakuza 8	Wakizashi 13	Clothes : AC 3	17	2	Kenjutsu 13 Sumaï bonus 14
Yakuza 9	Wakizashi 11 Bo 13	Clothes : AC 3	16	1	Kenjutsu 11 Bojutsu bonus 13 Sumaï bonus 10

Caractéristiques des Yakusas embusqués dans les rochers (La confrontation)

	Armes + Raw BCS	Skills (Class 1)		Armor Class	Niveau	HPT
N° 1	Wakizash 14 Kiseru 15 Bo 14	Kenjutsu 14	Kiserujutsu bonus 15 Bosutsu bonus 14 Sumaï 15	Clothes AC 2	3	27
N° 2	Wakizash 17 Kiseru 12	Kenjutsu 17	Kiserujutsu bonus 12 Sumaï 14	Clothes AC 1	3	30
N° 3	Wakizash 14 Bo 14	Kenjutsu 14	Bojutsu bonus 14 Sumaï 12	Clothes AC 3	3	26
N° 4	Wakizash 15 Jo 16	Kenjutsu 15	Bojutsu bonus 16 Sumaï 14	Clothes AC 3	2	18
N° 5	Wakizash 13 Katana 14	Kenjutsu 13	Sumaï 12	Clothes AC 1	2	19
N° 6	Wakizash 13 Bo 15 Jo 15	Kenjutsu 13	Bojutsu bonus 15 Jojutsu bonus 15 Sumaï 11	Clothes AC 2	2	21
N° 7	Wakizash 11 Kiseru 13	Kenjutsu 11	Kiserujutsu bonus 17 Sumaï 13	Clothes AC 2	2	22
N° 8	Wakizash 12 Kiseru 13	Kenjutsu 12	Kiserujutsu bonus 13 Sumaï 14	Clothes AC 2	2	17
N° 9	Wakizash 13 Jo 14	Kenjutsu 13	Jojutsu bonus 14 Sumaï 15	Clothes AC 1	1	20
N° 10	Wakizash 10 Bo 12 Kiseru 12	Kenjutsu 10	Bojutsu bonus 12 K iserusutsu bonus 12 Sumaï 10	Clothes AC 3	1	17
N° 11	Wakizash 11 Kiseru 14	Kenjutsu 11	Kiserujutsu bonus 14 Sumaï 11	Clothes AC 2	1	16
N° 12	Wakizash 12 Bo 12	Kenjutsu 12	Bojutsu bonus 12 Sumaï 12	Clothes AC 2	1	18
N° 13	Wakizash 10 Kiseru 11 Bo 10	Kenjutsu 10	Kiserujutsu bonus 11 Bojutsu 10 Sumaï 13	Clothes AC 1	1	18



INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

Il se produit parfois, dans les univers rattachés à l'Assemblée Galactique, d'étrangers disparitions. Des bandes de terrains, de plusieurs kilomètres de long et sur quelques dizaines de mètres de profondeur, disparaissent brusquement, avec leurs éventuels occupants, comme partis dans le néant.
Par bonheur, le phénomène est assez rare (il cause cependant, d'importants problèmes sur les planètes où il se produit), et les sondeurs de l'A.G. n'ont jamais pu déterminer où disparaissaient ces terrains.
Or, il trouve que le dernier terrain « envolé » contenait un Point de Transit et que l'on peut désormais expédier une équipe d'exploration voir où a « émigré » cette parcelle... Le danger est que ce « où » peut être n'importe quoi...

Le matériel de mission

Très rudimentaire ! en effet, ne sachant pas où l'on envoit les Messagers Galactique, ceux-ci partent avec une combinaison spatiale capable de tenir 5 mn sur l'équivalent de la surface de Mercure, la planète la plus proche du soleil. De ce fait, tout l'équipement doit tenir sous le scaphandre...
Les personnages pourront prendre de menus objets personnels, et des éléments du matériel du scénario « Valir 4 » (voir règles p 105/106), à savoir l'analyseur d'atmosphère, les jumelles et l'Espion AntiGrav. sinon, autoriser les petites armes blanches, et conseiller des armes à feu de diverses époques...
L'habillement est relativement neutre (c'est à dire passe partout mais pas très élégant !)

DESCRIPTION POUR LE MENEUR DE JEU

Résumé du scénario

Le responsable de ces rapts territoriaux se nomme lui-même le Dandy, ou Caristophle d'Elvergalande (Elvergalande étant l'ancien nom d'une planète connue de nos jours sous le vocable « Kastelgea »).
Les habitants de Kastelgea sont fort peu nombreux. Ils ont asservi la plupart des plantes et animaux de leur monde, et rivalisent de richesses et de splendeurs sur leurs domaines. La guerre secrète et hypocrite, entre ces gens (monnaie courante) déplaisait fortement à Caristophle, fils d'un aristocrate particulièrement fielleux. Or, il advint que, par corruption sans doute, ce père réussit à obtenir d'importants documents sur la théorie des voyages interdimensionnels et sur les transits.
Le Dandy les déroba à son tour, et avec la célérité d'un esprit brillant, réussit à réunir le matériel de base nécessaire, et se projeta avec sa résidence particulière sur un astéroïde abandonné dont il avait connaissance. Arrivé là, il perfectionna sa machine, kidnappant des techniciens, et aujourd'hui,il réussit à voler des régions entières pour se construire un monde (baptisé Shamazantha) dont il est à la fois le maître et le spectateur privilégié. En effet, sa principale occupation est de participer incognito aux activités de son monde, aventures, conflits, chasses, mais aussi opéras, expériences scientifiques, quêtes magiques. Il est bien sûr très doué pour le transfert !
La machine elle-même se trouve dans la Tour, au milieu du lac central. Elle maintient la cohésion des diverses régions volées aux quatre coins de l'espace et du temps. La Tour repose sur l'astéroïde. L'énergie de cohésion est elle aussi volée un peu partout.
Au moment où les personnages arrivent, la situation est la suivante :
La Lonochenn (prononcer Lonokènn), région médiévale, se disloque, ses forces d'arrimage à l'astéroïde faiblissant. D'autre part, la population sur Shamazantha s'est un peu trop développée. Le maître des lieux a donc décidé de « larguer » Lonochenn, avec sa population qui a fini par le lasser, et d'amener de nouveaux territoires plus ou moins déserts à coloniser par ses « sujets ». C'est sur l'un de ces territoires que débarquent les personnages.

La descente

Les personnages ne voient rien sous eux. Ils nagent dans une lumière jaunâtre. Chacun éprouve une sensation désagréable de dislocation. Les communications radio entre eux sont très mauvaises. (Il s'agit d'un brouillage qui dissimule Shamazantha aux détecteurs de l'A.G.). Soudain, la vision revient alors qu'ils sont au ras du sol. A l'« Est » et au « Nord », des montagnes. A 200 M à l'« Ouest », une ville fantôme des Etats-Unis... baraques en bois à divers états de délabrement.

Zone banale

Shamazantha est constituée de terrains pris en divers lieux, et raccrochés à un astéroïde qui sert de base. Toutes les fonctions (transit de terrains, gravité, climat) sont dirigées depuis la Tour. Un faux soleil, et deux fausses lunes recréent un semblant de rythme jour/nuit. La couleur du ciel varie du bleu au jaune. Le vert annonce des orages, qui peuvent très violents. Des systèmes recréent, plus ou moins, en température et en précipitations (pluies) les conditions naturelles de chaque parcelle.
Il arrive que le cycle des saisons soit respecté sur une parcelle du pays,

mais ceci est assez complexe, et l'été peut suivre l'hiver en quelques heures... D'ailleurs, les pannes sont fréquentes (longueur du jour aberrante, quelques heures ou très longtemps ; gravité variable, léger tremblement de terre, climat soudain détraqué, etc...).
Shamazantha abrite environ cent mille habitants. Les villes ou villages sont de trois sortes. Ceux qui admirent l'autorité de leur « maître », et se situent sur les rivages du lac central, en vue de la Tour. Ceux qui nient la Tour et ce qu'elle représente, et se sont installés sur l'océan qui entoure le pays, commerçant par bateau. Ceux qui « boudent » et vivent en petits groupes très fermés dans les zones « intérieures ».
Tous les habitants ignorent les principes du transfert, et ceux qui sont « habités » par le Dandy croient avoir eu une sorte de semi-amnésie normale dans ce monde bizarre...

La Tour (I8-I9)

C'est le nerf moteur de la vie sur Shamazantha. Plusieurs étages en anneaux entourent un grand tube vertical, fait de verre et de métal, de 300 m de haut qui plonge au cœur de l'astéroïde. A chaque étage, des tuyauteries, des roues gigantesques, des câbles, des écrans, des voyants, des appareils étranges... (cela ressemble à l'intérieur de « l'Iceberg » du *Démon des Glaces,* la B.D. de Tardi (Dargaud)).
L'étage le plus haut concerne les climats, puis viennent en descendant, la régulation des jours, (soleil et lunes artificiels), les mécanismes des parties hydrauliques et aquatiques (rivières, courants marins, fabrication de nuages). Chaque étage comporte plusieurs passerelles sur 30 m de hauteur. Les trois derniers étages renferment les machineries de transit, de gravité et de récupération d'énergie.
Extérieurement, la Tour est également cylindrique, blanche, d'environ 60 m de diamètre, et s'élevant à 200 m au dessus du lac. A son sommet, se dressent des structures métalliques inquiétantes (piques, sphères, grilles...). Impossible à escalader !
Sous la Tour, dans une sorte d'entonnoir, d'autres sphères, antennes etc... sont accessibles par d'étroites coursives, qui sortent sur la face postérieure de l'astéroïde. A cet endroit, l'atmosphère varie de « basse pression » à « insuffisante pour respirer », et la gravité est très faible (en direction du sol le plus proche).

Dans cette zone, lors d'opérations importantes (transit, détournement d'énergie, mouvement de terrains), les éclairs et phénomènes divers qui s'y produisent sont très dangereux, souvent mortels.
La Tour est gardée par une vingtaine de « Commandos » armés de paralysants ou de lasers lourds. Y travaille une cinquantaine de « Scientifiques », qui logent eux à Baranohf (certains sont rivés à leur travail : leur Equilibre varie alors autour de 6 ou 7 et leur Communication (sauf entre eux) n'excède pas 8.
Les seuls accès sont : par le haut (une trappe mène aux antennes), par l'île (une petite porte bien gardée, donnant sur un sas, avec code oral secret changeant fréquemment), par un souterrain (voir la fiche du Dandy) ou par l'entonnoir postérieur (un sas gardé par un seul homme).

L'astéroïde

En des temps très anciens (ou peut-être même plus anciens encore !), il a servi de refuge ou de base à une race sans doute humanoïde. Il est truffé de galeries, assez étroites, hormis quelques couloirs visiblement destinés au passage de véhicules. Dans les boyaux les plus proches de la surface circulent des tuyaux, des câbles destinés aux diverses connexions avec les territoires. Pas de lumière et beaucoup d'eau d'infiltration, d'éboulis. Lorsqu'on s'y déplace, les chances d'accident sont les suivantes :
1) petits éboulis : 20 % tous les quarts d'heure. (dégâts sur 1d6 : 1,2 = 0 ; 3,4 = 1 ; 5,6 = 2 pVi).
2) gros éboulis : 10 % par heure (dégâts : 1d6 pVi). Dans un couloir étroit, ils bouchent le passage (S4d6 - avec un outil adéquat - pour déblayer : 80 ; chaque essai prend 5 mn et consomme 1pF).
Il y a 2 % de chances par heure qu'un personnage ayant déclaré « regarder partout » trouve un objet bizarre, conique, avec six trous sur le côté. Lorsqu'on presse les six trous, un rayon part du bout du cône. Il a deux effets simultanés :
a) la victime se fige
b) elle échappe à la gravité et ne pèse plus rien, ceci durant 1d6 heures. Pour une raison inconnue, cela n'affecte que les organismes vivants (animaux, plantes) touchés par le rayon. (notons au passage que le phénomène interrompt également les effets des blessures et autres poisons durant la « paralysie ». Pour les chances de toucher, traiter comme un laser léger. L'appareil contient 20 charges.

LES TERRITOIRES

La Britannie

Origine : une région « d'Angleterre » (du moins d'un lieu qui y ressemble fort).
Epoque : équivalent au début du XXe siècle (1900-1920).
Langues : anglais et shamien *
Ancienneté : environ 60 à 80 années.
Lieux notables :
— Nottlesham (J6) : cette petite ville a été littéralement coupée en deux lors du transit de ce territoire. Il y reste une église, quelques maisons pimpantes et surtout un opéra qui présente de petits spectacles réguliers ainsi que des grands ballets ou concerts une ou deux fois par an. Le directeur, William Smauley, un homme corpulent, fait partie des notables ** ; les commerçants y sont courtois. L'église a son pasteur, qui prêche, imperturbable. On y pratique également le foot avec ferveur, et le tir aux fléchettes à l'auberge Black Bear. On y trouve une dizaine de véhicules à moteur, très pittoresques, et des carrioles à chevaux.
Enfin, l'ordre y est conservé par deux « constables » assez bonhommes.
— Le zoo (I6) : il possède des tigres, des ours, les singes, des antilopes, et quelques autres curiosités dont un bassin d'otaries. Il est tenu par deux employés, Georges et Sam, et par un directeur, Albert Veryproud, ancien militaire et chasseur de tigre. Mr. Veryproud fait partie des notables. Le zoo est fermé au public le jour et le lendemain de l'arrivée des personnages. Sinon, il sert aussi de parc de détente. L'entrée coûte 5Kr

Luzine

Origine : pays équivalent à la Suède.
Epoque : fin du XXe siècle.
Langue : variante du suédois, anglais, shamien.
Ancienneté : 2 ans à peine.
Cette bande de terrain est très étroite, couverte de collines et de bosquets. Luzine elle-même (J7) est très propre : enchevêtrement de tuyauteries et de réservoirs multiformes, tout en aluminium. L'équipe, d'une douzaine de scientifique (7 hommes et cinq femmes), travaille surtout sur des produits à utilité agronomique ou florale. Trois techniciens les assistent, notamment pour la maintenance des appareillages. Luzine se compose de trois parties :
— la distillerie, qui couvre environ 50 m × 100 m (dont une moitié seulement est en service, le reste étant envahi par des plantes bizarres, dont un haricot géant) ;
— les labos, bâtiments modernes, pourvus d'une vaste salle d'accueil avec bar et d'une quinzaine de pièces ;
— enfin, d'anciens bâtiments administratifs transformés en habitation.
Luzine possède un véhicule monte-charge, cinq chevaux et une camionnette.

La Zoulande

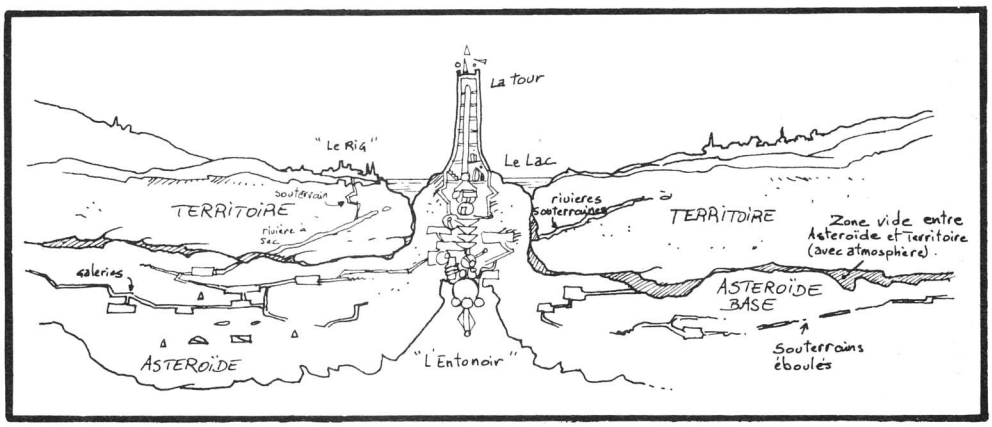
Origine : Afrique ?
Epoque : incertaine
Langue : zoulandais (les mots sont incompréhensibles, mais les intonations sont, par contre, très expressives !), quelques mots de shamien.
Ancienneté : 70 ans environ (ces pygmées ne vivent pas très vieux, environ 50 ans maximum).
Ce territoire est composé à 80 % de mangrove (c'est-à-dire de jungle reposant sur un lac ou une rivière). Hormis quelques zones, on ne s'y déplace qu'en bateau, ou d'arbre en arbre (dans ce genre de déplacement le pourcentage pour parcourir

Ce scénario se joue avec les règles de MEGA. La mission d'exploration proposée convient pour deux à quatre personnages de niveau 2 ou 3. La suite de la mission, (faire cesser les disparitions), est plus dangereuse, et nécessite des agents plus expérimentés (niveau 4). Il est préférable de jouer cette aventure avec peu de joueurs.

UN SCENARIO pour MEGA CASUS BELLI

Le Dandy

Les descriptions de ce scénario oscillent sur une grande échelle, depuis la description de tout un (petit) pays jusqu'à certains individus, en passant par des lieux précis et des détails saugrenus.
C'est une trame pleine de trous, que les plus méticuleux pourront compléter avant de jouer, mais devrait suffire comme base pour ceux qui improvisent ou ceux encore qui, de toute façon, modifient les scénarios à leur manière.



100 m sans tomber est égal à (mP + mR + mVi + mA) × 3.
La Zoulande possède un climat tropical, humide bien sûr, mais sans moustiques... Par contre, y pullulent les serpents, crocodiles, hippopotames, sans oublier les singes et autres oiseaux exotiques. Cette région est habitée par deux tribus de pygmées, parfois très liées, parfois en guerre. L'une, les Goyangko, étant plutôt soumise au Maître de ce monde, l'autre, les Tarmaranaki, lui étant plutôt hostile.
Chaque tribu habite sur des hauteurs, plus sèches, dans des villages d'une vingtaine de cases familiales (M4, L6). Les principales occupations sont la chasse, la cueillette, la musique, les danses, etc... Ces pygmées sont assez curieux, peu hostiles, sauf si on les vexe ou si on les agresse. Dans ces cas, c'est une guerre à mort !
Notons qu'ils ne quittent presque jamais leur territoire.

La Lonochenn

Origine : équivalent de l'Armorique ou de l'Angleterre.
Epoque : médiavale ou assimilable (les habitants parlent de « 3e dynastie »).
Langues : Gutturl (assez semblable au germain ancien), yad (langue chantante incompréhensible), shamien, et quelques bribes de chacun des langages utilisés sur ce monde.
Ancienneté : 6 générations, soit environ près de deux siècles. C'est le plus grand territoire de Shamazantha, et sans doute le plus ancien. Les archives de ce petit peuple parlent d'ailleurs d'autres territoires (la Terre des Chats Rouges, le Nalabayon, l'Astropore) aujourd'hui disparus. Ce qui semble d'ailleurs être le proche destin de Lonochenn elle-même. En effet, ce massif se désagrège, et ses morceaux dérivent vers l'extérieur. Certains ilots ont quitté les limites de l'océan, et sont désormais isolés.
En fait, Caristophle d'Elveragalande se méfie de ce peuple. Les anciens avaient justifié leur venue en ces lieux par une histoire de malédiction. Mais les jeunes, qui discutent beaucoup avec les habitants des autres territoires, ne sont plus dupes, et certains fomenteraient même une conspiration contre le Maître. Celui-ci est d'autant plus inquiet que les Elbiens (habitants d'Elberon, la région des montagnes) utilisent la magie, ce qui gêne considérablement son contrôle sur eux. Aussi, il est en train de « larguer » la Lonochenn dans l'espace, ce qu'il ne peut pas faire aussi vite qu'il le désirerait. En effet, il faut remplacer cette masse par de nouveaux territoires, sous peine de voir tout Shamazantha déséquilibrée ! Inquiétude supplémentaire, certains haut-lieux de la magie, comme la Tour Dentue, sont hors de contrôle des machineries de la Tour, dans l'espace, et devraient ne plus être que des cailloux sans atmosphère et sans pesanteur. Or, ce n'est pas le cas, et sur ces îlots continuent à vivre des poignées d'hommes, mais quels sont leurs plans ?

LIEUX NOTABLES

Vériadon (Elberon - P8)

Plus vieux que la mémoire des hommes, ce castel renferme dans ses cryptes des secrets oubliés. La plupart des souterrains buttent en cul-de-sac sur le socle de l'astéroïde, mais deux ou trois (inutilisés) correspondent avec les galeries de la base désertée dans l'astéroïde. Tous les habitants de Vériadon ainsi que de la Province d'Elberon sont hostiles au Maître. L'idée de détruire son pouvoir (la Tour blanche) à défaut de la trouver lui-même y est plutôt bien accueillie.
Le reste d'Elberon est un vieux massif raviné par des rivières (antérieurs à la venue en Shamazantha, et donc asséchées) et assez torturé, mais très herbeux, parfois boisé.

Le Rig
Petit port sur le lac de la Tour, on y trouve les produits de Subala, zone de culture et d'élevage extrêmement fertile (grâce à un certain coup de pouce technologique discret des techniciens de la Tour). Les gens y sont très pratiques, efficaces, mais gardent jalousement leur vie privée (proverbe : « *Venez dans ma boutique, mais pas dans ma maison* »). Certains jeunes, plus ouverts, quittent Subala pour les autres régions. Notons au Rig : une auberge (où l'on distille une bière bue partout dans l'île), la Subite Mort, dont on dit que les fondations sont *« aussi vieilles que les tours de Veriadon » ;* une milice, a priori plutôt décorative, mais assez dangereuse, d'une cinquantaine de garde, le marché des Alouettes, où l'on accepte toutes monnaies, (toutes !) avec discrétion bien sûr, et qui propose depuis la nourriture jusqu'à l'équipement matériel ou vestimentaire (mais peu d'objets modernes). Pour donner une idée, on peut y trouver une lampe électrique (05 % de chance) à 2 louis d'or ou 200 Kr (soit plus de 1 500 F !)... sans pile.

Les Lonoc
Paysage semblable à l'Elberon, c'est cette partie qui part en morceaux. Ce ne sont plus que des rochers couverts d'herbe, parfois de moutons, et de villages abandonnés . Lorsque c'est possible, des ponts flottants, que l'on « rentre » à l'approche d'une tempête, relient certaines îles. De très ancienne tours servent de demeure, et c'est là que sont réfugiés les derniers magiciens de Lonochenn, dont Eghid Alyazitt, le Renard, qui dispose, dit-on, d'un « atout-puissant », et demeure en principe à l'île Garleen. Les îles sont Taghin (et Ta), Vohn, Elberiz, Sourra, Garleen, Shonn, Barazir, et hors océan, l'énigmatique Murmangh.
Murmangh est une insulte aux savants de la Tour Blanche. Ce cailloux conserve, même déconnecté de Shamazantha, son air et sa gravité ! En fait, ceci est le résultat d'un plan longuememt mûri entre une magicienne de la Lonochenn, Jazilne-des-Vents, et un ex-scientifique de la Tour que l'on a cru mort dans un accident survenu dans l'« entonnoir », Eugène-Auguste Rigaloun (voir fiches). Grâce à leurs talents associés, Murnang, transformé en micro-vaisseau-spatial, prend son essor vers l'espace extérieur.

Les Monts

Origine : massif de type alpin, sans plus de précision.
Epoque : pas de population d'origine, donc pas d'époque au sens historique du terme.
Langues : suivant les individus.
Semblable à la Suisse par le relief, cette région est peu habitée. En effet, ses cimes culminent à plus de mille mètres au-dessus du lac, or l'air se raréfie dès 300 m et devient irrespirable, puis absent au-dessus de 400 m. Trois zones y sont remarquables :
— **Baranohf (I8) :** très *clean* ce village ressemble à celui du feuilleton « le Prisonnier », à part le style des villas qui varie du bunker au pavillon rococo en passant par la chaumière fleurie. La ressemblance avec le célèbre « village » s'étend à la surveillance. Baranohf est entouré d'un champ de force dont la seule ouverture est l'embarcadère sur le lac et dont la limite opposée est juste avant la « Passe du Corbeau ». Toute cette zone est aménagée avec soin, et les installations y sont nombreuses pour la distraction des habitants (piscines, jeux divers, équitation, ski, etc...). Il arrive que les habitants invitent des gens de « l'extérieur », mais cela est exceptionnel et très contrôlé. En fait, les contacts sont rares, et les scientifques méprisent pour la plupart les « peuples » de Shamazantha. Notons que certains ont été « kidnappés » récemment et croient être là pour une durée de dix ans, après quoi ils retourneront riches sur leur monde d'origine. Quelle naïveté ! (et leurs collègues plus lucides, les laissent y croire...).
— **La passe des corbeaux (G6 à J5) :** col assez raide qui permet le passage de Britannie à Solarenz. Il culmine à 300 m d'altitude. L'ascension sur le chemin étroit et caillouteux, ne peut se faire qu'à pied et consomme 4 pF.
— **Les Troglos (G3, G4) :** petits villages isolés, près du littoral, habités par des tribus de 20 à 30 individus, revenus à un état semi-sauvage depuis deux générations. Ils vivent dans d'anciennes cavernes de cours d'eau, et (le Maître l'ignore) connaissent des accès aux boyaux de l'astéroïde, où ils se rendent parfois en quête d'objets. Leurs coutumes et leurs réactions sont mal connues (au gré des M.J.).
Notes : Les Habitants des Troglos résistent très bien au manque d'air, alors que les autres personnages y perdent leur souffle. (— 2 à la S4D6 en combat ou pour détruire un obstacle...).

Solarenz

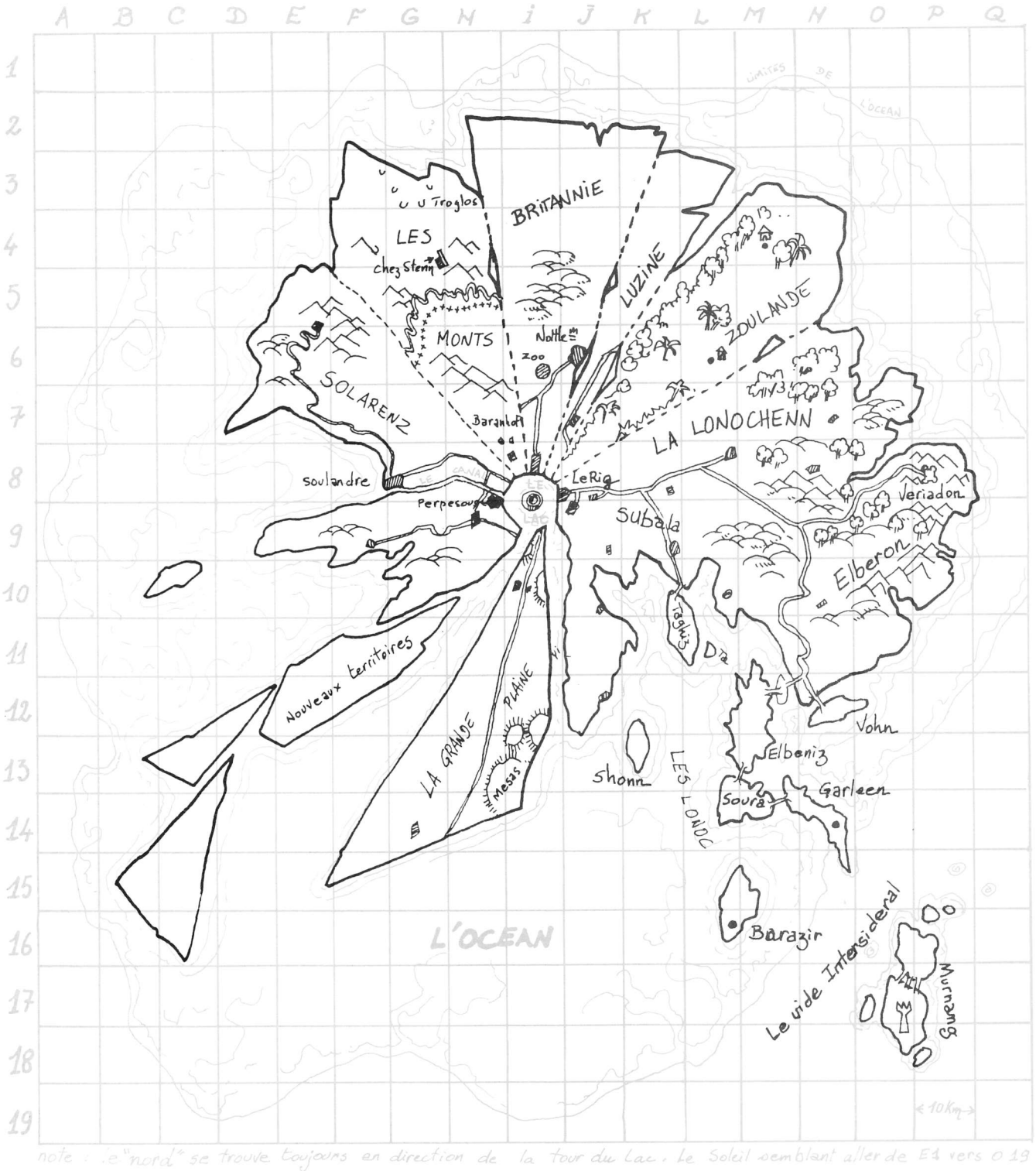
Origine : un pays nommé Galitaïa, en fait un bout de ce qui ressemble au littoral méditerranéen...
Epoque : équivalent technologique des années 30-40
Langues : français fortement mêlé de patois (avé l'assent), shamien.
La principale particularité de Solarenz est d'avoir un port, Soulandre (G 8), bien équipé, avec ses entrepôts, et c'est donc là que sont stockées les diverses marchandises « transitées » depuis d'autres univers et que Shamazantha ne fournit pas (essence des véhicules, une partie de la nourriture, etc...). Soulandre possède aussi des cales sèches où l'on répare les bâteaux, assez nombreux dans ce petit monde. Enfin, de là partent les boutres qui ravitaillent les autres points du littoral de Shamazantha.
Sur ses petits routes circulent quelques automobiles et camionnettes, mais les chevaux et ânes y sont fréquents. Hormis Soulandre, (dont seul le centre reste habitué et animé), on trouve quatre villages, ayant en commun la présence d'un curé (Solarenz est ici depuis deux générations), dans chaque église de village, ainsi que les auberges les plus réputées de Shamazantha. (Citons à Perpesous, celle de Simone Ricougne, célèbre pour son « Lapin aux herbes » essspécial.
Quelques zones sont cultivées (olives, tomates, vignes, etc...). Commerçants, les habitants ont de plus le contact facile. Les joueurs ont pas mal de chance de trouver, parmi les marins, les enfants ou quelques jeunes filles désœuvrées, ou même l'un des curés, une aide précieuse, depuis des renseignements importants sur Shamazantha jusqu'à une aide active. (jouez ceci sous forme de bonus de 20 à 40 sur les % de convaincre ou séduire les résidents).

La Grande Plaine

C'est ici que vont débarquer nos Messages Galactiques, aussi allons-nous en décrire un peu plus sur l'action elle-même. Mais faisons les choses dans l'ordre.
Origine : un coin du colarado, USA (ou à peu près).
Epoque : actuelle.
Langue : le coin était désert, mais il pouvait passer des touristes sur la route, au moment du transit ; leur nationalité étant au choix du M.J.
« La grande plaine » est le nom provisoire donnée par les Responsables à l'Aménagement de Shamazantha. Ce bout de terrain présente trois détails remarquables et une particularité qui reste à découvrir :
— Une route le traverse tout du long, soit près de 50 km, et un bout de voie ferrée.
— on y touve deux villes fantômes.
— plusieurs monades knocks (Mesas) y créent un relief particulièrement impressionnant.
La particularité est qu'un souterrain, sous l'une des villes, s'est retrouvé lors de l'arrimage, accolé à l'un des couloirs principaux de l'astéroïde-base, et que ceci peut avoir beaucoup de répercussions...
Les villes fantômes : le plus proche du littoral extérieur n'est plus qu'un souvenir.
Quelques fondations subsistent, mais c'est tout. L'autre se trouve à moins de 300 m du point de transit, et est en meilleur état. Les toitures sont à l'état de souvenir, mais certains étages tiennent encore. Le tout, de style western, principalement en bois, est envahi par les herbes folles. Si l'on s'y rend, on peut y trouver : tout d'abord une grande rue, ensuite une maison à demi-brûlée, et comme « soufflée », où certains détails laissent imaginer une bataille rangée à coup de revolver contre une autre maison où les adversaires tiraient eux, à l'aide de carabines. Des douilles récentes peuvent en témoigner. (l'incendie résulte de l'explosion d'un réchaud). On peut retrouver ici des morceaux du tireur, ainsi qu'un pistolet 9 m/m avec munitions, et un restant de sac à dos, à condition de fouiller un bon quart d'heure sous les gravats (50 % par découverte et par 5 mn de fouille).
H + 15 mn. Un quart d'heure après le début de l'action, un vieux triplan de 14-18 se posera au milieu de la grand-rue, celui de Wolfgang Stenn (voir fiche) qui peut, si l'on s'y prend bien, devenir un allié puissant.
H + 45 mn. Un peu plus tard, l'équipe de l'Aménagement arrivera : elle comprend : le grand architecte Oloborondhoïn (originaire de Lonochen), monté sur sa jument blanche, et suivi de deux aides. Trois géomètres avec leurs équipements de relevés, arrivant dans une voiture très moderne, conduite par Archibald Goldwind (voir fiche). Le contrôleur, petit homme sec habillé de noir, arrivant dans un tacot de même couleur. Tous ces gens n'auront pas trop envie d'avoir des inconnus dans leurs pattes, mais penseront que les personnages, (s'ils sont là), sont des « arrivés récents » et leur conseilleront de sortir de ce territoire « en travaux », par l'un des ports provisoires le reliant à Lonochen ou à Solarenz.
Archibald se proposera même de les conduire, s'ils sont polis, dans la voiture où il écoute de la musique médiévale dont il est fana.
Les souterrains décrits plus haut se trouvent dans les sous-sols du saloon. Un tripot secret s'y cachait, avec une issue secrète vers une rivière souterraine (désormais à sec) débouchant bien plus loin. Or cette rivière donne maintenant à 50 m sous terre, sur le couloir central de l'astéroïde qui permettait (si, au lieu de passer par l'un des nombreux couloirs latéraux qui y débouchent, on passe du temps à dégager un éboulis) d'accéder aux souterrains de la Tour !
L'un des géomètres ira explorer le saloon, et trouvera la rivière à H + 2 h. Si Wolfgang Stenn est présent, l'homme lui signalera sa découverte avec fierté, et Wolfgang aura comme réaction une envie pressante de voler à son domicile, accroché aux flancs, des Monts, pour quérir son matériel de spéléo et revenir explorer cette intéressante découverte.

---

* Le shamien s'apparente au russe. Tous les habitants en parlent une version simplifiée : *« Moi, vouloir ceci... ».*
** voir la fiche du Dandy.



Charistofle d'Elvergalande

Son histoire vous a déjà été brièvement contée au début du scénario. Vous comprendrez donc qu'il est difficile de le décrire de la manière habituelle...

Son corps réel est quelque part dans une salle secrète des soubassements de la Tour du Lac, maintenu en vie ralenti depuis plus de deux siècles durant lesquels le Maitre n'a fait que se transférer de corps en corps, vivant à travers ses hôtes les moments importants de Shamazantha. Son corps d'origine ne serait réutilisable qu'après un processus de 48 heures de remise en route.

Il se transfère dans qui il désire, mais de préférence dans certains individus plus adaptés, et qui à force présentent pour lui une résistance au transfert amoindrie (environ 40). Il s'est donc arrangé pour leur donner une situation importante dans son pays, et ce sont eux que l'on appelle les notables.

Il utilise également, à l'occasion, les scientifiques de la Tour, mais ne peut par contre investir les Lonochans porteurs d'amulettes ce qui le contrarie fortement ni certaines personnes dont Von Stennn qui lui sont trop incompatibles[1].

Charistofle récupère ses pVo comme tout le monde, par le repos, et ne peut donc se transférer à tout bout de champs, quoique s'il est attaqué par les personnages, ce soit là sa première réaction. On le trouvera le plus souvent dans un des scientifiques de la Tour, assez souvent dans un notable (surtout si un évènement se prépare) ou parfois n'importe où.

Note au MJ : à part Le Renard, qui sait forcément de quoi il retourne, personne ne se doute de cela, les notables ayant chacun leur explication, pour eux même, sur les problèmes que cela leur pose.

Attitude : à l'arrivée des personnages, le Maitre sera vraisemblablement en Lonochenn, en train de préparer une action, violente ou sournoise, contre les invisibles compagnons de Thibaud d'Elbeniz. Il

mettra un certain temps avant de s'inquiéter de ces intrus. Il est probable qu'il tente alors de les rencontrer pour les sonder, mais sans trop de risques. Il prendra par contre la direction des opérations, dans l'un des notables, s'il se passe des choses graves, allant jusqu'a retrouver son corps réel pour défendre ses territoires dans le cas d'une offensive dirigée contre la Tour. Son goût du panache peut à ce moment lui faire prendre des risques vis à vis des Messagers.
Il gardera toutefois quelques pVo pour, s'il est capturé, essayer de se transférer dans un inconnu de passage et ainsi s'échapper[2].
Combat : Charistophle est limité par les possibilités de ses hôtes, et il est conseillé au MJ de préparer une feuille de personnage complète pour les PNJ « investis » par Charistophle (du moins pour ceux qu'il pense utiliser le plus souvent en cours de jeu).
Ses armes favorites sont l'épée, (avec laquelle il combat avec + 2 au résultat des dès « pour toucher », le Mauser, et le paralysant.
Caractéristiques : I 22 — p 13 — D 17 — R 12 — Vo23 — F 11 — E 9 — Vi1o — C 21 — A 14.
Conseil au MJ : Charistofle est un peu dérangé, et il est possible de le jouer parfois très logique dans ses actes et parfois totalement abberant ou infantile, mais attention à ne pas rendre la partie trop facile aux personnages !

(1) Incompatibilité au Transfert
Lorsqu'un personnage se tranfère dans un hôte ayant une volonté supérieure (caractéristique de base), il y a une possibilité d'incompatibilité de 10 % par point de différence. Tirer 1D100 dès le début de la tentative de Transfert : si le jet est réussi, pas de problème, les règles habituelles s'appliquent (voir règles p 37, et « maitrise des langages, CB N° 20 p 39).
Si par contre le jet de dé est raté, ceci indique un conflit de Volontés ; l'hôte ne se laisse pas envahir, et le personnage transféré perdra 1pE par minute passée, sombrant dans l'angoisse, la folie, la dépression, suivant les circonstances ; arrivé à 0pE, il est « gommé » et l'hôte retrouve ses esprits ayant toutefois lui aussi perdu 1D6 pE. Cette mort horrible ne peut être évitée qu'en cessant le Transfert dès le début, ou en tout cas en opérant un « rétro transfer » sans descendre à 4pVo, seuil ou la tentative échoue...

(2) Notons ici que les amulettes du magicien fonctionnement dans les deux sens, et peuvent donc empêcher ceci. Ce qui peut donner d'intéressants quiproco si les personnages s'en aperçoivent et refusent d'en porter ; mais ceci est une haute histoire.

Wolfgang Von Stenn

Bien que nom et grade ne correspondent pas, Wolfgang n'est rien moins que le Baron Rouge, capturé par erreur au cours d'un essai des machineries de Transfert. Il est maintenant assez âgé mais, extrêmement bien conservé, il s'amuse beaucoup sur Shamazantha, dont il passe le plus clair de son temps à explorer les recoins.
Personnage de caractère, il est à la fois craint et aimé des habitants de ce monde, un peu aussi à cause de son attitude irrévérencieuse vis-à-vis du Maître des lieux. Wolfgang est presque plus chez lui ici que Charistophle, trop inexistant... Irrévérencieux ne veut pas dire révolutionnaire et le Baron, qui fut autrefois colonel, prend ce monde tel qu'il est et s'en amuse, jouant parfois les redresseurs de tords, mais sans chercher à affronter d'Elvergalande.
Apparence : Don Quichotte à 60 ans, avec beaucoup de malice dans le regard et la parole. Il est souvent vêtu de manières invraisemblables, tenues de pilotes, de spéléo, etc...
Caractéristiques : I 20 - P 18 - D 17 -R 19 - Vo 21 - F 12 - E 15 - Vi 16 -C 14 - A 18.
Attitude : Si les personnages lui « reviennent », il sera capable de les aider. Sinon il sera neutre ou leur fera de mauvaises blagues. A cause de son ouïe très fine, il est difficile à surprendre.
Il habite une folle baraque aux flancs des Monts, hors de la zone protégée, où il possède un matériel très complet en double exemplaire car il se fait souvent accompagner dans ses équipées d'exploration, par des casses-cou de ses amis.
Sa demeure comporte bien sur une piste d'atterrissage pour son triplan, dont le réservoir de carburant est régulièrement rempli par ses amis de la Tour (en effet son avion lui permet de pénétrer dans la zone interdite, où il est donc également connu et apprécié de certains... Ce qui explique entre autres qu'il est relativement bien au courant de ce que la parcelle où débarquent les personnages contient en gros, et que si comme au cours d'un test de ce scénario, un joueur affirme qu'il y a sur ce territoire une base secrète importante, il répondra quelque chose comme « *ach, né sériez fou pas en train té mé mentir ? mmh ?* ».
Il possède une arme intéressante, peut-être trouvée dans les souterrains de l'asteroïde : une boîte carrée, qui tient dans la main, pourvue de trois trous, qu'il suffit de presser pour que tout être vivant dans un rayon de dix mètres soit pris dans un champ de force vertical et cylindrique oppressant sa victime et l'immobilisant comme une camisole, lui permettant à peine de respirer. Le lanceur garde à la main un angle de cube qui le protège de ces effets. Ces « tubes » font jusqu'à 3 m de long, et s'élèvent à 2 m de haut ; il est donc possible de sortir une victime en la faisant glisser vers le haut. L'effet peut être interrompu, l'objet ayant 5 h d'autonomie (mais ceci, même Wolfgang l'ignore).
Note au sujet de l'avion : l'air est à peu près normal jusqu'à 100 m du sol. Au-dessus il devient froid et rare, on y respire mal et l'avion peine à monter. A 200 m des turbulences risquent de retourner l'appareil et le projeter vers le sol...

Archibald Goldwind

Apparence : trente cinq ans, allure sportive et visage rieur sous une tignasse blond cendré, il est habillé à la façon de la Lonochenn, un peu moyenâgeuse, mais avec des accessoires saugrenus qui le font plutôt ressembler à un joueur de baseball.
Rôle : Il conduit la « voiture moderne » de l'équipe de relevés que les personnages rencontrerons sans doute à leur arrivée. Il se proposera de les conduire à l'un des villages proches (sa voiture prend cinq passagers). Né en Britannie, mais tôt orphelin, il a été élevé en Lonochenn, dont il aime beaucoup la musique. Il est l'une des rares personnes de l'île à savoir conduire la plupart des véhicules de Shamazantha, y compris (à la suite d'une faveur exceptionnelle) l'avion de Wolfang von Stenn. Il est assez connu, et apprécié, (surtout des demoiselles), et peu enclin à se joindre aux projets des personnages, mais après tout...
Attitude : à priori neutre, voire prudent, car il est très connu, il le laissera peut-être enrôler par les personnages, et on peut en faire un personnage-non-joueur intéressant. (dans ce cas, calculer tous ses pourcentages avant de jouer)
Caractéristiques : I 18 - P 15 — D 13 - R 20 — Vo 10 - F 15 — E 10 - Vi 14 — C 12 - A 19. % de « conduite » (à utiliser dans les cas critiques : manœuvre à grande vitesse, dérapage, éviter un obstale soudain) : mP + mR + mA + mD)× 3 = 119.

Oloborondhoïn

Apparence : le visage parcheminé dissimulé par une longue barbe blanche, maigre, de haute taille, il a le regard fier et autoritaire. Il est vêtu à la façon des mages anciens, d'une longue robe bleue azur rehaussée de broderies. Sa démarche est un peu raide mais très alerte pour quelqu'un qui doit visiblement approcher de son centenaire.
Rôle : Méprisant et se sentant important auprès de Charistofle d'Elvergalande, il jouera les douches froides chaque fois que les personnages auront l'occasion de le rencontrer, c'est-à-dire éventuellement dès leur arrivée, et sinon dans les lieux importants : châteaux, chez certains notables, et en tout endroit requérant sa science ou son autorité.
Attitude : indifférent, puis méprisant et inquisiteur. En cas de problème il envoie ses deux aides chercher du secours.
Caractéristiques : I 21 - P 13 — D 20 - R 11 — Vo 21 - F 9 (S3D6 en combar) — E 10 - Vi 12 — C 16 - A 12. Il n'est pas armé, et sauf exception, se mettra en parade si on l'attaque.

Albert Veryproud

Apparence : genre colonel en retraite, c'est un grand chasseur. Il porte rarement son uniforme (qu'il tient de son grand-père), mais possède toute une garde-robe du style « explorateur ». Sinon, c'est un homme autour de la quarantaine, moyen, blond, à moustache épaisse, et couvert de cicatrices.
Rôle : il organise parfois des expéditions en Zoulande, ou en Lonochenn, à la recherche d'animaux rares. Sinon, il dirige le zoo et bien que secondé par deux assistants, ses connaissances vétérinaires l'amènent à beaucoup s'occuper de ses pensionnaires. C'est un bon joueur d'échecs, amateur de bon vin et de musique.
Attitude : c'est également un notable. Il est plutôt renfermé, mais si les Messagers Galactiques attirent son attention, il se montrera très curieux à leur égard, et surtout, si nos joueurs font trop de problèmes et qu'on les recherche, Veryproud prendra certainement la tête des opérations...
Caractéristiques : I 15 - P 20 — (vue 20, ouie 22, odorat 21, goût 19, toucher 14) D 16 - R 17 — Vo 14 - F 13 — E 8 - Vi 12 — C 11 - A 18. Quelques pourcentages : pister (en milieu de forêt ou jungle) ((mP + mI + mA) × 2) : 46 % ; déplacement discret : 90 % ; grimper : 66 % ; se camoufler : 30 % ; chasser : 70 % ; précision au tir : 78 %.
Armes : 30/30 Winchester, Webley, couteau de chasse. (désarmé, il utilisera un objet à portée de main comme matraque).

William Smauley

Apparence : la cinquantaine, il paraît plus âgé, visage empâté avec double menton, corps petit et replet, mais son visage est bonhomme, et ses yeux s'agrandissent dès qu'il parle de son métier : le spectacle. Il est vêtu d'un trois-pièces noir, tenue classique.
Rôle : il dirige le petit « opéra » de Nottlesham (J6), dont il habite une partie. Il lui arrive de se déplacer, incognito à la recherche de jeunes talents. Son épouse, Agatha Smauley, est plus jeune que lui, et l'assiste efficacement. Mais elle supporte mal les absences de mémoire de William dues aux transferts du Dandy.
Attitude : n'aime pas trop être dérangé, mais s'intéresse à tout ce qui est artistique. Il apprécie les compliments, s'ils sont intelligents. Il

sera bien sûr hostile à toute atteinte à l'autorité du Maître, et tachera s'il le peut, d'espionner les frondeurs. Il parle toutes les langues de Shamazantha, plus ou moins bien, et avec un accent anglais.
Caractéristiques : I 15 - P 20 — D 20 - R 16 — Vo 15 - F 11 — E 18 - Vi 11 — C 18 - A 12 — Résistance △ : 152. Quelques pourcentages : remarquer un bruit : 22 % ; remarquer un détail : 21 % ; progression discrète : 72 % ; camouflage : 20 ; précision au tir : 80 %.
Armes, objets : il possède un 6.35 chez lui, ainsi qu'une « camisole à champ » (voir la fiche Dandy).

Thibaud d'Elbeniz

Apparence : c'est le meneur du mouvement de révolte de Lonochenn, mais il ne se distingue pas de ses accolytes qui portent tous des tenues de chasse assez standard. Ses cheveux sont noirs, et sa peau cuivrée. Il n'est pas très grand, plutôt mince, très vif.
Rôle : Il peut devenir très important. Au début du scénario, il se cache dans les forêts d'Elberon, ou au castel, préparant son offensive contre d'Elvergalande. Celui-ci étant insaisissable, Thibaud hésite entre prendre des « notables : en otage pour le forcer à se découvrir, ou tenter une attaque contre la Tour... Il est méfiant, et prendra tout d'abord les Messagers Galactiques pour des espions. Mais si on sait le convaincre (malus variables de 20 à 50 suivant la façon dont les joueurs s'y prennent) il peut devenir un allié et mettre ses centaines de compagnons au service (ou du moins en renfort) des personnages.
Caractéristiques » I 21 - P 21 (ouïe : 23 — D 18 - R 20 — Vo 15 - F 20 (S5D6 en combat) — E 15 - Vi 16 — C 15 - A 15.
Armes : il possède un arc, une épée longue, et un poignard, et se protège d'un bouclier de bois, magique, (+ 1 à la CD). Il n'a pas d'arme à feu, mais sait s'en servir. Il porte sur lui, comme tous ses compagnons, une amulette en forme de losange, création magique d'Eghid Alyazitt, qui empêche tout « transfert » sur le porteur.

Eghid Alyazitt, Le Renard

Apparence : chauve, imberbe et grassouillet, il fait « gros bébé » un peu niais. Mais qu'il se dresse de ses 2,10 et prenne son œil noir et il devient impressionnant. Son âge est indéfinissable (en fait autour de 80), et il parle beaucoup par monosyllables (ah..oui..faites..tiens ?..) sur un ton soupirant.
Rôle : c'est le dernier grand magicien de la Lonochenn. Sa magie est liée à la terre de son pays, c'est pourquoi le Maître pense se débarrasser de lui et de ses pairs moins puissants en larguant tout le territoire. Mais le Renard, dans sa tour, sur l'île de Garleen, soutient les révoltés de Thibaud d'Elbeniz. Il peut utiliser tous les sorts décrit dans les règles de MEGA, mais vous pouvez lui en créer de plus adaptés. Pour les autres magiciens, (il en reste une dizaine) varier autour de la fiche standard, p.62 des règles).
Attitude : si les personnages le rencontrent, et le séduisent ou le convainquent de leur bonne foi, il leur donnera à chacun un anneau « contenant » l'équivalent de 3pVo, et leur apprendra à chacun deux sorts (rappel : il faut au minimum 17 en I et en A).
Caractéristiques : I 23 - P 15 — D 19 - R 12 — Vo28 - F 11 — E 13 - Vi 12 — C 12 - A 19.
Son bâton sculpté « contient » 20 pVo, et il possède un anneau augmentant les Réflexes de 5. Il utilise parfois une dague, ainsi qu'une sarbacane à dards empoisonnés au curare (qu'il trouve en Zoulande). (% de toucher = pistolet à poudre ; dégâts : 1 pVi par seconde).

Jazilne des Vents

Apparence : Trente cinq ans, visage ovale émergeant d'une abondante chevelure ondoyante auburn. Elle a des yeux immenses, mais regarde souvent les gens sous ses paupières mi-closes, d'un regard de félin. Elle mesure environ 1,80 m, et semble plutôt frêle.
Rôle : Sa science magique opérant dans le domaine des vents, des tempêtes, Jazilne apprit des sorts simples, puis se mit à chercher ses propres formules, car les climats étant dirigés depuis la Tour de Lac, elle voyait souvent ses sorts détournés ou anihiliés. Le hasard lui a permis de découvrir un sort qui déplace une masse d'air entière : elle peut ainsi faire le vide en un lieu, créer une pression accablante, ou emporter son air avec elle dans le vide... C'est un sort très gourmand en énergie psychique, aussi a-t-elle consacré ces dernières années à cristalliser le processus dans un objet, une pierre informe (mais d'une sorte très spéciale que l'on trouve parfois en Elberon) et qu'elle a dissimulé au milieu d'autres cailloux anodins au fond du grand aquarium qui orne sa chambre, dans la Tour Dentue de Murnang. C'est grâce à celà que l'île peut espérer survivre dans l'espace en quittant Shamazantha. Notons que Jazilne possède une amulette d'Alyazitt.
Attitude : Il est peu probable que les Messagers ne la rencontrent pas, mais ayant préparé son évasion dans le cosmos depuis si longtemps, elle ne prêtera que peu d'intérêt pour les plans des personnages. Elle acceptera néanmoins de les cacher ou les aider si c'est possible. Notons que le seul moyen d'accéder à Murnang est le bateau, avec beaucoup de danger car l'île est « au bord » de l'Océan, zone de remous ou de discontinuité de l'eau ; tirer 1D100 par 5 mn (les manœuvres prennent au moins 15 mn) :
1-20 Le bateau chavire
21-40 Le bateau heurte les rochers
40-60 Le bateau est repoussé loin de l'île
61-100 les manœuvres se déroulent sans trop de problèmes
Sort : « Délocalisation d'air »
Ce sort permet de prendre une masse d'air et de la téléporter en un autre lieu à portée du sort.
Temps lecture : 2 min.
Consommation de pVo par unité de temps : 4 pts pour la téléportation, puis 4 pts pour conserver l'air ainsi déplacé dans des conditions anormales (ajouté à un endroit déjà pourvu d'air, il se crée une surpression, et l'air tend à s'échapper. Au contraire dans le vide il se diluerait immédiatement.) Notez que ce sort peu permettre de respirer quelques minutes sous l'eau, écarter une atmosphère empoisonnée, faire exploser ou imploser des récipients hermétiques et fragiles.
portée maximum : 100 m.
Diamètre max. : 10 m (attention, ce sort ne consomme pas 1 mais 4 pVo par mètre de diamètre).
Cumul max : -. Type : neutre physique.
Pour voir si le sort fonctionne, lancer 1D100 sous (ml + mP + mA) × 4. Il s'agit d'une création de Jazilne, et elle seule peut l'apprendre à un personnage. Jusqu'au dizième lancé réussi, le personnage devra lancer son D100 sous (ml + mP + mA) ×2 seulement.

Eugène Auguste Rigaloun

Apparence : la quarantaine, un visage méridional rieur aux cheveux noirs, il a l'allure décontractée et une silhouette de bon vivant. Toujours vêtu de vêtements amples.
Rôle : son aspect décontracté ne l'empêche pas d'être un passionné de phénomènes naturels ou magiques. Il fut météorologue de la Tour du Lac, et donc l'ennemi involontaire de Jazilne, il y a de cela plus de dix ans. Son poste à la Tour lui interdisait de rechercher qui pouvait bien être l'individu qui perturbait ainsi ses réglages météo, aussi le jour où, à la suite d'un accident, il put se faire passer pour mort, il le chercha clandestinement, et ... ils sont toujours ensemble aujourd'hui. Eugène déteste le Maitre, qu'il appelle « le pôvre tordu ». Si les personnages discutent avec lui, il leur donnera de nombreuses informations sur la Tour (emplacement de la salle de contrôle des Transferts, des salles de garde, des issue, etc...)
Caractéristiques : I 17 - P 13 - D 16 -R 13 - Vol 2 - F 11 - E 16 - Vi 10 - C 12 - A 17.
Attitude : Il tentera, si possible, de se présenter aux personnages comme un simple invité des lieux, faisant des plaisanteries faciles pour obtenir des confidences des Messagers rendus moins méfiants. Il n'aime pas les armes, surtout les armes à feu, et s'il s'en sert pour défendre quelqu'un, son % est de 25.

M'morod Chef Goyangko

Apparence : suivant les occasions, il est vêtu de trois bouts de tissu (au combat), ou d'une parure de plumes et de fleurs (lors de fêtes par exemple). Il serait presque plus petit que ses concitoyens, autour de 1,30 m, mais très carré, musclé et vif.
Rôle : M'morod est plutôt pour l'ordre et le respect du Maître, mais sans excès. Sa tribu, qui vit dans le village situé en M4, est composée d'excellents musiciens, et leurs fêtes s'entendent fort loin. M'morod entre parfois en désaccord avec son homologue, Toyough-laoun, et des petites guerres s'ensuivent, que M'morod regrette ensuite car il y perd toujours des guerriers qu'il apprécie.
Caractéristiques : I 12 - P 21 - D 8 -R 20 - Vo 12 - F 22 (S5D6 en combat) - E 12 - Vi 14 - C 12 - A 17. Quelques pourcentages : déplacements discrets : 112* ; grimper : 128 ; se déplacer dans les arbres : 96 ; se camoufler : 58 ; tir : 72.
Attitude : s'il est évident que les personnages veulent du mal à Charistophle d'Elvergalande, il enverra un messager aux miliciens du Rig en Lonochenn. Sinon, il peut parfois les asticoter un peu pour avoir empiété sur ses terres. Vexé, par contre il devient impitoyable.
* rappel : le pourcentage maximum est de 99 % de chance de succès. Les valeurs au-dessus de 100 sont utiles lorsqu'il y a un fort malus pour cette action. Ex. : zone de brindilles craquantes malus de 50 : 112 — 50 = 62 % (voir CB 19).

Toyough-Laoun chef Tanaranaki

Apparence : identique à M'morod, mais lui est plutôt grand (1,55 m).
Rôle : hostile au Maître, sans excès, il aurait tendance à protéger ceux qui pensent comme lui mais agissent. Au cours de son initiation, il a vécu deux ans en divers lieux de Shamazantha, et en connait assez bien les langages, ainsi que certaines problèmes techniques et humains qui se posent en ces lieux. Assez « sanguin » il supporte mal parfois, la servilité de M'morod, mais le regrette ensuite également. (Précisons que ces affrontements reviennent tous les deux trois mois et durent une semaine environ).
Caractéristiques : I 14 - P 20 - D 10 -R 18 - Vo 12 - F 22 - (S5D6 en combat) - E 10 - Vi 17 - C 14 - A 19. Quelques pourcentages: déplacements discrets : 108 ; grimper : 120 ; déplacement dans les arbres : 117 ; se camoufler : 44 ; tir : 76.
Attitude : Toyough est assez intelligent pour comprendre la mission des Messagers si l'un d'eux lui explique. Après un temps de réflexion (tirer un D 100 sous la Décision, chaque jet raté représente 1/2 heure de réflexion), il proposera l'aide de sa tribu si elle peut être utile à un retour des choses à la normale, et les soustraire à l'emprise de Charistophle.

La « police »

Si la garde défend spécifiquement la Tour du Lac, il existe également une police de Shamazantha, constituée de volontaires épisodiques dont le rôle est surtout d'intervenir au niveau des menus larcins ou de l'ordre public. On y trouve cependant aussi une catégorie d'individus tirant plutôt sur l'espion du Comité de Salut Public.. Ceux-là sont le plus souvent en civil, alors que leurs congénères ont une tenue ressemblant à celle des « mounties » canadiens.
Ils sont en général en patrouille, et du fait de leur appartenance brève à la police, sont prêts à aider ou dépanner les gens. Ils possèdent des véhicules et des chevaux, mais se déplacent, le plus souvent à pied. Pour des raisons imposées par Caristophle d'Elvergalande, ils utilisent, parfois au péril de leur vie, les armes correspondant à la région où ils opèrent, pistolets en Britannie, épées ou arc en Lonochenn, pistolets automatiques en Luzine, etc.. L'équilibre étant précaire en Samazantha, il est rare qu'ils tuent quelqu'un, essayant de préférence l'effrayer, l'immobiliser ou l'endormir.
Profil moyen : I 12 - P 12 - D 11 - R 13 - CVo 12 - F 14 - E 12 - Vi 12 - C 13 -A 13.
Chaque village important à son poste de police, dont le chef, appelé le Gepzo (terme officiel) ou Policard, ou encore Estouff (termes officieux) communique directement, par radio, avec un Responsable de l'Ordre, voix anonyme résidant sans doute dans la Tour...
En général, sur une patrouille de douze hommes, seul le chef de patrouille et son second sont équipés d'armes à feu, les autres ayant des matraques, parfois des lacrymogènes, parfois des lances... □

Didier Guiserix

Ce qu'il vaut mieux faire avant de jouer ce scénario :
— Bien le lire pour en comprendre la logique, et éventuellement la modifier à votre grés.
— Prévoir quelques plans ou bouts de plans de lieux clés : une salle de la Tour, les sous-sols, une portion des souterrains de l'astéroïde, un village (vous pouvez utiliser celui des règles), un bout du Castel, ou certaines îles.
— Préparer des fiches plus complètes de certains Personnages Non Joueurs, et créer vous même quelques figurants à votre goût.
— Des bestioles bizarres peuvent exister, en Zoulande ou en Lonochenn : une bonne occasion d'inventer vos créatures.
— D'autres territoires figurent sur la carte : vous pouvez les négliger ou leur inventer une raison d'être là, des habitants, une faune..
— Enfin, pour corser : l'astéroïde servit jadis de base à une race inconnue. Et si elle revenait, juste à ce moment ?...

Cette aventure a été conçue pour être jouée dans le cadre des règles de *Advanced Dungeons & Dragons* de T.S.R. Elle est idéale pour une équipe de 5 à 7 aventuriers de niveau 1-3.

Introduction

Les aventuriers arrivent à l'Auberge de la Subite Mort (voir C.B.12), il est environ deux heures de l'après-midi. L'auberge est vide, à l'exception, bien sûr, de l'aubergiste et d'une femme, d'âge mûr, l'air assez triste et préoccupé, qui discute avec lui. Cette femme est en fait une sorcière humaine, très pauvre, nommée Effraie, qui cherche des gens de bonne volonté (si, si, ça doit exister, même parmi des aventuriers !!..) pour aller délivrer son vieil ami Prunehault. Celui-ci a été enlevé quelques semaines auparavant par une bande d'Orcs ou Demi-Orcs, ayant à leur tête un Elfe ; certainement dans le but de lui « voler » ses pouvoirs, de lui extorquer toutes ses connaissances d'Illusioniste... Après un travail extenuant de recherches magiques, elle a retrouvé sa trace (c'est une sorcière, ne l'oublions pas) et cherche des gens pour accomplir cette tâche.
Si les aventuriers acceptent (et on se demande bien pourquoi ils refuseraient, il n'y a rien d'autre à faire par ici !), elle leur donnera une carte grossière de la région avec le chemin menant au «Défilé de l'Ours Debout » ainsi que deux fioles de soin *(Potion of Healing* du DMG). Effraie, chaotique-neutre, détectera successivement les tendances bonnes et mauvaises du groupe. Discrètement, elle préviendra les aventuriers sur la mentalité de leurs compagnons (en agissant dans les deux cas comme s'ils étaient les seuls à être prévenus) et répartira équitablement ses deux fioles de soin. De plus, comme elle tient vraiment à revoir son ami vivant, elle écartera du groupe tout personnage de tendance chaotique-mauvaise (CE) par un sort de *Minor Quest*. Elle remettra à un personnage neutre, de préférence chaotique, l'anneau de son ami, dont le nom est gravé à l'intérieur. Cet anneau (protection + 1) servira à se faire reconnaître de Prunehault et, si tout se passe bien, sera donné en cadeau à un des membres du groupe à la fin de l'aventure.

Approche et Extérieurs

Cette partie est placée sous l'entière responsabilité du Maitre de Jeu (In English DM), afin de faire profiter les aventuriers de son imagination débridée. Cet intermède peut durer de une à trois journées d'un voyage qui se termine dans une forêt.

Le Défilé

La forêt que les aventuriers ont traversée jusqu'à présent devient de moins en moins dense, les arbres se font plus petits, jusqu'à n'être plus que des buissons rabougris, pour finalement disparaître totalement sur une bande de terrain d'une centaine de mètres de large. En face d'eux, il n'y a plus maintenant qu'une falaise haute de 30 à 40 m, se prolongeant très loin des deux cotés (5 à 10 km vers le Nord et 2 ou 3 vers le Sud). Dans cette falaise, et droit devant eux s'ils ont suivi la carte, il semble y avoir une faille, orientée E-O. La falaise, bien qu'assez abrupte, est « grimpable » par un voleur avec les % usuels ; néanmoins, elle est couverte de cailloux et tout *mouvement silencieux* non réussi provoque des éboulis qui ont 45 % de chances d'attirer l'attention des gardes postés en haut (voir plus loin).

— A et B : Deux gardes de chaque coté, à prendre au hasard parmi ceux se trouvant à l'intérieur du « domaine » (4 % de chaque coté qu'il y ait l'un des deux capitaines). Ces gardes sont armés d'épées courtes et d'arcs longs, avec un carquois de 12 flèches chacun, et une corne par groupe. S'ils repèrent des visiteurs ils tireront sur eux et n'avertiront les gardes de l'intérieur que s'ils sont en mauvaise posture (blessés à la moitié de leur PdV) ou de façon évidente incapables d'arrêter une tentative d'invasion. Ce sont des Orcs et seront très fiers de raconter au reste du groupe leurs exploits guerriers.
Si les aventuriers se font repérer alors qu'ils sont à l'intérieur du défilé, ces gardes essaieront de les assommer avec les rochers placés de part et d'autre, en haut du passage. Ils ont 20 % de base de toucher l'un des aventuriers, plus 5 % par personne présente en-bas, plus 5 % par round à partir du second (par exemple, deux personnages dans le défilé 30 % au premier round, 35 % au second, etc...). Ils ont aussi 30 % de chances de bloquer le passage, plus 5 % par round durant lesquels ils jettent des pierres. Il parait clair que le fait de jeter des rochers à cet endroit prévient le reste des gardes, situés plus loin (disons à 95 %, ils dorment peut-être tous d'un sommeil très lourd...).
Chaque groupe a 10 % de base de repérer les aventuriers dans un rayon de 200 m de l'entrée du défilé (ceci correspond au *Hear Noise* d'un Voleur de niveau 1) avec les modificateurs suivants :

— progression de jour : + 10 %
— progression dans les buissons : + 10 %
— progression en terrain découvert : + 20 %
— progression particulièrement bruyante : + 15 %
— groupe de plus de trois : + 15 %
— déplacement silencieux : — 10 %
— faire du feu le jour : + 15 %
— faire du feu la nuit : + 30 %

Si un capitaine des gardes se trouve dans l'un des groupes, le pourcentage de base passe, pour ce groupe particulier, à 20 % (Voleur niveau 4).
Un pont de corde relie les deux cotés A et B de l'aire de surveillance.
— **C** : Sorte de défilé naturel de 3 a 4 m de large, avec au fond un escalier grossier taillé dans la pierre donnant, quelques mètres en contrebas, sur une trouée (« Clairière dans la montagne ») vaguement circulaire de 40 à 50 m de diamètre.
— **D** : A cet endroit, la paroi du défilé s'incurve légèrement, c'est ici que s'effectue la relève de la garde, toutes les 4 heures (+/— une heure à chaque fois) en utilisant une échelle de corde qui est jetée depuis le haut (en A). En temps normal, l'échelle se trouve en permanence remontée et posée sur le sol de la zone A.
— **E** : Dans le prolongement exact des deux statues S1 et S2 (voir plus loin) se trouve un passage secret. Sur la pierre, à l'emplacement de la porte, il y a 6 trous d'un diamètre de 1,5 cm disposés en hexagone à environ 2 cm les uns des autres et profonds de 3 ou 4 cm. L'ouverture se produit en plaçant trois doigts simultanément dans trois de ces trous. Deux autres trous sont vides mais le dernier (à déterminer aléatoirement) est piégé avec une aiguille empoisonnée. Un voleur réussissant son *Open Locks* n'aura donc aucun problème. Par contre, tout personnage piqué perdra 1-2 PdConstitution et 1-3 PdV, définitivement si le jet de sauvetage est raté, et pour 1-6 jours s'il est réussi. Dans l'action, le DM devra décrire ceci comme une forte et brusque fièvre, suivie d'une sensation de faiblesse, le joueur n'aura alors aucune possibilité de savoir combien de temps cet état va durer...).
— **F** : Quelques gros rochers de 5 à 6 m de haut, entre lesquels il est possible de se glisser et présentant des entailles qui permettent de les escalader. Il est possible de les faire glisser sur le sol, très lentement, pour des individus ayant un total de PdForce supérieur ou égal à 45.

Depuis la zone C, et à cause de la présence de ces rochers, on ne peut pas voir l'entrée de la grotte G4. A 3 m à droite de ces rochers, il y a l'emplacement d'un feu, qui sera soit allumé avec 1-4 gardes autour (75 %), soit couvert et sans personne pour s'y chauffer (25 %). La nuit ces pourcentages deviennent respectivement 35 % et 65 %.
Autour de cette « clairière » sont disposées quatre entrées de cavernes, de taille identique dont une est munie d'épais barreaux verticaux. Ce sont les différents logements des gardes, de leurs capitaines, de l'Elfe Fara-Or'th le Rouge et la cellule où l'Illusionniste est enfermé. Il y a en tout 12 gardes, dont 8 Guerriers/Voleurs niveau 1/1 et 4 de niveau 2/2, ayant respectivement une AC6 et 8/8/7/6/6/5/5/4 PdV pour les niveaux 1, et une AC5 et 16/14/14/12 PdV pour les niveaux 2. Les deux capitaines, Korat et Berdniz, sont des Demi-Orcs Guerriers/Voleurs 3/4 ayant une AC4 et respectivement 25 et 21 PdV, ils frappent tous les deux avec un bonus + 1/+ 3 dû à leur Force.
Lorsque les aventuriers arrivent dans la clairière, 1-6 gardes sont absents, étant eux-mêmes en aventure à l'extérieur et rentrant dans 1-4 heures (ou 6 + 3d6 tours).
Il y a 5 % de chances qu'un des deux capitaines soit parti avec eux. Les gardes présents sont soit autour du feu, soit dans leurs quartiers en train de se reposer. Pendant la nuit, tous les gardes, y compris ceux qui sont autour du feu, dorment, sauf, bien sûr, les gardes en A et B et ceux qui sont en « promenade » à l'extérieur. Fara-Or'th pourra se trouver dans plusiers endroits différents à ce moment là. La nuit, il dormira dans sa chambre (grotte G3). Le jour, il sera en train d'étudier dans sa chambre (30 %), près du feu avec certains de ses gardes (20 %), dans la cellule (G4) avec Prunehault (30 %) ou dans sa chambre avec l'Illusionniste (20 %). S'il dort, un bruit, de combat ou autre, le réveillera à coup sûr. Si ses gardes sont alors en difficulté (ou simplement morts...) il tentera de s'enfuir par le passage secret en utilisant un sort d'obscurité *(Darkness)* pour y attendre les aventuriers en leur tendant un piège.

Grotte des gardes (G1)

C'est là que les 12 gardes Orcs dorment et entassent leurs maigres biens. Le rack d'armes ne contient que quelques épées courtes, hallebardes, arcs et flèches de qualité standard et il n'y a rien à trouver dans les 12 paillasses.
Dans le petit coffre, fermé par une simple serrure, il y a 5-50 pièces d'or et 1-10 gemmes (40 P.O. chaque) cachées sous des vêtements sales et puants. Dans la cheminée, où rougoient encore peut-être quelques braises (50 %), est installée une araignée géante qui descendra si on la dérange trop longtemps (20 % de base + 5 % par round durant lesquels un aventurier pointe son nez dans la cheminée). Le contenu du sac de nourriture des Orcs est certainement inutilisable par les aventuriers (il vaut même mieux éviter d'imaginer ce qu'ils peuvent manger ! ! !...). Le passage secret ne peut s'ouvrir que dans le sens G2 vers G1 mais est détectable normalement à partir de G1.

Grotte des deux capitaines (G2)

Cette grotte est nettement plus luxueusement installée que la précédente. Les deux capitaines y logent et cachent ici leur « trésor de guerre ». Ils n'ont aucune confiance dans les autres gardes, ce qui explique certaines précautions.
Il y a, dans chacun des deux lits, une dague enduite du poison de la première fiole (voir plus loin dans l'armoire) et le pourcentage de se piquer, si on fouille les lits, est de (50 — PdDextérité) %. L'armoire, fermée à clé, contient un miroir en argent (200 PO), dont le seul pouvoir magique est d'irradier de la magie (?...), une robe de caméléon *(robe of blending,* DMG p152) et six fioles : un somnifère puissant (incolore) qui provoque un sommeil très profond (si on se pique avec un objet qui en est enduit, il prend effet 1-8 rounds plus tard et dure 2-12 tours) ; un produit bleu rendant la peau bleue lorsqu'il passe dans le sang (une simple piqûre suffit) et quatre autres fioles de couleurs différentes, verte, rose, mauve et blanche comme du lait, totalement sans effet. Pour les deux premières fioles, un jet de protection réussi contre le poison annule complétement l'action du produit.
Le liquide bleu agit de la façon suivante : après 1-3 rounds la peau commence à bleuir dans un rayon de 2 cm autour de la piqûre puis la couleur s'étend en cercles concentriques pour finalement couvrir tout le corps en 1 tour complet. L'effet dure 4-12 tours mais se tire avec 2d6 + 2, un résultat de 13 ou 14 indiquant un bleuissement permanent. Il n'y a pas encore d'antidote connue à ce poison.
La paroi du fond de l'armoire est un passage secret qui donne accès au couloir entre les deux grottes G1 et G2.
Pour pénétrer dans ce couloir il faut d'abord désarmorcer le mécanisme qui fait tomber un filet à mailles très serrées fixé au plafond, emprisonnant 1-2 personnes *(Bend bars* + 15 % pour le déchirer). Ce couloir ne peut contenir plus de trois personnes et l'ouverture de la porte de sortie ne peut se faire que si la première est refermée. Le Voleur qui tente alors d'ouvrir la seconde porte ne dispose plus que de (3 tours)/(nombre de personnes dans le couloir) pour réussir son *Open Locks* sinon il y a risque de suffocation (perte de 2 PdV et 1 PdForce par round supplémentaire, les PdV se retrouvant par les moyens usuels, mais ceux de Force ne pouvant « revenir » avant plusieurs jours de repos). De plus la porte du couloir secret donnant vers G2 ne s'ouvre pas depuis l'intérieur.
Le coffre est fermé à clé et piégé avec une aiguille enduite du produit bleu. Il contient une coupe en or (1200 PO) et dix pierres bleues (Turquoises) dont la valeur reste à déterminer mais dont aucune ne peut excéder 100 PO.

Grotte de Fara-Or'th (G3)

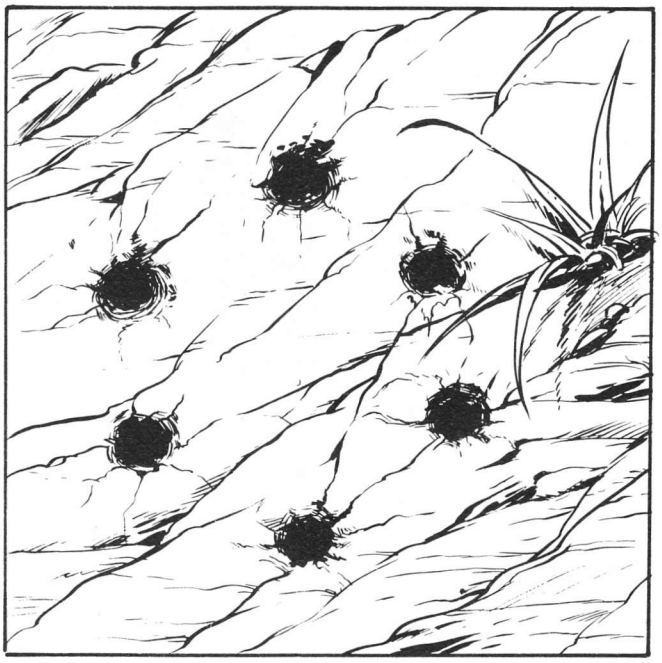
C'est là qu'il étudie, dort ou interroge son prisonnier. L'ameublement consiste en une table avec trois chaises ; une armoire, avec un miroir sur l'une des portes, ne contenant que quelques habits ; un lit, un coffre et une bibliothèque.
Dans le coin gauche de la pièce, sur son chevalet, repose un Grimoire de l'Ultime Sagesse (C.B.3). De part et d'autre du lit, deux torches sont fixées au mur par des supports en cuivre. Elles sont allumées ou éteintes selon l'heure et l'occupation du maître des lieux. Pour ouvrir la grille de la grotte G4, il faut incliner ces deux supports d'1/8 de tour vers la droite, simultanément ou non.
Le coffre est fermé à clé, piégé avec un *Color Spray* qui se déclenche si on ouvre sans précautions, si on brise le couvercle du coffre ou si la tentative de désamorçage échoue. Il contient 1256 P.O., un livre de comptes et une boule de cristal (normale, DMG p141). Cette dernière est fixée au fond du coffre par un système piégé qui, s'il n'est pas désamorcé avant de la soulever, la fait se briser dans les mains du maladroit qui a voulu s'en emparer causant ainsi 1-6 points de dégâts, dus aux éclats de cristal. Si le livre de comptes est ouvert par l'un des membres du groupe, une feuille volante s'en échappera, sur laquelle on peut lire *Banane/Cake/Noix* (voir plus loin). La bibliothèque contient un certain

nombre de traités divers (La Guérison par les Plantes, L'Alimentation Macrobiotique, et autres du même type) ainsi que le livre de sorts de Prunehault.

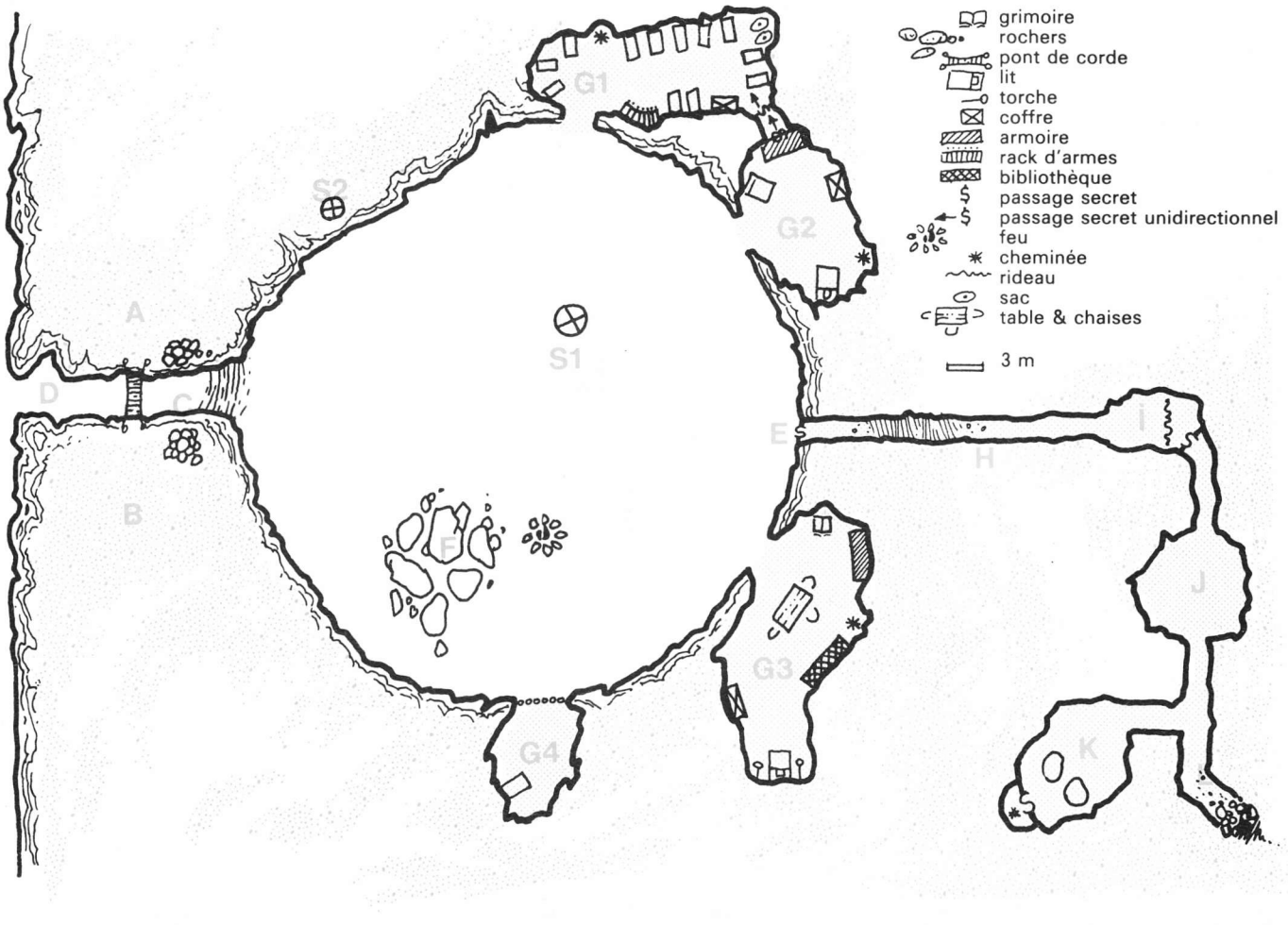
La Prison (G4)
Cette grotte, qu'on ne voit pas de l'entrée de la clairière, est fermée par une lourde herse s'ouvrant à partir de G3. Le vieil Illusionniste y est enfermé, attaché à la paroi de sa prison par une solide chaine. A l'intérieur, il n'y a rien d'autre qu'une paillasse.

Grande Statue de l'Ours debout (S1)
Cet ours, d'environ 8 m de haut, tient dans la patte droite dressée vers le ciel, une sorte de boule de verre. C'est du moins l'impression qu'en ont les aventuriers s'ils l'examinent. En fait, il s'agit d'une grossière lentille sphérique, destinée à projeter sur l'entrée du passage secret l'image d'un point lumineux situé à l'emplacement de la seconde statue.

Petite Statue (S2)
Elle est identique à la première, dans sa forme, mais ne mesure que 45 cm de haut. La boule qu'elle tient dans la patte droite levée est faite d'un métal poli, très luisant, en particulier au moment du lever du soleil ainsi que pendant les deux premières heures de la matinée. Le rayon lumineux qui se réfléchit alors sur cette boule passe au travers de la lentille, en S1, et frappe le mur de la clairière à l'endroit précis du mécanisme d'ouverture du passage secret. Cette petite statue, vissée sur son



socle, est très délicatement ouvragée. Emportée et correctement revendue elle peut rapporter 35 à 85 % de sa valeur réelle, soit 15 000 P.O. (le DM tire un jet de pourcentage, si le résultat est compris entre 35 et 85 c'est le chiffre effectif, s'il est plus petit, on prend 35 %, et dans le cas inverse, 85 %).
H : Couloir étroit et très sombre, s'enfonçant de 25 m dans la roche. La zone hachurée est faite de pierres relativement instables qui s'écrouleront en obstruant totalement le passage si 3 personnes (ou plus) se trouvant simultanément en I.
I : Salle ovale de 8 m sur 5 m, coupée en deux par un épais rideau de velours bleu nuit. Quand les aventuriers réussissent à pénétrer dans le couloir, Fara-Or'th se tient derrière le rideau et jette un sort d'*Improved Phantasmal Force*. Il fait apparaître un Géant des Collines devant le rideau, qui lance des pierres sur les attaquants. Si Prunehault assiste à la scène (c'est tout de même fort peu probable vu son état) il peut avertir les aventuriers que ce n'est qu'une illusion (+ 4 au jet de sauvetage). Ensuite, Fara-Or'th s'enfuit par le passage secret en jetant un sort de *Minor Creation* (parchemin niveau 12) derrière le rideau en utilisant une pièce d'or comme point de départ. Quand les aventuriers arrivent le passage secret est refermé.
J : Cette salle est une *Arène des Oppositions* (voir le rubrique Devine...) dont le mot de passage n'est autre que Banane/Cake/Noix.
K : Acculé, traqué, Fara-Or'th s'est réfugié dans cette dernière salle. Il a jeté sur lui-même un *Mirror Image* et il attend. S'il est découvert il sortira



de derrière les rochers et combattra après avoir utilisé ses sorts de *Color Spray* et *Darkness*. Son but est d'essayer de s'enfuir pour pouvoir ressortir par E après s'être débarrassé des intrus. S'il est touché au 3/4 de ses PdV, Fara-Or'th se rendra, demandant la vie sauve en échange d'un renseignement sur un endroit éventuel où il serait possible de retrouver une partie du secret de la confection des Arènes des Oppositions. Mais, s'il est présent et que personne ne le surveille, Prunehault se jettera sur son tortionnaire et l'achèvera à coups de dague, pour pouvoir récupérer le Baton de Rapidité, qui lui appartient. L'information que Fara-Or'th a est fausse, bien entendu, mais lui-même l'ignore : *« il faudrait continuer à déblayer la galerie L pour accéder à une petite salle où, peut-être..., jadis... »*. Le passage secret (au fond de K) donne accès à une cheminée menant à l'air libre, en haut de laquelle les gardes restant (s'il y en a) ont 20 % de chances de s'être postés (uniquement s'ils sont trois au moins).

L : Les éboulis qui obstruent cette galerie sont dus à un très ancien effondrement de sa voûte. Si les aventuriers décident de creuser dans cette direction, le DM devra leur faire comprendre que, d'une part cela prend du temps et, d'autre part, que cela leur coûtera de l'argent (matériel, nourriture, etc, etc... pour environ 20 P.O. par jour d'exploration). Il conviendra donc de savoir jusqu'où ils veulent creuser, pour déduire la somme correspondante de la part de chacun. Il n'y a rien à trouver qu'une succession de petites salles parsemées de squelettes très anciens de nains et d'humains, sur une distance de 200 m, soit 40 jours de travail.

Personnages Non Joueurs

Mis à part les gardes et leurs capitaines, qui sont tous Mauvais-Droits (LE) et entièrement dévoués à Fara-Or'th, ce qui suit devrait permettre au Maître de Jeu de faire évoluer correctement les trois « acteurs » de ce module.

Effraie

Sorcière, N8, Chaotique-Neutre (CN), 27 PdV, 48 ans, F8/I18/S19/C13/D15/Ch15. Elle tire son nom, ou plutôt son surnom, de son familier, une effraie, qui est posée sur son épaule et ne la quitte jamais. Son aspect physique est assez déroutant, surtout si l'on fixe sa chevelure qui semble animée d'une vie propre et en perpétuel mouvement *(Permanent Illusion* lancé avec un parchemin au niveau 15, c'est un cadeau de Prunehault). De type indien, elle porte une robe de laine brune et une sacoche de cuir dans laquelle elle range tous ses composants, quelques bougies et autres philtres de sa composition, ainsi que sa « fortune », 116 P.O. dans une bourse de cuir. Les sorts dont elle peut disposer à la fois en tête et dans son livre, sont laissés à l'appréciation du DM, à part les détections du bien et du mal et le *Minor Quest* qu'elle utilise en début de rencontre. Autour du cou, contre la peau, elle porte une amulette, qui s'échauffe légèrement en présence d'un personnage chaotique. Si Effraie ne dispose d'aucun critère lui permettant de choisir à qui elle va confier l'anneau de Prunehault, elle s'en remettra, très ouvertement, au hasard.

Prunehault

Illusionniste, N8, Chaotique-Neutre (CN), 25 PdV au total, (mais seulement 5 quand les aventuriers le trouvent, dus au mauvais traitement de Fara-Or'th, 55 ans, F10 / I18 / S8 /C13 / D18 / Ch14. Il a été enlevé près de deux mois auparavant et n'a plus aucun sort en tête. Il est très faible et complètement terrorisé dès qu'il aperçoit quelqu'un qui s'approche de sa prison. De toute façon, il passe le plus clair de son temps à somnoler sur sa paillasse. Quand il sera libéré et sûr de la bonne foi de ses « sauveurs », il restera derrière eux et n'aura plus que deux buts : tuer Fara-Or'th et récupérer ce qui lui appartient, c'est-à-dire son livre de sorts, sa boule de cristal et son Bâton de Rapidité (attention, il est très intelligent, il faut le jouer comme tel...). Il voudra bien apprendre des sorts à ses sauveurs et leur laisser la boule de cristal, mais sera intraitable en ce qui concerne le bâton. De plus, si la boule est cassée, il sera très en colère et passera sa rage sur Fara-Or'th (il le frappera à + 4 et même dans le dos s'il en a l'occasion). Il n'est pas au courant de l'existence, ni de l'emplacement, du passage secret E. Il ne connaît pas exactement le niveau de connaissance de l'illusion de l'Elfe, il hésite entre *Master Trickster* ou *Cabalist* (il ne parle pas de niveaux, uniquement de titres, et les aventuriers ne peuvent bien sûr pas consulter le PH pour savoir de quoi il s'agit...).

Le Bâton de Rapidité (P.O. 2500, XP 750) est utilisable uniquement par un magicien, ou sous-classe de magicien. C'est un bâton magique + 1 pour le combat. De plus, il donne un bonus de 1 sur le dé d'initiative, permettant de frapper 2 fois par round et donnant une AC2 à son porteur (à cause de sa grande maniabilité et ses possibilités de parade).

Le livre de sorts de Prunehault contient :

Niveau 1 = *Change Self, Color Spray, Darkness, Detect Illusion, Detect Invisibility, Hypnotism, Light, Phantasmal Force ;*

Niveau 2 = *Blindness, Detect Magic, Improved Phantasmal Force, Magic Mouth, Mirror Image, Misdirection ;*

Niveau 3 = *Fear, Hallucinatory Terrain, Invisibility 10' Radius, Rope Trick, Suggestion ;*

Niveau 4 = *Improved Invisibility, Minor Creation, Phantasmal Killer.*

Le parchemin de *Minor Creation* lui appartenait.

Fara-Or'th

Illusionniste, N4, Mauvais-Droit (LE), 20 PdV, 237 ans, F17 / I18 / S10 / C17 / D16 / Ch6. Cet Elfe, chef d'une bande d'Orcs, n'est en fait qu'un Elfe noir dégénéré. Fils d'une Elfe noire et d'un Demi-Orc, c'est un être dépravé, entièrement voué aux forces du Mal. De tous ses pouvoirs d'Elfe noir, il n'en garde qu'un : son extrême habilité à se déplacer au cœur des endroits les plus sombres. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il a choisi de s'établir en ces lieux où la lumière ne pénètre que quand le soleil est au zénith. De sa mère, morte en le mettant au monde, il n'a conservé que la cape et les bottes *(Cloak* et *Boots of Elvenkind,* ne fonctionnant qu'à 75 %. La cape donne un bonus de + 6 contre toute attaque basée sur le feu). Son Charisme, bien que très bas pour les autres Elfes et les Humains, fait merveille sur les Orcs et les Demi-Orcs de sa bande, qui sont capables de combattre pour lui jusqu'à la mort. Les sorts qu'il a en tête sont : N. 1/ *Darkness, Darkness, Color Spray* N. 2/ *Improved Phantasmal Force, Mirror Image.* Il connaît aussi le mot de passage de l'Arène des Oppositions. □

André Foussat

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

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

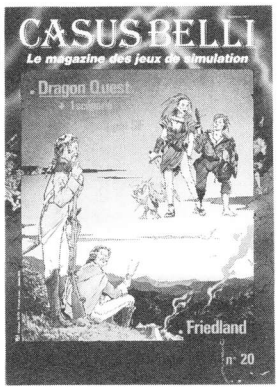
13 Falkland - Dédale pour ZX 81. Figurines - Barbarian King - Equitation dans D & D - Un scénario de campagne pour Jeux de Rôle Médiévaux.

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 Battlecars et Amirauté + 1 scénario les cavernes du Pied de Bouc

19 S.O.S. wargamer solitaire. Bounty Hunter Le visiteur, scénario MEGA Légendes

20 Dragon Quest Friedland Design de scénario

BON DE COMMANDE

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

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

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

● NUMEROS CHOISIS :

.....

.....

.....

soit ..... numéros à 15 F l'un franco (étranger 20 F)

● CI-JOINT MON REGLEMENT DE ..... F par Chèque à l'ordre de CASUS BELLI

Etranger : mandat international ou chèque bancaire compensable à Paris.

CB. 21

Petites Annonces

S.O.S. Partenaires

— Je cherche groupe pouvant m'accueillir pour tout **JDR** (AD & D) Région **Versailles**. E. Chateau - 21, rue de Montbuisson - 78000 Louveciennes.

— Cherche partenaire **wargames à Niort** - Possibilité création club. Francis Amsler - Tél. (49) 24.09.63.

— Cherche partenaires pour **Squad Leader**. Contactez Christophe Vuattier - rue de la Fontaine - Leuilly-sous-Laon - 02000 **Laon** - Tél. (23) 23.36.16.

— Cherche partenaire pour **wargame** ancien WRG **avec figurines** Ecrire à Jean-Marie SAUGEY - 183 bis, rue du Faubourg Poissonnière 75009 **Paris**.

— Cherchons **joueurs de AD & D pour réaliser une campagne durant 84-85.** région **Lorient.** Contacts : Jean-Michel Tél. 33.29.57. ou Thierry 37.21.36.

— Cherche partenaires pour **G.I., Panzerleader, war of the Ring, AD & D et autres.** Contactez T. Hermetet à **Digne.** Tél. (92) 31.32.67.

— Cherche partenaire pour **Tunnel & Troll ou Légende**, 12-13 ans. Ecrire à Gregory Drabble - 15, rue Albert 1er - 42000 **Saint-Etienne**. Tél. 79.37.76. aux heures des repas.

— Débutant chercher joueur pour **jeux de rôle** (Méga, D & D) ou **wargames**. Tél. (27) 48.89.80. Laurent à **Saint-Amand-les-Eaux** (Nord).

— Damien Harel cherche sur **Chambéry et Savoie** partenaires pour **Méga et autres.** Ecrire 129, rue Ningesser et Coli - 73000 Chambéry. Tél. 69.60.70.

— Lionel cherche à **Marseille** à apprendre à jouer à **C & S** et à **Call of Cthulhu** et cherche partenaires pour **AD & D.** Tél. 49.30.34.

— Cherche partenaires pour **wagames et jeux de rôle.** Région de **Mamers**. Alban Bureau. Tél. (43) 97.64.00.

— Au 38, rue Vieille Ville, 08200 **Sedan**, ? cherche des partenaires.

— Pour **Méga, D & D, T & T**, M. Nicolas Gonc chercher des partenaires 74000 **Annecy**, tél. : (50) 67.48.89 -Acran.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

à decouper ou photocopier

A envoyer a 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

Club

— **La Bourse aux Modules** - 1, rue du Liard - 67400 - Illkirch - vous permet d'échanger des scénarii pour tous jeux de rôle - Renseignez-vous vite !

— un **club de D & D - à Saint-Etienne** - doit exister ! S'adresser à Nicolas Beraud - 25, rue de la Résistance - 42000 - Tél. (77) 21.54.51 après 18 H.

— **Club Saint Rémy** - recherche Saitille ou Scintoille - Appellez -Pierre au 846.17.86 (soir).

Divers

— Cherche **programmeurs de jeux d'aventure et de simulation sur Oric**, pour créer club. P. Blois - 66, rue Anatole France; 37100 St-Cyr-sur-Loire.

— Cherche **éditeur pour différents Wargames** - M. Berclaz Pierre - Auwiessenstr - 29 - 8050 - Zurich -Suisse - Ecrire pour tous renseignements.

Vente, achat matériel

— Vends **Austerlitz, Magenta, Star Force** (état neuf) et **CB 9.** Contacter Alban Bureau; Tél. (43) 97.64.00.

— Vends **Zargos Lord** + **Extension** TBE 199 F. ainsi que **Runequest** 110 F., **Légendes** 130 F, **1 boîte de figurines Démons et 10 autres D & D** 60 F. Tél. 16 (1) 586.15.45. Sylvestre Vérillon.

— Dingue de **Squad Leader,** reprendrais pions, cartes ou modules de la série. Donnerais **East & West** à liquideur éventuel. Rault Tél. (16) 38.68.01.

— Vends nombreux **livres, jeux figurines...** liste contre 4 timbres à 2 F. Ecrire J.C. Hibert - 1, rue des Chênes Villeneuve 31270 Cugnaux.

— Vends wargames : **Norge, Krull et Prumni.** Prix à débattre. Tél. 16 (23) 23.36.16. demander Christophe.

— Cherche **Battle for Stalingrad** SPI. Bon état. Nec; M. ROS André. 12, Corniche André de Joly - Bloc L. 06300 Nice.

— Vends **Panzer Army Afrika** A.H. 150 F. et **Attila** IT 120 F. neuf. Sébastien Riégel Tél. (88) 36.66.29. - 14, Bd Clémenceau - 67000 Strasbourg.

— Vends **Viva Zapata** 65 F. recherche **Civilization, Samurai, Machiavéli.** Jean-Luc Guyot - 3, rue des Châtaigners - 95270 Luzarches.

— Vends **Longuest Day** 400 F, **Rommel** 100 F. le tout T.B.E. 450 F. Ecrire à J.C. Orlandi - 43, Bd Gabriel Koenigs 31300 Toulouse.

— Echange **Casus Belli N° 19 contre Casus Belli N° 17.** Grégory Camp - 18, rue José Maria de Hérédia. 75007 Paris.

— Vends **Squad Leader** 180 F. **Cross of Iron** 100 F. **Legio 7** 140 F. **2 Free Game** (2 × 40 F.) Règles en français ou le tout 400 F. Yannick. Tél. 978.75.98. (95370).

— Cherche **programme pour Commodore 64,** de modules pour JDR. Philippe Caffarel - 69, rue Beaurepaire. Boulogne-sur-Mer. Tél. (21) 30.09.93.

— Cherche **toutes traductions sur AD & D** modules occasion. Faire offre à B. Poisson - 16, rue Four à Chaux. Saint-Denis; 97400 La Réunion. Tous frais remboursés.

— Vends **Flat-Top** 250 F. T.B.E. Ecrire M. Paraire - 6 H Le Clos St-Georges. 2 117 ou de Lodève - 34000 Montpellier. Tél. 75.68.65.

— Vends **console Coleco CBS** (état neuf) + **cassettes.** Ecrire à Hervé Guegen. 28, av. Edouard Vaillant. 93310 Le Pré-St-Gervais.

— Vends **Programme pour dessiner pions wargames C64** + **Plutter** 30 F. suisse. P. Berclaz à Uwiesenstr. 29 -8050 Zurich (CH). Mode d'emploi complet.

— Vends/Echange **Thieves World** (pour tous jeux de rôle) + **2 livres inédits** coffret 200 F. Olivier Boigey. 11, rue L. Thubeuf. 76000 Roen.

— Vends **boîte de base D & D + modules B2 et B4,** tout en français ! 99 F... Achète **Traps et Grimtooth's Traps** : idées de piège pour MD. Patrick Delattre. Tourcoing 3 - Allée Leonie Van Houtte. Tél. 76.73.93.

— Cherche possesseur **ZXspectrum** (48 ou 16 K) pour **échange wargames et JDR.** Olivier Peeters - 26, rue Paul Gauguin - 40220 Tarnos.

— Echange **Legio 7** Bon état **contre un JDR en français.** Même en mauvais état. Nicolas Favre. 51, Philosophes - 1 - 400 Yverdon (CH).

— Vends **Daredevils** état neuf 150 F. ou échange contre affaires se rapportant à **D & D** ou échange contre **Crescendo of Doom.** Pierre Daniel. 3, rue du Capitaine Ferber - 72100 Le Mans.

— Vends **Napoléon at War** SPI, **Zargo's Lords, Bounty Hunter.** Bon état, très bonne affaire. Sébastien Capelle - Tours. Tél. (47) 25.06.85.

— Vends **C & S** 100 F. **sup. S & S** 80 F. **SO** + **scénarios** + **Atlas** 200 F. **Squad Leader** 120 F. Eric Fouquet 12, Square St-Dominique -85300 Challans.

— Echange **Sorcier contre Snit's'rev ou Bordeland ou Havannah ou civilisation ou Quirks** - Bref tous jeux de ce genre - Carpentier Patrick - 37, rue des Saules - 62112 Corbemim - Tél. 16 (27) 97.52.09.

— Cherche **The General** ou copies sur war at sea, vitp et dune - Tél. (7) 839.81.16 - Après 20 h. - M. Rogerieux - 2, rue E. Vaillant - 69100 - Villeurbanne.

— TI 99/4A cherche **Interface RS 232 C** + **termin.** Emul. 2 - M. Ph. Pair - 6, avenue St Sébastien - 54600 - Nancy - Tél. (8) 327.74.73.

— Cherche à acheter **Barbarian Prince - Time Triper complet** - Tél. Olive Patrick - 541.27.32 - laisser n° de Tél si absent. Prix à discuter.

— Masochiste confirmé cherche **Traduction en Français du Player Handbook et du Dungeon Master Guide** - urgent ! merci d'avance - M. F.X. Chaunier - 5, rue Gérando - 75009 PARIS.

— Echange **AD et D PDMG** + **PH** + **dungeon Master Screen contre Gall of Cthulhu ou légendes** - M. Lecomte B. - 41, rue des Hannetons - 59000 Lille.

— Vends ou échange nombreux **jeux pour Apple 2** - (Stratégie, Aventure, Arcade) - liste et prix sur demande - Laurent Maupas - Insa 601 - 69621 Villeurbanne.

— Affaire ! Vends **Disquettes Apple II** - (Jeux et utilitaire) - Lasselin Nicolas - 28, Villa Emile - Clichy - 92110 - Tél. 270.76.98.

— Vds **Atari** + **9 K7** - 1 500 000 francs - **Cbs** + **3 K7 - garanti - 2.000.000 francs - Maquettes et Casques WW II** - liste C. env. timbrée - M. Sion - 18, rue C. Franck - Lille - Tél. 04.25.42.

— Cherche **programme d'aventure de D & D compatible sur Commodore** 64 au prix de 20-50 F. Pour tous renseignements Tél. 16 (21) 30.09.93.

— Cherche d'occasion **module SI** -Lanson Bastien - 92120 Montrouge. Tél. 657.32.43. entre 18 et 19 heures.

— Cherche en occasion **Dungeon Floor Plan I, II, III et PH.** Ecrire à Patrick Bass - Ch. Rionza - 31020 Renens - SUISSE VD.

— Vends 200 F. ou échange contre jeu de rôle, **Zargo's Lord I et II.** O. Noël - 9, Place des Glycines - 77170 Brie-Comte-Robert. Tél. 405.23.53.

— Echange **jeu Sorcellerie sur Apple II contre jeu Légendes** + **ses scénarios.** P. Hache - 221, Bd de la Liberté - 59800 Lille.

— Offre exceptionnelle, vends wargames état neuf très peu servi : **Squad Leader** (règle en français), **1870, Austerlitz, Les dernières batailles de Napoléon.** Tél. (53) 55.04.43.

— Vends **Fleurus** 50 F. **Amirauté** 100 F. **Napoléon à Austerlitz** 50 F. **Odyssey** 80 F. **Legio 7** 120 F. bon état - V. Lapras - Giraud - 42130 Boen.

— Cherche **DMG, MMI et II, FF** (traduit) à prix avantageux. Tél. 78.63.19 après 19 h. Emmanuel.

— Vends **Arab-Israeli wars** 140 F. **Ave Tenebrae** 90 F. neuf en français. Olivier Prevosto - 65, route de Frontenex - 1207 Genève - Suisse.

— Vends **Bonaparte** neuf - (It) -150 F. - ou échange - contre **Expert Set** (D & D) ou **Amirauté** - M. Yvenec - 5, rue Charles Peguy - 29219 -Lerelecq Kerhuon.

— Vends **Interface Télévision - Secam PHA 2101 - pour TI 994 A** - prix à débattre - Jean Marc - Tél. 42.29.20 - à Marseille.

— Vends **CB N° 18** 10 F. + **D & D Basic Set** français - 50 F. - + **Légendes Celtiques** neuf - prix intéressant - contacter - Tél. (8) 234.33.04.

— Vends **AD & D - DMG - PH - MM** + **module AD & D - UK1** + **feuille de Perso pour AD & D** - le tout -230 F. - Tél. (95) 31.64.16 demandez Luc.

— Recherche jeux - Spi : **Gondor** et ou **Sauron** - vends **Modules U2 - A 4 - GI - 2 - 3 QI** + **Forest of Doom** - Tél. M. Mounier - (76) 38.53.57.

— Vends **Star Force** - 100 F. - **Traveller** 100 F. + **40 fig.** 100 F. - ou tout - 300 F. - M. Chastaing - 14, rue Jules Michelet - 93800 Epinay - Tél. 826.72.47.

— Vends **Module B2 D & D** - Wargame - **Luftwaffle** - 100 F. - M. Gonc Nicolas -74000 Annecy - Tél. (50) 67.48.89 -Acran.

— Achèterais jeu **War in the East, War in Europe.** Faire offre alléchante à Jean-François Dillies - 153, rue Anatole France - 59790 Ronchin.

— Cherche **White Dwarf N° 48 et scénarios édités ou inventés de haut niveau.** Tél. (99) 50.76.69. Vite Merci d'avance.

— Vends **Quirks,** 50 F. **C & S** 60 F. **Killer** 50 F. **D & D Basic. Echange modules AD & D/C.C.** F. Faux -Juzet-de-Luchon. 31110 Luchon. Tél. 16 (61) 79.16.15.

— Vends **jeux napoléoniens** (IT) en Français ainsi que **Air Assault on Crete** état neuf 150 F. Tél. 973.19.13. 78100 St-Germain.

— Achète **Dungeon Master Guide** Bon état. Tél. (54) 78.83.27. ou écrire à Sophie Girard - 10, rue de Moriou -Villejoint - 41000 Blois.

— Cherche en prêt ou achat **Runes N° 1 et 2.** Tél. (97) 37.21.36. Demander Thierry Fischer à Lorient.

— Vends **Gun of August** + **Dien Bien Phu** 180 F. et 90 F. excellent état. Servis 1 fois. Tél. 21.08.39. à Châlon-sur-Marne.

— Vends **Star Force** 100 F. **Traveller** 100 F. + sup. 20 F. + **40 figurines** 100 F. ou le tout 300 F. M. Chastaing-14, rue Jules Michelet. 93800 Epinay. Tél. 826.72.47.

— Vends **Sicile 43** Bon état 100 F. Cherche **traduction de module AD & D niveau 5-10.** Vincent Migeon - 5, rue de Pontoise - 78100 St-Germain-en-Laye.

— Vends **Zargo's Lords** sans extension 90 F. et **Attila** 100 F. états neufs (IT). Joindre Bernard Frédéric - rue du Haut Breuil - 57170 Haraucourt -Tél. 701.15.70.

— Recherche le **Spell Book de Steve Jachson's Sorcery.** Thierry Jung 15, rue de Lorraine - Nehwiller-près-Woerth - 67110 Niederbronn. Tél. 16 (88) 09.36.67.

— Cherche wargames **Battle for Stalingrad** (SPI), **Citadel** (GDW) et **1941** (GDW). Ecrire à M. François Trebosc - Pech de Laze - 46260 Limoge en Quercy.

— Vends **Wizard quest** en français 160 F. et **Démons** en français 60 F. ou les 2 pour 200 F. J.M. Mollet - 89, rue Breteuil - 13006 Marseille. Tél. (91) 53.27.41.

— Vends **Legion 7** + **Tablin** 200 F., **Space Opera** + **2 Modules** 150 F., **Starforce** 100 F., **l'Ultime Epreuve** 100 F. Perrin - Résidence du Château - 2 , Allée aux Biches - 77000 Vaux-le-Pénil - Tél. 452.44.54.

— Cherche **pour Aple, wargame stratégie, simu + jeux sim - vol + sim - monde économique et boursier.** Faire proposition - C.Dettori -32, rue Martin Bernard - 75013 Paris.

— Achète **Players Hadbook + Monster Manual ou traductions.** Pour toute offre, contacter Pierrick Eluere - 17, rue A. le Fas - 35000 Rennes - Tél. (99) 36.78.48.

— Vends **D & D Boîte de base,** et **expert set** 130 F. état neuf - **Spell Law** 160 F. **Arms-Law** 120 F. **Module C2** 30 F. - M. Marchand Dominique -Tél. 16 (06) 456.12.63. Après 18 h.

— Vends **wargames.** Liste contre enveloppe timbrée à M. Armand -55-59, Bd Serrurier - 75019 PARIS.

— Vends ou échange **East & West** 120 F. **contre D & D Expert** Set. Chercher scénarios de D & D (en français). 38, rue Vieille Ville. 08200 Sedan.

— Vends **The Longuest Day** avec système de rangement génial 500 F. + **Panzer Blitz et Leader.** Jean-Phlippe Labruyère - 26770 Taulignan. Tél. (75) 52.54.02.

— Vends **France 40** (AH), **Afrika Korps** (AH) **Panzergruppe Guderian** (SPI) 100 F. chaque. Stéphane Viciana - Tél. (1) 848.81.39. après 18 H.

— Vends état neuf : **Okinawa** 80 F. **Diplomacy** 80 F. **Fief** 100 F. ou **échange contre Légendes.** E. Lebourgeois - 29, rue Macquart - 59800 Lille.

— Vends échange **Legio 7** (neuf) 170 F. et **module DD B3** 60 F. **contre Call of Cthulhu.** Garo - 154 Et Dolet - 94140 Alfortville - Tél. 378.62.85.

— Achète **bonnes créations de monstres,** recherche un **Elfquest Book 1** pour inspiration. Tél. 901.03.99. Bon prix.

— Vends **Victory in the Pacific** et **Austerlitz** états neufs, règles en français 135 F. chaque. Bertrans Bonneville - 37210 Vernou. Tél. (47) 52.10.40.

— Vends **Solférino** 65 F. ou l'échange **contre Diplomacy.** Franck Lucas 5, La Chesnaie St-Lambert -49000 ANGERS - Tél. (41) 77.51.73.

— Vends **Star Force** 120 F. **Ultime Epreuve** 100 F. **Bounty Hunter** (French) 200 F. **Ordinateur Echecs Scisys Junior** 220 F. Laurent Bossu -La Marnière - 44310 St-Colomban.

Imprimerie S.A.I.T. Z.I. 78190 TRAPPES - n° 8400495. Printed in France.

La gamme Jeux Descartes s'enrichit...

Après de longues palabres au cours desquelles le général de Gaulle dut personnellement intervenir auprès d'Eisenhower, la 2e DB reçut enfin l'ordre de marcher sur Paris. La division « l'Eclair » comme la surnomment les Allemands, va fondre sur la capitale avec une détermination et une rapidité d'exécution qui la feront entrer dans la légende.
Second volet de l'histoire de la 2e DB, cette simulation fait revivre les combats qui se déroulèrent du 24 au 28 août pour la libération de Paris.

Ne répondez à aucune provocation ! » L'ordre de Staline est formel. Ne sommes-nous pas liés par un pacte depuis le 1er septembre 1939 ?
Pourtant, il faut bientôt se rendre à l'évidence : les unités frontalières sont disloquées, les avions soviétiques abattus au sol. En trois semaines Guderian est devant Smolensk après mille kilomètres de course échevelée, Moscou est menacée.
Mais l'Armée Rouge se ressaisit. En partant un ou deux mois plut tôt, Hitler n'aurait-il pas pu conquérir Moscou ? anéantir l'URSS ? Quelle tournure aurait alors pris la 2e Guerre mondiale ? Plan Barbarossa peut vous fournir matière à méditation...

Édités par **JEUX DESCARTES**

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

Veuillez m'envoyez :

Jeux de simulation

- ☐ Plan Barbarossa 149 F
- ☐ 2e DB Paris 149 F
- ☐ Napoléon à Austerlitz 139 F
- ☐ 1870 139 F
- ☐ Solferino 139 F
- ☐ Magenta 139 F
- ☐ Bataille de Fleurus 139 F
- ☐ Bataille de Valmy 139 F
- ☐ Dien Bien Phu 139 F
- ☐ Ave Tenebrae 139 F
- ☐ Friedland 149 F
- ☐ 2e DB Normandie 149 F
- ☐ Amirauté 139 F
- ☐ Mare Nostrum 59 F
- ☐ Bataille de la Marne 139 F

Jeux de Rôle

- ☐ Légendes Celtiques 179 F
- ☐ Le Trèfle noir (module) 69 F

Puzzles

- ☐ Floating cities 95 F
- ☐ Issue en perspective 83 F
- ☐ Trompe-l'œil 83 F
- ☐ Puzzle-puzzle 83 F

Total .....

Participation aux frais de port : + 20 F

A payer : .....

A retourner, accompagné du règlement 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.

CB 21

CES FIGURINES POUR JEUX DE RÔLE

et beaucoup d'autres encore sont en vente dans les

RELAIS JEUX DESCARTES

LOISIRS 2000
25, rue des Fontaines
56100 Lorient
Tél. : (97) 64.36.22

ÉCHEC ET MAT
9, rue Rollon
76000 Rouen
Tél. : (35) 71.04.72

EUREKA
Galerie du Châtelet
45000 Orléans
Tél. : (38) 53.23.62

LA BOUTIQUE LUDIQUE
12, rue de Bressigny
49000 Angers
Tél. : (41) 87.41.85

MULTILUD
16, rue de la Paix
44600 Saint-Nazaire
Tél. : (40) 22.58.64

MULTILUD
14, rue J.-J. Rousseau
44000 Nantes
Tél. : (40) 73.00.25

AMBIANCE
Place du Marché
85000 La Roche-sur-Yon
Tél. : (51) 37.08.02

LA MARELLE
42, rue Saint-Yvon
17000 La Rochelle
Tél. : (46) 41.40.20

AMÉTHYSTE
158, Grande-Rue
86000 Poitiers
Tél. : (49) 88.00.76

POKER D'AS
6, place de la Résistance
37000 Tours
Tél. : (47) 66.60.36

MIMICRY
43, rue d'Amiens
59800 Lille

L'ÉCLECTIQUE
Galerie Saint-Hilaire
93, avenue du Bac
94210 La Varenne-Saint-Hilaire
Tél. : (1) 283.52.23

JEUX DESCARTES - Rive Gauche
40, rue des Écoles
75005 Paris
Tél: (1) 326.79.83

MIMICRY
12, rue Flatters
80000 Amiens
Tél. : (22) 92.38.79

PASS'TEMPS
26, rue de l'Étape
51000 Reims
Tél. : (26) 40.34.13

JEUX DESCARTES - Rive Droite
15, rue Montalivet
75008 Paris
Tél. : (1) 265.28.53

RELAIS JEUX DESCARTES
14-16, rue Fonvieille
31400 Toulouse
Tél. : (61) 23.73.88

JOKER D'AS
7, rue Maucoudinat
33000 Bordeaux
Tél. : (56) 52.33.46

JEUX JOHN
7, rue Stanislas
54000 Nancy
Tél. : (8) 322.17.50

EXCALIBUR
34, rue du Pont-des-Morts
57000 Metz
Tél. : (8) 733.19.51

JEUX DESCARTES
13, rue des Remparts-d'Ainay
69002 Lyon
Tél. : (7) 837.75.94

NEURONES
rue de la Préfecture
L'Émeraude du lac
74000 Annecy
Tél. : (50) 51.58.70

AU DAMIER
25 bis, cours Berriat
38000 Grenoble
Tél. : (76) 87.93.81

AU VALET DE CARREAU
6, rue du Jeune-Anacharsis
13001 Marseille
Tél. : (91) 54.02.14

LE MANILLON
5, rue Pierre Corneille
83000 Toulon
Tél. : (94) 62.14.45

JEUX ET RÉFLEXION
16, boulevard Victor-Hugo
06000 Nice
Tél. : (93) 87.19.70

CAMÉLÉON
32, rue Jacques de Laroque
13100 Aix-en-Provence
Tél. : (42) 23.37.12

COLEGRAM
72, rue Aimé Ramon
11000 Carcassonne
Tél. : (68) 41.16.83