CASUS BELLI

LE TOUT PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

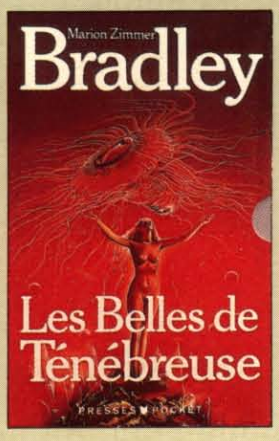
M 2159 - 3 H - 40,00 F -RD

270 FB-11 FS-$ can 7.75

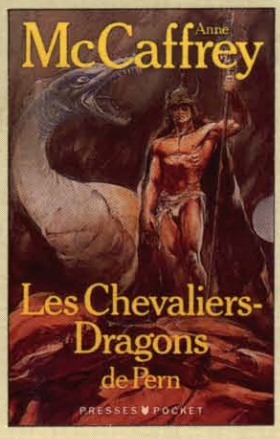
Hors-série n°3

ARTICLES EXTRAITS DES 25 PREMIERS NUMÉROS

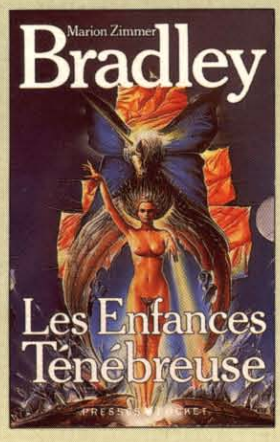
«Les Belles de Ténébreuse»
M.Z. Bradley
4 vol. 136 F.



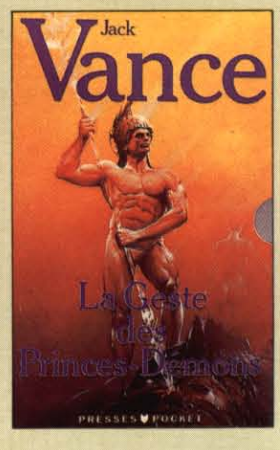
«La Ballade de Pern»
Anne McCaffrey
5 vol. 192 F.



«Les Enfances Ténébreuse»
M.Z. Bradley
4 vol. 132 F.



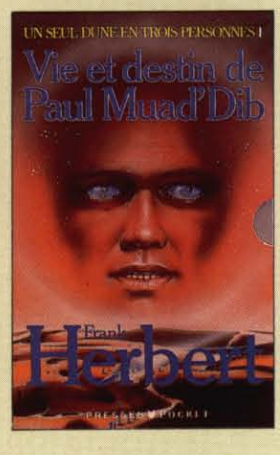
«La Geste des Princes-Démons»
Vance
5 vol. 134 F.



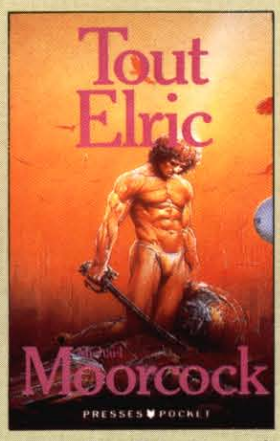
Allez jusqu'au bout du rêve

avec les coffrets SF de Presses Pocket!

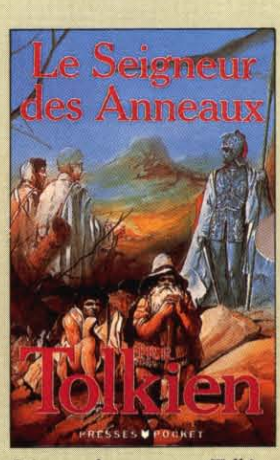
«Vie et destin de Paul Muab'Dib»
Herbert
3 vol. 88 F.



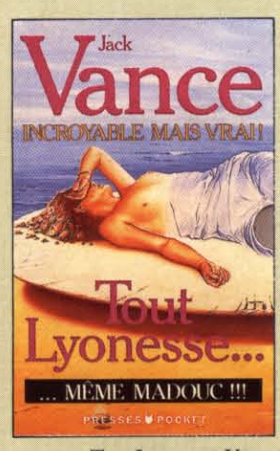
«Le Lovecraft Club» Lovecraft
6 vol. 174 F.



«Tout Elric» Moorcock
7 vol. 186 F.



«Le Seigneur des anneaux» Tolkien
3 vol. 96 F.



«Tout Lyonesse» Vance
3 vol. 120 F.

Et aussi de nombreux autres coffrets... dont «Chroniques des vampires» d'Anne Rice (3 vol. 128 F.)!

Attention! Ces prix sont indicatifs et révisables au 1er janvier 1992.

PRESSES POCKET
12, AVENUE D'ITALIE
75627 PARIS CEDEX 13
TEL: (1) 44 16 05 00

VOIR
COMPRENDRE
LIRE
DECOUVRIR
REVER
POUVOIR
IMAGINER
SAVOIR
S'ETONNER
REFLECHIR
UTILISER
SCIENCE & VIE
Le futur au présent.
Photo : ZEFA

Éditorial

« ... Le temps est comparable à un fleuve qui coule sous une épaisse couche de glace. (...) Essayez de vous représenter ça : si l'on pouvait prendre pied hors de ce fleuve, sur une sorte de rive, et le voir couler sous la glace. N'aurait-on pas la possibilité de remonter le courant et d'aller contempler Rome ou Ninive? (...) Maintenant, écoutez bien... Un jour, il s'est produit quelque chose qui a percé des trous dans cette métaphorique couche de glace. »

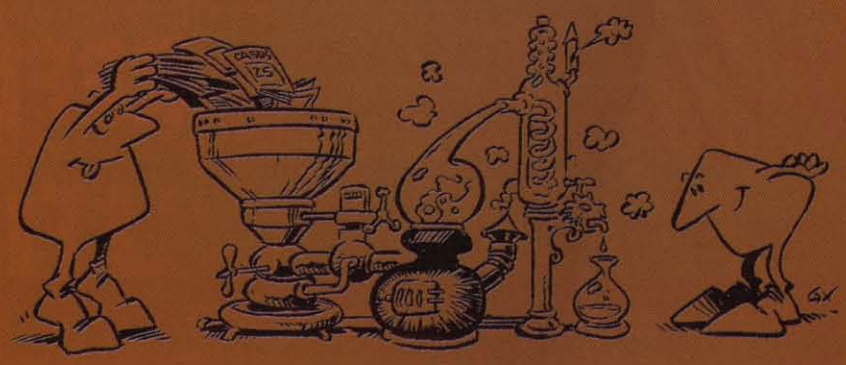
Tim Powers (*Les voies d'Anubis*)

Il s'en est écrit, des choses, depuis 1980,
l'année de parution du premier Casus Belli.
Des choses qu'on ne va pas répéter à tout bout de champ,
mais qui de ce fait ont disparu au fur et à mesure
de l'épuisement des anciens numéros du magazine...

Or, alors que moult joueurs recherchent certains articles mythiques,
nous sommes partis en exploration dans nos archives.
Après avoir fait résonner ce sanctuaire de longs palabres
pour justifier tel ou tel choix, nous avons ramené au jour
les pièces les plus significatives des 25 premiers numéros.

Revoici donc Alarian, et revoilà la naissance du Gros Bill...
A ma gauche, la célèbre auberge du Troll farceur,
à ma droite quelques monstres de *Devine qui vient dîner ce soir*,
et la compilation inédite de nos rubriques sur Squad Leader.

Et au passage, quelques documents,
tels qu'ils furent écrits en leur temps et donc très datés,
qui feront sourire...



■ CASUS BELLI Hors-série n°3. Décembre 1991. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél.: (1) 46.48.48.48. Fax: (1) 46.48.49.88. Dépôt légal: 4e trimestre 1991. n°8600977. Commission paritaire n°63.264. Copyright© CASUS BELLI 1991.

DIRECTION ADMINISTRATION. Président-Directeur Général: Paul Dupuy. Directeur Général: Jean-Pierre Beauvalet. Directeur Général Adjoint: François Fahys. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur Financier: Jacques Béhar. Directeur Marketing et Commercial: Francis Jaluzot. Directeur des Etudes: Roger Goldberger. Directeur Commercial Publicité: Patricia Brault. Directeur du département télématique: Michel Brassinne.

SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements: Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures: Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro: Jean-Charles Guérault, assisté de Bernadette Cribier. Réassorts et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures: Valérie Lahanque.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél: (1) 46.48.49.71.

Excelsior Publications S.A., capital social: 11.100.00F, durée 99 ans. Principaux associés: M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimeries SAIT - Tél: (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél: (16) 32.39.50.71.

Sommaire

Grands Anciens

Dungeons & Dragons • p. 7
Le grosbill • p. 11
Le Château des Sphinx • p. 14

Aides de jeu

Périples en Alarian • p. 19
Petits rappels • p. 26
L'auberge du Joyeux Troll farceur • p. 28
Les secrets de l'astrolabe • p. 31
Les métiers des citadins • p. 32
La maîtrise des événements • p. 34
Résistance à l'alcool • p. 36
De l'art équestre • p. 37
S.O.S. panthéon • p. 40
La feuille de personnage • p. 42

Races & classes

Le Samouraï • p. 47
Le Barbare • p. 50
La Courtisane • p. 52
Les Félys • p. 57

Devine, Bazar & Zormilius

Devine qui vient dîner ce soir • p. 59
Bazar du bizarre • p. 69
Le Sage Zormilius • p. 73

Wargames

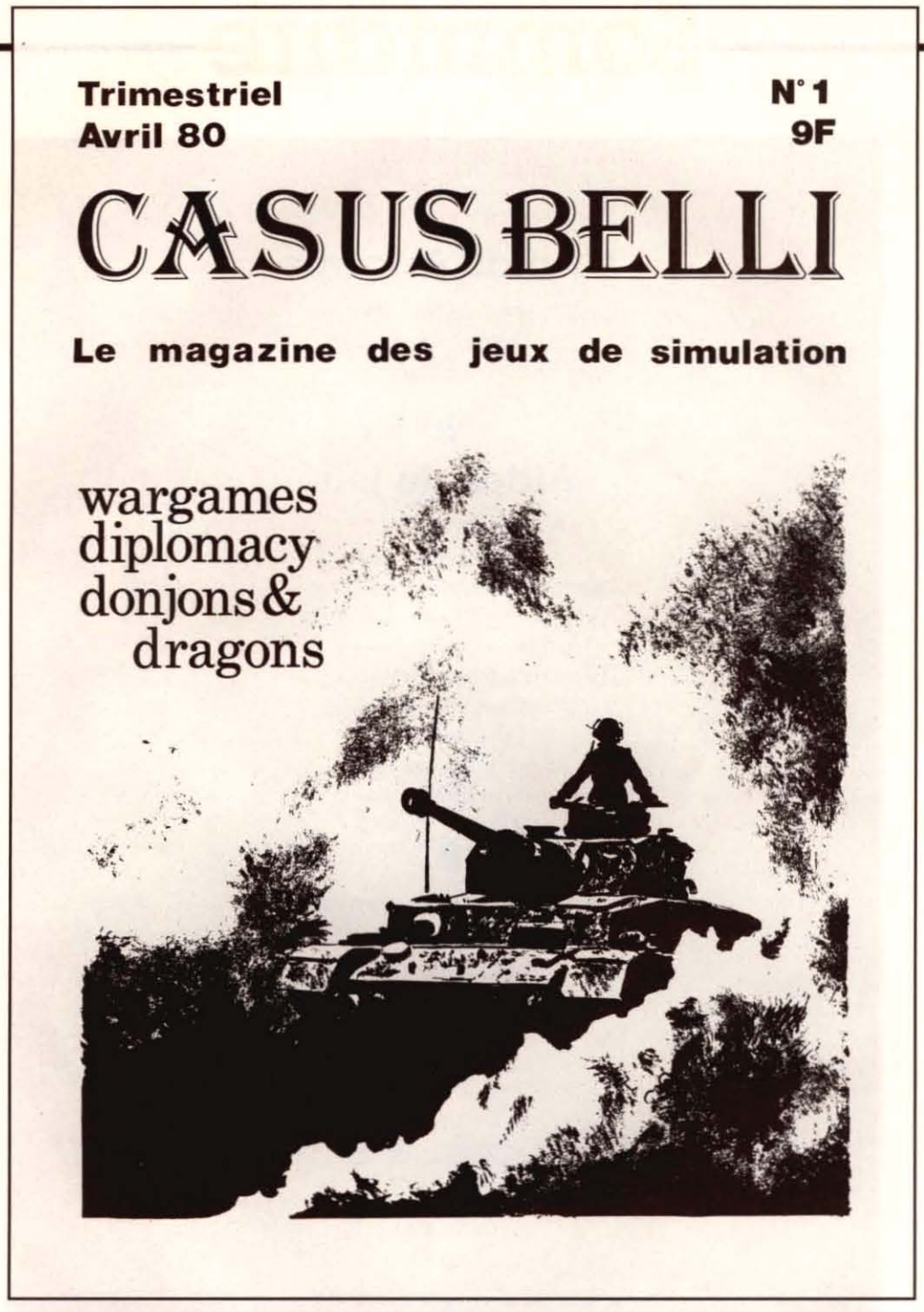
Squad Leader • p. 85
Cry Havoc & Siège • p. 106

Coordination: Jean-Marie Noël, assisté de Agnès Pernelle, Didier Guiserix, Laurent Henninger et Pierre Rosenthal.
Secrétariat de rédaction: Agnès Pernelle. **Maquette:** Jean-Marie Noël assisté de Laurent Goudal. **Secrétariat:** Valérie Tourre.

Collaboration pour les textes: Didier Guiserix, François Marcela-Froideval, François Bienvenu, Thierry Martin, Bruce Heard, Denis Gerfaud, Cyril Rayer, Hong, Martin Latallo, Agnès Pernelle, André Foussat, Jean-Luc Yrondy, Bernard Touffait, Danielle Touffait, Richard Pujol, Fabrice Sarrelli, Thierry Aubry, Alexandre Marot, Antoine Peignier, Jean-François Clet, Fabrice Fleuret, Rémy Périgueux, Renaud Gadat, Franck Hamon, Rémy Tourboult, Mathieu Lafourcade, Thomas Bruschi, Philippe Fassier, Emmanuel Bachmann, Jean-Luc Rogé, Luc Sérard, Pierre Stutin, Patrick Giacomini. *Remerciements à White Dwarf.*

Collaboration pour les images: Didier Guiserix, François Marcela-Froideval, J. Hallaway, François, Pierre-Olivier Vincent, Philippe Fassier, Tignous. **Couverture:** Didier Guiserix.

A propos des jeux cités en référence: D&D et AD&D sont des jeux édités par TSR, Squad Leader est un jeu édité par Avalon Hill, Cry Havoc et Siège sont des jeux édités par Eurogames.



Grands Anciens

■ Age moyen de l'équipe de base: autour de 20 ans.
Ce premier chapitre est, il faut le reconnaître, un tantinet archéologique. Vous y trouverez même les origines du Grosbill! A l'époque, on disait couramment Donjons et Dragons pour désigner le «Advanced Dungeons & Dragons» en américain de TSR, qui était en fait (déjà) le plus pratiqué. Il n'est par contre pas question de wargames, qui pourtant dominaient (comme le montre la couverture ci-dessus) car les titres en vogue à l'époque ne sont plus trouvables que sur les hautes étagères des collectionneurs, ce qui vous ferait une belle jambe. A noter que la couverture du n°10 représente un panzer identique, tombé sous les griffes d'un dragon hilare...

Dungeons & Dragons

Les jeux de rôle

Paru dans le n° 1
mars-avril 1980

Par l'un des animateurs du club pionnier de St Rémy-les-Chevreuses, une approche du jeu de rôle qui fut maintes fois reprise par d'autres magazines et journaux...

Le corridor tournait de nouveau, et piquait vers le sud. La retraite était coupée et ils n'avaient pas le choix, aussi, sur un signe de Feladin le nain, le groupe s'engagea dans le passage. Leurs pieds foulaient la poussière et leurs silhouettes se dessinaient sur les pierres nues des parois avec cet aspect frêle et vacillant des ombres portées par la lueur des torches. Ils s'avançaient avec précaution, évitant le bruit, tâtant le sol avant de s'y engager, et leurs yeux cherchant à percer les ténèbres qui reculaient devant eux. Soudain Feladin émit un son, un juron étouffé : un cul de sac !

En effet, le couloir se terminait abruptement devant eux et la pierre leur renvoyait la lueur des torches. Ard Hem'Storr se pencha vers le nain : « Cherche donc un passage, une porte secrète, au lieu de rester planté là, je te couvre. »

— « Je n'aime pas cet endroit, il me donne le frisson. »

— « Alors, maître nain, on ne s'extasie plus devant le travail de ses ancêtres. Je croyais les nains plus courageux. Ah si Astael, l'elfe, était là ! »

A ces mots, la figure du nain se renfrogna encore plus, s'il était possible, et en écoutant attentivement, on aurait pu deviner une bordée de jurons s'échappant de sa bouche. Il se secoua et se mit à palper la paroi, à la recherche d'un mécanisme quelconque, tandis qu'Ard Hem'Storr se tenait juste derrière lui, l'épée haute, et que le clerc et le voleur hobbit surveillaient leurs arrières. Ard avait deviné juste, et bientôt le mur s'effaça découvrant un passage.

Ils se trouvaient maintenant à l'entrée d'une grande salle, tout en longueur, dont ils ne voyaient pas le bout. Le long du mur de droite ils pouvaient voir une série de grands coffres de pierre. Ils s'avancèrent et reconnurent des sarcophages, ornés de gisants représentant des nains aux traits graves, en cottes de mailles et coiffés de couronnes. A gauche de la porte, un levier métallique saillait du mur.

Mahashoure l'examina soigneusement, comme il avait fait pour ceux qu'ils avaient déjà trouvés, alors que le reste du groupe se répandait prudemment dans la salle. Contre la paroi de droite quatre tombeaux, dans celle de gauche, au milieu, une lourde porte de bois, condamnée par des poutres clouées par de grosses pointes de fer. Contrairement à ses habitudes bruyantes et remuantes, Feladin se tenait en retrait, silencieux, contemplant les visages gravés dans la pierre. Sandy cherchait auprès de Ard un peu de réconfort, mais allez donc vous blottir contre une cotte de mailles vous !

Comme souvent, ce fut Ard Hem'Storr qui secoua le premier l'atmosphère pesante qui régnait : « Feladin, mon vieux, qu'est ce qu'il y a écrit au pied de ces sarcophages ? ».

— « Ce sont les noms des gardiens du col : Raekavit III, un autre que je ne connais pas, Raekavit IV, et encore un autre. »

— « Bon !, dit Maha, on s'y met ? »

— « Du calme mon fils, si vous surveilliez un peu la porte ! » Sihful le prêtre n'était pas un lâche, et n'avait plus à le prouver, mais ses conseils de prudence n'avaient généralement pas besoin d'être répétés. A ce moment un bruit les fit tous se retourner : « Brrroum baoum ! »

Gorgola et Sandy se tenaient, l'air contrit, devant le levier maintenant baissé. Ce qui se dit à ce moment ne peut décemment pas être rapporté. Quelques instants plus tard, Maha se tenait en maugréant à l'entrée, une torche dans une main et sa fameuse épée dans l'autre, tandis qu'Ard se concentrait successivement sur tous les cercueils. Il ne décela rien d'autre qu'une vague aura mauvaise dans le second. Ensemble, ils décidèrent de jeter un coup d'œil aux autres, malgré les réticences inhabituelles de Feladin.

Il leur fallut se mettre à trois pour faire glisser le lourd couvercle du premier sarcophage, mais la vision qui les attendait les récompensa immédiatement. Au fond gisait un squelette, la cotte de mailles, la couronne et l'épée qu'il portait brillaient de mille feux à la lueur des torches, des couleurs de l'or et de l'argent parsemées de l'éclat de nombreuses pierres précieuses.

— « Oooohhh ! »

— « Aaaahhh ! »

Mahashoure ne pouvait plus tenir devant la porte, et son instinct le rapprochait toujours plus du sarcophage, il tendit la main vers les joyaux.

« Arrête ! » Feladin avait porté la main à son imposante hache de guerre.

— « Qu'est-ce qu'il se passe ? Tu es devenu fou ? » lancèrent à l'unisson Mahashoure et Gorgola, leurs yeux brillant d'une convoitise qu'ils ne pouvaient retenir.

Ard Hem'Storr s'avança : « Allons ! Du calme ! Feladin a raison, nous ne sommes quand même pas des pilleurs de tombes ! Voyons d'abord ce que nous réservent les autres cercueils. »

— « Ah non !, fit Maha, qu'est-ce que tu crois ! Libre à toi de t'en repartir aussi pauvre que quand tu es venu, mais je n'ai pas affronté tous ces dangers pour rien ! Qu'a-t-on trouvé jusqu'à présent ? »

— « Mes enfants, mes enfants, du calme voyons. » Sihful leva les bras. « Vous n'allez quand même pas vous disputer ici ! Pensez à l'endroit où vous vous trouvez ! » Il se signa puis reprit d'un ton grave : « Ces morts méritent le respect, quant à nous, il nous faut rester prudents, pensez un peu à ce pauvre magicien et à ce qui lui est arrivé. » Il désigna la petite silhouette qui gesticulait sur son épaule.

Cette vue ramena le calme et ils décidèrent tous ensemble d'examiner les autres tombes, en commençant par la dernière. Ard, Feladin et lui se mirent au travail, unissant leurs efforts pour faire glisser le couvercle. Un pressentiment fit lever les yeux à Ard. Devant lui se tenait Sandy, pâle, les yeux agrandis de terreur tandis qu'elle désignait quelque chose derrière eux.

« Là... là... Le couvercle, il bouge ! » Ard se retourna d'un bond. Il vit le couvercle du troisième cercueil glisser sans heurts, poussé, comme sans efforts, par une main squelettique qui émergeait de l'ouverture déjà ménagée...

Les jeux de rôle, quoi t'est-ce que ?

Cette histoire, ou plutôt cet extrait d'histoire, est un bon exemple des aventures vécues par les joueurs d'une partie de *Donjons et Dragons*, l'archétype et le premier des jeux de rôle, dans lesquels chaque joueur choisit puis fait agir un personnage, dans le cadre d'un monde ou d'un décor, mis en place par un autre joueur, l'arbitre, ou maître du donjon, ou encore maître du jeu.

Donjons et Dragons est un jeu qui se situe dans un moyen âge fantastique, dérivé du monde du *Seigneur des Anneaux* de Tolkien. Un monde où la magie non seulement existe, mais fait partie de la vie de tous les jours. Il existe d'autres jeux de rôle, soit dans un monde ressemblant au moyen âge, soit dans un monde de science-fiction, ou de contes de fées, ou encore à notre époque. Ce qui définit ce type de jeu, c'est sa structure et son déroulement.

D'un côté, une personne (l'arbitre) présente une situation complète, avec des conflits des problèmes à résoudre et des récompenses. De l'autre, les joueurs qui combinent les talents de leurs personnages pour surmonter et résoudre ces problèmes et ces conflits, en regard de quoi ils espèrent obtenir les récompenses en question : trésors, objets magiques, et expérience. *Donjons et Dragons*, à la différence de la plupart des jeux, n'est pas une compétition, mais plutôt une tentative de coopération, de la part des personnages, pour résoudre les problèmes posés et défaire les monstres rencontrés. Et son intérêt principal réside dans l'interaction des joueurs.

Les conflits rencontrés ont tendance à être d'horribles monstres et des sales types, mais ils peuvent aussi se présenter sous la forme de pièges, de labyrinthes ou d'énigmes. Si les personnages survivent à l'aventure, ils disposent d'une méthode de progression qui leur permet d'améliorer leurs possibilités, et en général aussi de gagner plus de trésors au cours des expéditions suivantes. Chaque partie, chaque aventure, se construit sur les résultats des précédentes, comme les chapitres successifs d'un livre. Chaque joueur dont le personnage a survécu, pouvant en effet participer à l'aventure suivante avec ce personnage devenu plus puissant. Pour les autres, ils doivent repartir avec de nouveaux personnages, débutants sans expérience.

Examinons maintenant ce que les différentes personnes font dans le jeu.

Le maître du donjon

Dans tout jeu de rôle, une personne reçoit la tâche d'arbitre ou maître du jeu. Il a plusieurs responsabilités. Tout d'abord il doit créer le monde dans lequel l'action va se dérouler. Suivant les gens et l'expérience des joueurs, la complexité de ce monde pourra varier grandement. Depuis quelques pièces situées sous un château local, jusqu'à une planète entière, avec ses peuplades, son histoire, etc.

Une fois la structure de l'aventure mise en place, il lui faut peupler les différentes zones avec des monstres ; qu'il s'agisse des pièces d'un donjon ou de contrées géographiques. Le terme monstre, tel qu'il est employé ici, indique aussi bien les créatures animales couramment désignées par ce mot, que tout être mis en place et joué par le maître de jeu : un aubergiste accueillant, un compagnon de route prêt à se joindre au groupe, ou alors une bande de brigands sanguinaires, une meute de loups, le tyran local. Cette mise en place n'est pas toujours aisée et demande souvent beaucoup de temps et d'imagination, ainsi qu'un certain bon sens : si vous ne voulez pas que votre dragon attrape des crampes, évitez de le placer dans une pièce de 3 m sur 3, et n'oubliez pas non plus qu'il est censé pouvoir se nourrir même quand il n'a pas une troupe d'aventuriers à sa portée.

Les monstres placés, il lui reste à mettre en place les trésors qui sont en général le but des expéditions. Quand un groupe rentre dans une salle, et après un furieux combat se retrouve décimé, mais a réussi à se débarrasser du ou des monstres qui l'occupaient, il s'attend en général à y trouver une jolie fortune. Ce n'est pas toujours le cas, mais il faut bien que les personnages puissent vivre, remplacer les armes et l'équipement endommagés, et éventuellement qu'ils payent leurs suivants, etc. Et puis n'oubliez pas la force de l'appât du gain !

Quand le maître du jeu a fait tout ça, c'est alors que son véritable travail commence ! Il lui reste à jouer tous ses monstres, qu'il a placé avec tant de soin, et ce sera le moment où il sera le plus près de jouer dans son propre monde. C'est de ce jeu, de la vie qu'il parviendra à donner à sa création, que proviendra une grande part du plaisir qu'y prendront les joueurs. Bien sûr, il arrive souvent que le maître du donjon s'attache d'une façon ou d'une autre à tel ou tel de ses monstres, mais tout arbitre doit savoir qu'ils sont tous condamnés à périr. Cela ne veut pas dire toutefois qu'ils n'entraîneront pas un ou deux personnages dans leur perte. Mais d'un autre côté, si les joueurs découvrent que le seul but du maître du donjon est de sortir ses monstres et de tuer les personnages, il est probable qu'ils arrêteront de jouer dans son monde. En fait, un bon maître de donjon doit jouer ses monstres de façon à poser les problèmes les plus adaptés à ses joueurs, de manière à obtenir une partie qui soit la plus intéressante et la plus vivante possible.

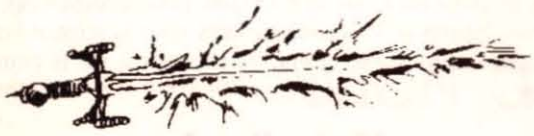
Enfin, il lui restera à répondre à la myriade de questions que poseront les joueurs, des plus simples aux plus complexes, certaines lui demandant de porter un jugement. Dans tous les cas, ce sera toujours lui qui tranchera en cas de désaccord, qui aura le dernier mot.

En conclusion, disons que le maître du donjon est en quelque sorte le « Dieu » de la partie : celui qui crée le monde, celui qui l'anime, et celui qui décide de ce qui s'y passe.

Les joueurs

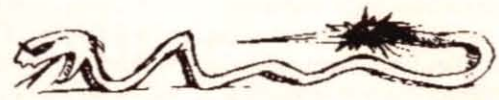
La première chose qu'ont à faire les joueurs, c'est de déterminer quels seront leurs personnages. Les joueurs débutants devront générer une série de caractéristiques ; pour *Donjons et Dragons* ce sera la Force, l'Intelligence, la Sagesse, la Constitution, la Dextérité et le Charisme ; et à partir de là ils choisiront pour leur personnage une profession, ou classe. Suivant le jeu et le système employé, il existe différentes méthodes de détermination de ces caractéristiques, à *Donjons et Dragons* ce sera par

jet de dés. Les scores obtenus détermineront la façon dont les personnages agiront dans certaines circonstances, et aideront à choisir leur profession : si par exemple, votre personnage dispose d'une grande force, il fera un bon guerrier ; s'il est très intelligent, il sera doué pour les langues et pour apprendre les sortilèges des magiciens, etc.
Pour les joueurs qui disposent déjà de personnages, ils en choisiront un parmi ceux-là.
Ensuite, il faudra déterminer la quantité de dommages que le personnage pourra supporter avant d'être tué, c'est ce qu'on appelle ses « points de coups ». Si durant le jeu, un personnage prenait plus de points de coups qu'il n'en a, il serait tué. D'où la nécessité de le protéger, à l'aide d'une armure par exemple.
Ensuite, on détermine la quantité d'argent qu'il possédera au début du jeu, et avec lequel il pourra acheter ses vêtements, ses armes, sa nourriture, et tout ce dont il aura besoin. Vient alors le moment de l'équiper, en fonction de ce qu'on veut lui faire faire, des moyens dont on dispose, et d'un certain nombre de restrictions dues à la profession choisie (un magicien, par exemple, ne pourra pas porter d'armure dans *Donjons et Dragons*). Comme dans la vie réelle, l'argent pourra servir à bien des choses : manger, mais aussi louer les services de quelqu'un, corrompre un officiel, etc.
Lorsque tous ces préparatifs seront terminés, les joueurs pourront emmener leur personnage dans le monde et à travers les embûches que leur aura concocté le maître du jeu. Il se battra, discutera, se disputera, aimera (ou pas), et cherchera toujours à gagner de la puissance, par le biais de l'expérience qu'il gagnera au fil de ses aventures. Vous voyez-vous en train de refaire le voyage de Frodon, dans le *Seigneur des Anneaux* ? Vous vous apercevrez alors que votre personnage devient de plus en plus une partie de vous, qu'il développe une personnalité propre, et que vous le jouez de plus en plus en lui donnant les réactions d'un individu. Eh bien, c'est l'essence même des jeux de rôle, et c'est ce qui explique leur propagation récente : vous devenez capable de vivre vos fantaisies à travers votre personnage, et sa mort, un jour, sera pour vous une grande perte.



Les mouvements, l'action et le temps

Le jeu de rôle se déroule sous forme de dialogues. Les joueurs discutent entre eux des actions qu'ils vont faire, puis ils indiquent verbalement au maître du jeu ce qu'ils font. Celui-ci leur dit alors ce qui se passe, ce qu'ils voient, et joue les personnages et les monstres qu'il dirige. Les conséquences des actions entreprises sont déterminées soit par le simple bon sens, soit, s'il y a plusieurs issues possibles par des jets de dés, ou par les décisions du maître du jeu.



Par exemple :
— « Je pousse la porte. »
— « Elle ne s'ouvre pas. »
— « Je la tire. »
— « Elle s'ouvre ! »
Ou bien :
— « Je lui envoie un coup d'épée. »
Le maître de jeu lance un dé, sans le montrer aux joueurs :
« Tu le touches, il est blessé. »
Pour réguler ces actions, il est nécessaire de choisir un repère de temps, surtout qu'elles sont considérées comme simultanées : il n'y a pas de séquence du type mouvement de l'un/action de l'un/mouvement de l'autre/action de l'autre. Cela n'est pas utile en raison de la forme du jeu : les joueurs ne jouent pas l'un contre l'autre, mais le maître du donjon dispose de la détermination finale. La division du temps sert plutôt de repère de cohérence pour la suite des événements.
Ce repère n'est pas fixe : suivant les moments et les types d'actions il pourra varier grandement. A *Donjons et Dragons* on utilise trois subdivisions pour les actions et mouvements critiques : le tour, qui correspond à une dizaine de minutes ; le round de combat, qui représente une minute ; et pour les cas ambigus, le segment de six secondes. Pour les actions du type voyager, dormir... on se sert du bon sens. C'est au maître du jeu de garder la trace du passage du temps, et on en arrive à parler du « temps du jeu », qu'on chiffre en jours, en semaines, etc.
Lors de certaines actions, il est courant de voir les joueurs accomplir une foule de mouvements en l'espace de quelques secondes (surtout dans les cas délicats), c'est pourquoi il est indispensable de disposer de règles temporelles, plus ou moins arbitraires, mais permettant de standardiser les mouvements et les déplacements, comme dans un jeu de guerre classique. Il faut toutefois noter que cette normalisation n'est en général pas rigide et que c'est en fin de compte au maître du jeu de décider ce qui est possible et ce qui ne l'est pas.

L'équipement

Le plus important dans un jeu de rôle, c'est le système de règles. Une fois qu'on en a un, il suffit ensuite de disposer de papier et de crayons pour pouvoir commencer à jouer. Ces règles risquent fort de surprendre le novice par leur volume : des livrets de plusieurs dizaines, voire de plusieurs centaines de pages, sont chose courante. Il ne faut pas s'en effrayer car il n'est heureusement pas nécessaire de les connaître par cœur pour jouer.
En fait, ces règles fournissent le cadre cohérent grâce auquel tous les joueurs joueront à la même chose. Elles comportent en général des directives concernant la détermination des personnages, leur préparation, les cadres de temps et de distance,

et de nombreuses listes et définitions : listes d'équipement, de prix, de sortilèges et d'objets magiques, de monstres et de trésors, etc. Elles fournissent aussi des solutions standardisées à des problèmes souvent rencontrés. Le maître du jeu, seul, aura besoin au départ d'être bien familiarisé avec elles, et c'est lui qui guidera les joueurs.

A part les règles, il est nécessaire de disposer de papier et de crayons, comme il a été dit, et aussi d'un jeu de dés (à 4, 6, 8, 12 et 20 faces) permettant de générer des nombres statistiques, de place et de temps.

Beaucoup se contentent alors de jouer oralement. Mais il est aussi possible d'acheter des figurines de plomb, pour mieux visualiser ce qui se passe. Le seul ennui, c'est que vous risquez de vous retrouver à la tête d'un véritable stock, suffisant pour ouvrir une boutique.

Pour ce qui est des règles, une fois que vous en aurez assimilé le mécanisme, il vous sera très facile de les modifier, les adapter à vos goûts et à votre philosophie. A tel point que vous pourrez alors créer sans problèmes votre propre système, votre propre jeu. Aux États-Unis c'est chose tellement courante qu'il n'y a probablement pas deux groupes qui jouent exactement au même jeu. L'important est seulement de se mettre d'accord entre les personnes qui jouent ensemble.

Pour le maître du jeu, les différentes firmes ont mis au point des « aides de jeu » : modules tout préparés, listes de monstres et de trésors, etc. qui peuvent se révéler très utiles pour réduire le temps et le travail demandés, au prix d'une dépense somme toute assez modérée.

Un dernier point : une fois que vous aurez commencé à jouer à *Donjons et Dragons*, ou à un autre jeu de rôle, vous verrez votre temps libre disparaître, vos parties se continueront jusqu'à l'aube, pour reprendre le lendemain ou un peu plus tard. En temps que maître du jeu, vos nuits seront consacrées à mettre sur du papier toutes les idées de pièges, de monstres et d'astuces machiavéliques qui jailliront de votre cerveau fertile. Ne vous affolez pas ! Ce sont des symptômes communs à l'ensemble des joueurs, et on reconnaît souvent le maître du donjon à cet air de « mort-vivant » si caractéristique.

Quelques conseils

Si vous débutez, il vous est possible de simplement acheter un livret de règles et de trouver des partenaires. Mais il vous sera infiniment plus facile de vous joindre à un groupe, pour apprendre « sur le tas ». C'est certainement la meilleure méthode.

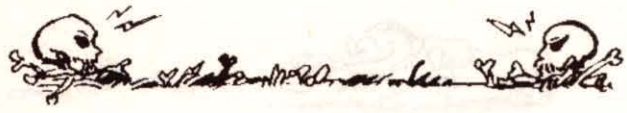
Pour l'instant, on ne peut trouver que quelques systèmes de règles, en particulier *Donjons et Dragons*, pour le Moyen Age fantastique, *Traveller* et *Metamorphosis Alpha* pour la science-fiction, et en américain ! Mais cet état de choses est sur le point de changer.

Note finale

Nous espérons que cette rubrique deviendra permanente, et que nous nous retrouverons bientôt dans ces pages. Alors, si vous avez des questions à poser, des commentaires à faire, concernant les règles et leur interprétation, ou tout sujet se rapportant aux jeux de rôle, écrivez-nous à la revue, nous serons heureux de vous répondre ou de publier vos lettres dès que possible.

Alors à bientôt, et puissiez-vous toujours réussir vos jets de protection !

François Bienvenu
illustration : FM-F et Guiserix



Le grosbill
dit la Samaritaine

Parus dans les n°4 et 25
mai-juin 1981 et mars-avril 1985

Il existe.
Il jouait au club de l'Ecole Normale de la rue d'Ulm (grâce soit rendue à ses fondateurs).
Il joue toujours. Pareil.
Un mythe ne se refait pas.

Fréquence : trop souvent
Classe d'armure : -7 (au minimum)
Vitesse : 6
Dés de coup : 8 (72 points de vie)
% dans le repaire : 50 % rue d'Ulm
Type de trésor : Guide du Maître du Donjon
Attaque : 5-12 (couteau de boucher)
Attaques spéciales : voir plus bas
Défenses spéciales : voir plus bas
Résistance à la magie : standard
Intelligence : pardon ?...
Alignement : chaotique-couard
Taille : L (2 m de diamètre)
Aptit. psionic : 173/173 = 346 (ne sait pas s'en servir), B, C, D, E/F, G, H, I, J
Points d'expérience : 2000+12/point de vie = 2864

Il attaque et tire ses jets de protection à + 3 (car il triche)! Il a l'étonnante faculté de toujours posséder 9 points de coup par dé à 8 faces! A sa vue, toute personne ayant plus de 8 en Intelligence et en Sagesse doit tirer un jet de protection contre le rire. Dans le cas où ce jet est «loupé», les attaques et les jets de protection se font à –2. Il jette des sorts comme un magicien du 8e niveau, mais aléatoirement: avec 80% de chances que les effets du sort soient distordus. Il possède une résistance au Psionic blast naturelle, car son cerveau est trop petit pour être atteint.

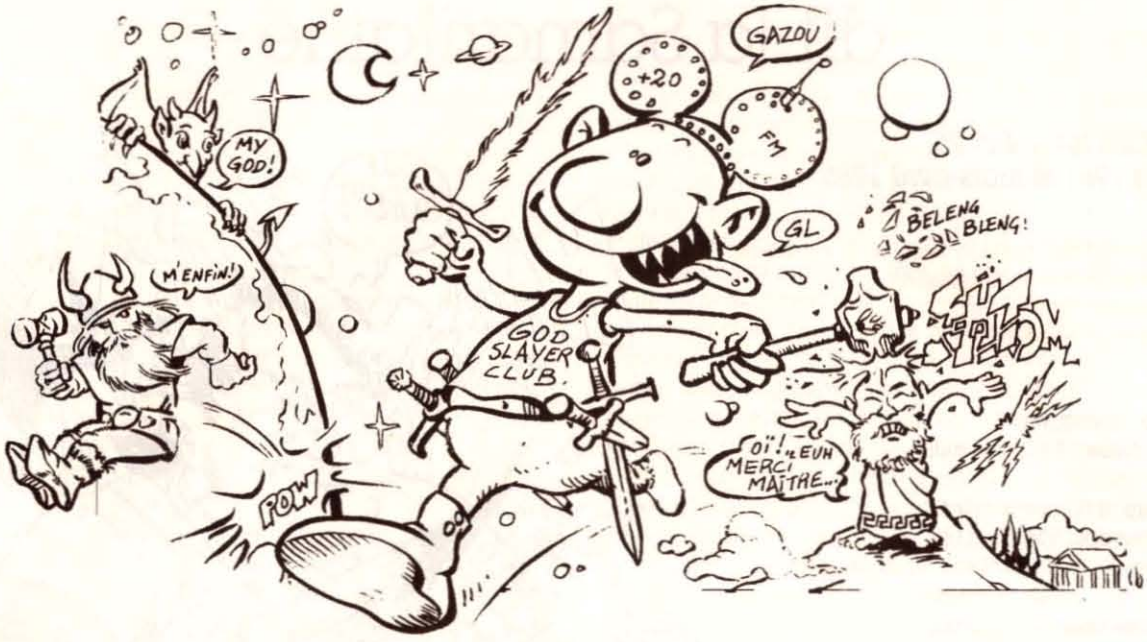
Les idolâtres anonymes et pas téméraires (illustration : Guiserix)

Mort aux grosbills!

« Depuis quelque temps, une maladie terrible, contre laquelle nous avions tenté de lutter il y a longtemps dans Casus Belli, a tendance à ressurgir : la grosbillite galopante.

Le premier stade de cette maladie frappe surtout les plus jeunes, mais elle n'épargne pas pour autant les plus vieux.
Par quoi se manifeste ce premier stade? Très simple : une tendance à faire du Dungeon Master Guide son livre de chevet favori (surtout du côté des objets magiques et autres reliques).
Le deuxième stade est lui, plus alarmant ; en effet, il s'agit de la période dite éruptive, ce symptôme quant à lui ne trompe pas. Discrètement (l'air de rien), des annotations poussent d'une manière subreptice sur la feuille de personnage du joueur entre deux périodes de jeu (en général entre les stations de métro Nation et Châtelet qui mènent à la session de jeu). Ces annotations ne peuvent pas tromper, les boutons ont généralement la forme suivante : anneau de protection + 3, girdle of giant strength, gauntlets of ogre power, épées vorpale ou sharpness, anneau de résistance au feu, staff of the magi...

Le troisième stade de la maladie est lui beaucoup plus terrible, en effet les manifestations d'icelle attaquent directement le personnage et ses ravages sont désastreux. Les manifestations physiques de la phase 3 sont les suivantes : attaque des caractéristiques, telles que Force : 19, 20 et j'en passe ; Constitution : 25 « c'est plus facile pour régénérer ! » ; Intelligence : 24 « c'est bien, on est immunisé à plein d'illusions ! » etc.
Ensuite, les points de coups sont attaqués et ont une fâcheuse tendance à enfler d'une façon alarmante, quant aux niveaux, d'une session de jeu à l'autre, ils progressent avec une régularité qui défie toutes les lois de la mathématique.
A ce stade, la maladie est critique mais pas complètement désespérée. Une amputation immédiate des niveaux concernés et des protubérances magiques permettrait de sauver le personnage.
Malheureusement, cela se passe rarement et l'on plonge inexorablement vers l'apparition du quatrième et cinquième stades de la maladie.
Le quatrième stade : ce stade est critique et irréversible, plus rien ne peut être fait pour guérir un personnage aussi gravement atteint. Les stigmates de ce stade sont les suivants : des pus-



tules purulentes apparaissent sur la feuille, elles ont pour nom « reliques » et donnent au personnage des pouvoirs alarmants. Ensuite, le sujet aura tendance à développer des immunités tout à fait inquiétantes à différentes choses : le feu, les psis, les armes non magiques, etc. Le niveau du personnage a démesurément enflé au-dessus du 15e niveau (dans le cas contraire, c'est beaucoup plus grave). Le personnage se verra alors irrémédiablement propulsé vers le cinquième stade.

Le cinquième stade. A ce stade, le personnage est compulsivement attiré vers les dieux et autres créatures fabuleusement puissantes et sa maladie l'oblige à les combattre et à... les tuer !

— *Les mortels ne sont plus ce qu'ils étaient !*

— *A qui le dis-tu, mon bon Zeus !*

C'est à ce stade que le personnage ne peut s'empêcher de clamer à tout le monde qu'il a tué Seth, Donblass, Odin, piqué le marteau de ce mickey de Thor...

— *Savais-tu que tu étais mort Seth ?*

— *Non Zeus, ce mortel devait rêver !*

— *Si je tenais l'abruti qui dit qu'il m'avait pris mon marteau, je lui casserais bien sur la tête !*

— *Calme-toi Thor, ils sont malades.*

— *Oui, ils ne savent pas ce qu'ils font !*

— *Tiens, qui es-tu toi, un nouveau ?*

Ce stade de la maladie est d'autant plus critique qu'il enlève tout amusement aux joueurs, terrorise les maîtres de jeu incapables de tenir tête à des joueurs pareils, et rend les aventuriers si puissants qu'ils n'ont plus rien à faire, hormis de méditer sur la force cosmique et son influence sur la profondeur de leur nombril. Si vous vous demandiez à quoi ressemble quelqu'un qui s'est pris un plateau de la balance cosmique sur le coin de la gueule, ne cherchez plus, vous avez trouvé !

A ce stade, la maladie est si critique que l'euthanasie du personnage est plus que nécessaire. »

Allocution du docteur Von Froideval sur le grosbillitisme aigu à croissance centripète, et son influence sur les joueurs encore sains d'esprit, au 8e congrès des doctes dungeonners.

Trêve de plaisanterie. Pour loufoque que cela puisse paraître, les situations décrites plus haut existent et, chose plus grave sont en constante croissance. Oh rassurez-vous les Français ne sont pas les seuls ; aux États-Unis aussi nous avons nos cas de grosbillitisme. Par exemple, avez-vous déjà entendu parler de ce ranger du 1000e niveau dont le château de pierre massive est tiré dans les airs par 500 dragons d'or chevauchés par 500 rangers du 20e niveau (100 % véridique !). Un jour aussi, tous les designers de l'étage* se sont mis à hurler de rire : je m'approchai alors pour connaître la cause de l'hilarité générale et l'on me tendit une lettre adressée à Gary Gygax qui demandait sur un ton navré que soit publié un autre *Deities and Demi-Gods* « parce qu'on a déjà tué tous les dieux et qu'on voudrait bien en avoir d'autres pour continuer à s'amuser ! ». Qu'est-ce que vous pouvez bien trouver à répondre à une lettre comme ça ? (Ne vous inquiétez pas, tout le staff leur a répondu une lettre fort croquignolette.)

Mais le plus grave dans tout cela, c'est que cette situation, appelée *Monty Hall* (du nom des Monty Python suivie du mot entre-chambre qui peut se traduire par l'antichambre du délire), est en train de prendre une importance croissante en France. C'est leur problème me direz-vous ? Pas du tout ! Car ces personnages sévissent dans des clubs et dégoûtent des joueurs sérieux par leurs pitreries lamentables ; ces joueurs préfèrent abandonner le jeu plutôt que de sombrer dans ce délire. Et comme c'est généralement les joueurs sérieux qui tiennent le club, ce sont tous les joueurs qui en pâtissent car finalement le club ferme ! Il y a déjà eu de nombreux exemples de cela en France et malheureusement, cela continue.

Il est grave que des joueurs qui jouent à Jackpot & Débiles nuisent aux vrais joueurs avec leur débilité qui relève plus de la maternelle que de *Donjons & Dragons* car l'attitude qui consiste à dire que « mon paladin est plus balaise que le tien » n'a rien à faire dans le jeu.

Maintenant je vais vous parler de vrais joueurs et des plus connus d'entre eux puisqu'il s'agit de Gary Gygax et des plus anciens joueurs américains, avec qui j'ai eu le plaisir de jouer toutes les semaines pendant deux ans. Le plus puissant des personnages de Gary est un mage de 20e niveau, le bien connu Mordenkainen. Eh bien ce mage ne possède aucune relique et pour arriver au 20e, Gary l'a joué pendant « 10 ans » et non pas deux mois comme certains. Il possède certes des objets magiques puissants mais après tout c'est un vrai 20e niveau.

Les autres personnages de ces joueurs américains tels que Rob Kunz, Jim Ward, Dave Sutherland, Frank Mentzer et consorts,

dépassent rarement le 15e niveau. Et cela fait bien des années qu'ils jouent.
De tous les joueurs que je connais aux États-Unis, il y en a fort peu qui possèdent une relique (pas plus de deux) et je peux vous garantir que pas un n'a jamais osé lever une épée sur un dieu et pu voir la fin de sa course avant de mourir.
Parlons de mon cas personnel : après 7 ans de jeu assidu (souvent 40 heures par semaine) mon plus haut personnage est un paladin du 17e niveau qui est devenu Commandeur de l'Ordre des Templiers. Il a perdu trois fois tous ses objets magiques et n'a pas réussi à garder plus d'une des trois reliques de l'Ordre du Temple qui lui avait été confiées. Et je suis pourtant loin d'être considéré comme un mauvais joueur. Mais les reliques sont comme le miel, elles attirent les mouches et quand ces mouches sont au-dessus du 15e et des non-players de surcroît, vous n'avez généralement pas fini d'y prendre du plaisir.
Mon personnage le plus puissant est quant à lui devenu empereur après plus de deux années d'une course politique intense et deux monstrueuses batailles où dans le dernier cas plus de 300 000 créatures se sont affrontées et où je n'ai gagné que de justesse, perdant plus de 300 de mes grands nobles dans le combat. Ce personnage, devenu Lord of the Vardrants (notre équivalent des Nazguls), est l'un des plus puissants que je connaisse qui ait progressé normalement. Il possède en outre toutes les dents de Dalvenart mais il ne les a conquis qu'au travers de plus de 25 donjons, de ceux qui ont fait perdre la vie à plus de 45 personnages joués par des joueurs amis ; car la quête d'une relique n'est pas une partie de plaisir. En outre le simple fait de détenir des dents de Dalvenart a fait subir à mon personnage plus de 60 tentatives d'assassinat ! Quant aux dieux, il s'y est attaqué une seule fois en détruisant un temple de Râ et croyez-moi il n'est pas prêt de recommencer.
Maintenant ce personnage est devenu un non-player et je ne le joue plus qu'en prenant des décisions pour gérer son immense empire et jamais plus dans des donjons. Et pour en arriver là, il m'a fallu des milliers d'heures de jeu !

François Marcela-Froideval
illustration : Guiserix

** : Ami de Gary Gygax et fondateur de Casus Belli, François Marcela-Froideval a collaboré deux ans sur place, à Lake Geneva, à l'équipe de TSR ; notamment sur le Monster Manual II et continue à préparer plusieurs ouvrages pour AD&D.*

Règles d'or antigrosbills

Afin que vous puissiez lutter contre le fléau des donjons délires :
1- Pas d'objet magique durable avant le 3e niveau.
2- Pas d'objet magique puissant avant le 9e niveau.
3- Pas d'objet magique très puissant avant le 12e niveau.
4- Pas de relique avant le 15e niveau, et encore, calculez le donjon pour que les aventuriers n'aient qu'une chance minime de réussir à l'obtenir, et ensuite de réussir à la garder (il est toujours plus facile à des non-players characters de ramasser une relique sur le cadavre de son nouveau possesseur plutôt que d'aller la chercher dans un donjon). En outre, n'hésitez pas à avoir la main lourde sur les effets néfastes.
5- N'altérez *jamais* les caractéristiques naturelles d'un personnage, sous aucun prétexte.
6- Ne faites jamais de cadeau ; si un personnage doit mourir, qu'il meurt !
7- Les clercs ne perdent pas leur temps à ressusciter un personnage d'un niveau inférieur à 12, et encore faut-il qu'ils soient chèrement payés. Idem pour la restauration.
8- Les clercs ne perdent pas leur temps pour relever un mort d'un niveau inférieur à 5, et encore faut-il qu'ils soient payés pour cela.
9- Certaines façons de mourir doivent être irrémédiables.
10- Si certains objets vous paraissent suspects quant à leur origine ou trop puissants, rayez-les ou refusez-les.
11- N'acceptez pas les personnages dont le niveau vous paraît douteux.
12- Les dieux sont insensibles à la magie humaine et ne peuvent pas être blessés par une arme forgée par un mortel. Tout humain qui attaque un dieu verra tout le panthéon de celui-ci se retourner contre l'attaquant. Par contre, un dieu ne peut pas nuire lui-même à un mortel, sinon par l'entremise d'un autre mortel. Le premier cas nullifie le second.
13- Si les personnages deviennent trop puissants, transformez-les en personnages non joueurs.
14- « Masterisez » le donjon sans tenir compte des joueurs qui pourraient tenter de vous influencer.
15- Si vous avez joué des Monthy Hall, effacez tout et recommencez à zéro.

Si vous suivez toutes ces règles vous pourrez prendre un grand plaisir à jouer et cela pendant de nombreuses années, ce qui ne sera pas le cas avec un Monthy Hall, et vous ne dégoûterez personne du jeu. Alors à bon entendeur salut et mort aux mickeys!

Le Château des Sphinx

Paru dans le n°2
novembre-décembre 1980

Le Château des Sphinx n'est probablement pas le meilleur scénario de l'époque, mais bon: ce fut le premier, et il reste bizarrement assez mythique.

A partir de ce numéro, et dans tous les suivants, vous trouverez un mini module de donjon. Ce premier module, idéal pour débutants de niveau 1, 2 ou 3, est aussi une excellente initiation pour un maître de donjon novice.
Dans un tel type de donjon, le maître de donjon n'aura qu'à suivre les indications du plan et du texte qui lui fourniront toutes les informations nécessaires quant au contenu des pièces, de la position des monstres et de leurs caractéristiques.
Cependant, il est possible et même conseillé, de greffer une légende de votre cru, ainsi que des extérieurs à ce donjon, ce qui vous permettra de donner aux joueurs une aventure cohérente. Il est recommandé au maître de donjon de lire soigneusement le module avant de le faire jouer.
Pour la partie, munissez-vous de dés à 6 faces, 20 faces, 10 faces, 8 faces, 12 faces et 4 faces, du Player Handbook et du Monster Manual de TSR.

1. Lorsque les aventuriers arrivent en vue de la falaise taillée dans le roc, ils peuvent voir une immense porte donnant sur une vaste esplanade entourée de colonnes; sur la dalle est gravé le monogramme PK. De part et d'autre de l'esplanade se dressent deux sphinx.
Un escalier de trois marches mène à l'esplanade. Entre les pattes des deux sphinx se trouvent deux gardes.

Les gardes: guerriers 1er niveau; CA: 10; HP: 11; ils combattent avec des hallebardes, dégâts: 1 à 10; + 2 au toucher, + 3 aux dégâts (ajustements dus à la Force).

Entre les pattes des sphinx, les gardes sont invisibles de l'extérieur, car un sortilège puissant fait que tout être ou chose se trouvant en cet endroit devient immédiatement invisible de l'extérieur, cet effet est constant et valable pour tout le monde.
La relève de la garde s'effectue toutes les quatre heures, c'est le seul moment où les joueurs peuvent se rendre compte que le terre-plein est gardé, autrement il a l'air inoccupé. Les gardes n'attaqueront le groupe que lorsqu'il sera près de la porte, progressant en se cachant derrière les colonnes, puis au dernier moment s'ils n'ont pas été repérés, ils attaqueront par surprise tandis que l'un d'eux soufflera dans son cor pour donner l'alarme. Il y a quatre chances sur six que le bruit du cor soit entendu.
Lorsque la porte de bronze aura été ouverte, le groupe se trouvera dans un vaste couloir faiblement éclairé par des torches. Face à lui se trouve une grande porte de bronze identique à celle de la porte d'entrée avec au centre le monogramme PK. De part et d'autre de cette porte toujours verrouillée, se trouvent quatre gardes.

Les gardes: CA: 2; HP: 14/13/11/8; armés d'épées bastard, dégâts: 2 à 4, + 2 au toucher, + 3 aux dégâts (dus à la Force).

Ils sortiront immédiatement s'ils entendent le son du cor afin d'encercler les assaillants. Autrement, ils resteront sur place, mais attaqueront immédiatement si des étrangers pénètrent à l'intérieur du couloir sans être accompagnés par des gardes de l'extérieur. S'il n'y a plus qu'un survivant, celui-ci tentera de rejoindre en courant la salle 12 en passant par la 3 en criant; il n'y a qu'une chance sur 4 (1 à 4) que ses cris soient entendus. S'il n'arrive pas à rejoindre la salle 12 et s'il est, durant sa fuite, forcé de combattre, il le fera jusqu'à la mort.

2. L'antichambre: une grande pièce vide non éclairée avec trois portes donnant sur des pièces. Ces trois portes sont fermées à clé.

3. La salle d'écurie: elle est faiblement éclairée et une forte odeur animale s'en dégage jusque dans le couloir. Les animaux font du bruit, ce qui peut paraître inquiétant aux aventuriers.

4. Une chambre: la porte est fermée à clé de l'intérieur; quelqu'un est en train de dormir.

Un clerc, 1er niveau : CA : 9 ; HP : 8 ; combat au marteau, dégâts : 1 à 6, + 1 aux dégâts (dû à la Force). Sorts : *Cause light wounds, Fear, Command.* Il possède un anneau + 1 et 30 GP.

A part cela, il n'y a rien dans la chambre ayant de la valeur.

5. Une autre chambre : la porte est fermée à clé. A l'intérieur, quatre squelettes attaquent aussitôt.

Les squelettes : CA : 7 ; HP : 8/5/4/4 ; dégâts : 1 à 6. Ils ne prennent que la moitié des points de coups infligés par des armes tranchantes.

Ils gardent la chambre du grand clerc. Au mur, sont dessinés des symboles sataniques. La pièce contient un lit, une armoire et un coffre. Ce dernier est vide, mais piégé ; s'il est ouvert, un gaz empoisonné se répand dans la pièce. Il contient : une fiole de *Neutralize poison*, une fiole de *Cure serious wounds*, une fiole de *Vol*. Dans l'armoire se trouve une robe CA 2 au milieu d'autres robes apparemment identiques. 200 GP sont cachées sous le matelas.

6. L'antichambre aux trois portes. Au milieu de la pièce richement décorée se trouvent deux statues de marbre représentant des guerriers qui s'animent et combattent, dès qu'un groupe pénètre dans la pièce.

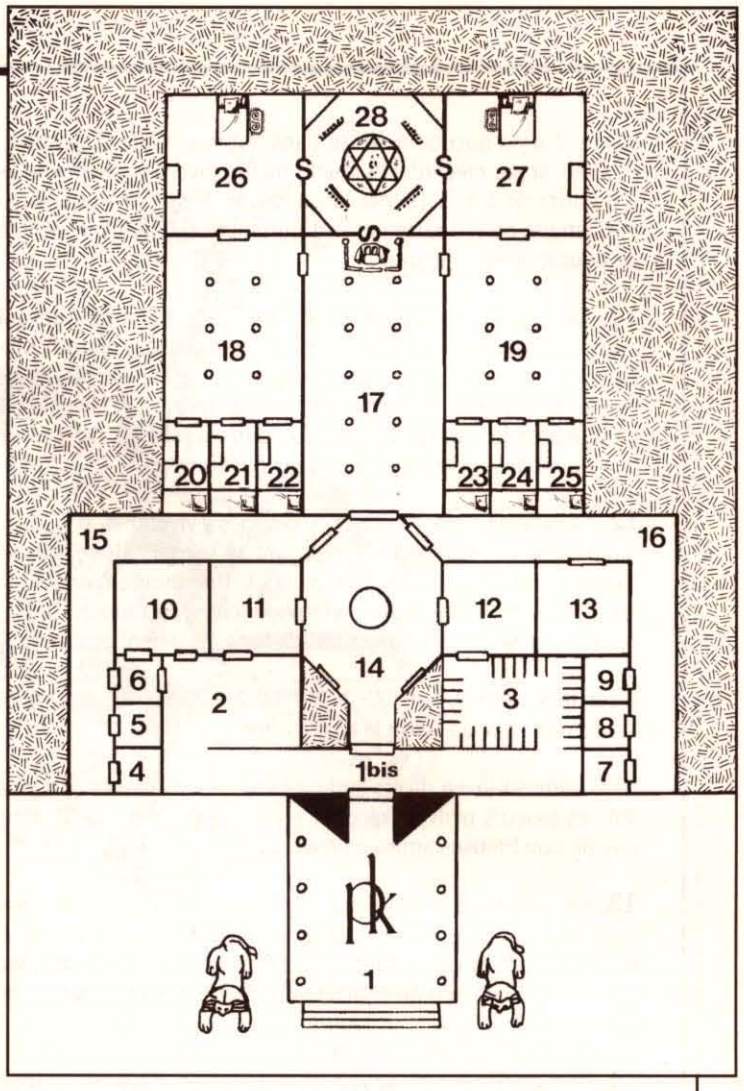
Les guerriers : CA : 0 ; HP : 15 /15 ; dégâts : 1 à 10.

Ils cessent de combattre et remontent sur leur socle, dès que le groupe sort de la pièce. Les portes de la pièce sont fermées à clé.

7. La chambre fermée à clé : une belle pièce d'un style sobre, avec une armoire et un coffre contenant des habits d'homme, des fourrures au sol. C'est la chambre du chef des gardes. Dans un trou du mur, derrière une tapisserie, sont cachés 300 GP et trois diamants de 1500 GP chacun.

8. Une chambres avec deux lits, armoires et coffres. Un peu moins luxueuse que la 7, c'est la chambre de deux lieutenants. 50 % de chance qu'il y en ait un dans la pièce en train de dormir.

Lieutenant 1, guerrier 2e niveau : CA : 0 ; HP : 25 ; se bat à la bastard, dégâts : 2 dés à 4 (2 à 8).



Lieutenant 2, guerrier 2e niveau : CA : –1, HP 24 ; se bat à la bastard mais a + 1 au toucher et +2 aux dégâts (dus à sa Force).

Dans un double-fond de l'armoire il y a deux bourses (50 GP et 60 GP).

9. Une chambre contenant un lit, une armoire, un coffre vides. Elle est destinée aux hôtes des seigneurs, du moins à ceux en qui ils n'ont pas tout à fait confiance.

10. Le temple : c'est le lieu de culte de prêtres sataniques. Un autel ensanglanté se dresse au centre d'un pentacle ; si le groupe est capturé c'est là qu'il sera sacrifié. De l'endroit se dégage une aura maléfique puissante. A part des objets de culte en

cuivre, il n'y a aucune richesse dans la pièce. Celle-ci n'est pas éclairée, si par mégarde un joueur met le pied dans le pentacle, il prendra de 1 à 17 points de coups de dégâts provoqués par une langue de feu extrêmement puissante qui jaillit de la tête de bouc gravée sur le mur.

11. La cuisine : dix cuisiniers et cuisinières s'affairent devant leurs fourneaux. Si le y groupe pénètre, les serviteurs ne combattront pas. Aux questions, ils répondent évasivement, ils ne connaissent presque rien de l'arrière du château, ne vivant que dans la première partie. Ils couchent dans la salle 13. Il n'y a rien de valeur dans cette pièce, à part la nourriture.

12. La salle de garde : 8 hommes d'armes y vivent.
Si un garde de l'entrée arrive en criant au secours, ils se rueront tous au combat, mais en deux groupes. Une moitié passera par les écuries et l'autre par le hall, pour tenter de prendre l'envahisseur par derrière. S'il n'y a pas d'alerte, ils jouent aux cartes.

Guerriers, 1er niveau : CA : 3 ; HP 7/7/7/6/5/5/5/4 ; dégâts : épée longue de 1 à 6, ou selon le type d'arme.

Dans cette salle, en divers endroits sous les paillasses (il y en a 16), les joueurs peuvent récolter en tout 300 SP et 100 GP ainsi que de nombreuses armes en tout genre.

13. Le quartier des serviteurs : une vingtaine de lits avec des armoires et des coffres. La porte est ouverte et quelques serviteurs dorment (voir la salle 11 pour réactions). En tout il y a 1000 SP et 500 GP en différents endroits. HP des serviteurs : 1 dé à 4.

14. Une grande pièce vaguement octogonale, pavée de marbre et bordée de huit portes avec en son centre une grande vasque de cuivre contenant un Waterleaper (voir « Devine qui vient dîner ce soir » p. 60), HP : 20, qui attaque s'il voit des étrangers pénétrer dans la pièce.
Toutes les portes sont ouvertes, sauf les trois qui sont au sud. Deux d'entre elles sont de fausses portes (voir plan). La pièce est éclairée par des torches.

15. Un couloir : y déambule un groupe de Kobolds qui patrouille uniquement dans la partie avant du château. Ces agréables créatures attaqueront immédiatement toutes personnes étrangères.

10 Kobolds : CA : 7 ; HP : 4/4/4/4/3/3/3/2/2/2 ; HD : 1–1 ; une attaque par round, dégâts : 1 à 6.

16. Un couloir vide.

17. La salle du Trône : une grande pièce de marbre avec des colonnades et deux portes, très bien éclairée par des flambeaux. Au fond de la salle, on peut voir un trône imposant monté sur une estrade. Sur ce trône est assis, gardé par deux amazones, le roi PK. C'est un magicien, jadis ressuscité par un druide, ce qui explique sa forme actuelle : humano-batracienne. Il possède toujours ses facultés magiques, bien que son intelligence tende un peu à faiblir (il a 75 % de chance de réussir les sortilèges qu'il lance).

PK, magicien 4e niveau : CA : 7 ; HP : 23 ; dégâts : selon l'arme utilisée. Sorts en tête : *Magic missile*, *Burning hands*, *Stinking cloud*, *Invisibility*. Il porte un collier (1 500 GP), un bracelet (1000 GP) ; une bague (2 000 GP), un anneau de protection +1.
Amazones, guerrières 2e niveau : CA : 5, HP : 25/25 ; se battent à la hallebarde, dégâts : 1 à 10, + 2 toucher, + 3 aux dégâts (dus à la Force).

Sont également présents le chef des gardes, quatre femmes esclaves et une dizaine de convives (à vous de les déterminer selon le niveau de force de votre groupe). Les esclaves ne lèveront pas un doigt pour défendre le roi.

Le chef des gardes, guerrier 4e niveau : CA : 4 ; HP : 35 ; combat à l'épée bastard, dégâts : 2 à 8, + 2 (dus à la magie de l'épée). Il combattra pour son maître jusqu'à la mort.

Le grand prêtre du palais est lui aussi présent.

Clerc, 4e niveau : CA : 5 ; HP : 28 ; il frappe au marteau lucern, dégâts : 2 à 8. Sorts en tête : *Cure light wounds*, *Cause light wounds*, *Cause fear*, *Spiritual hammer*, *Protection from Good*, *Command*.

18. La porte d'accès est fermée à clé, ainsi que toutes les portes qui donnent dans la pièce. La salle est faiblement éclairée, il y a des colonnades et des bas-reliefs aux murs. Elle est vide.

19. Identique à 18.

20. Une chambre : une commode, un lit, des vêtements de femme et pour 30 GP de bijoux.

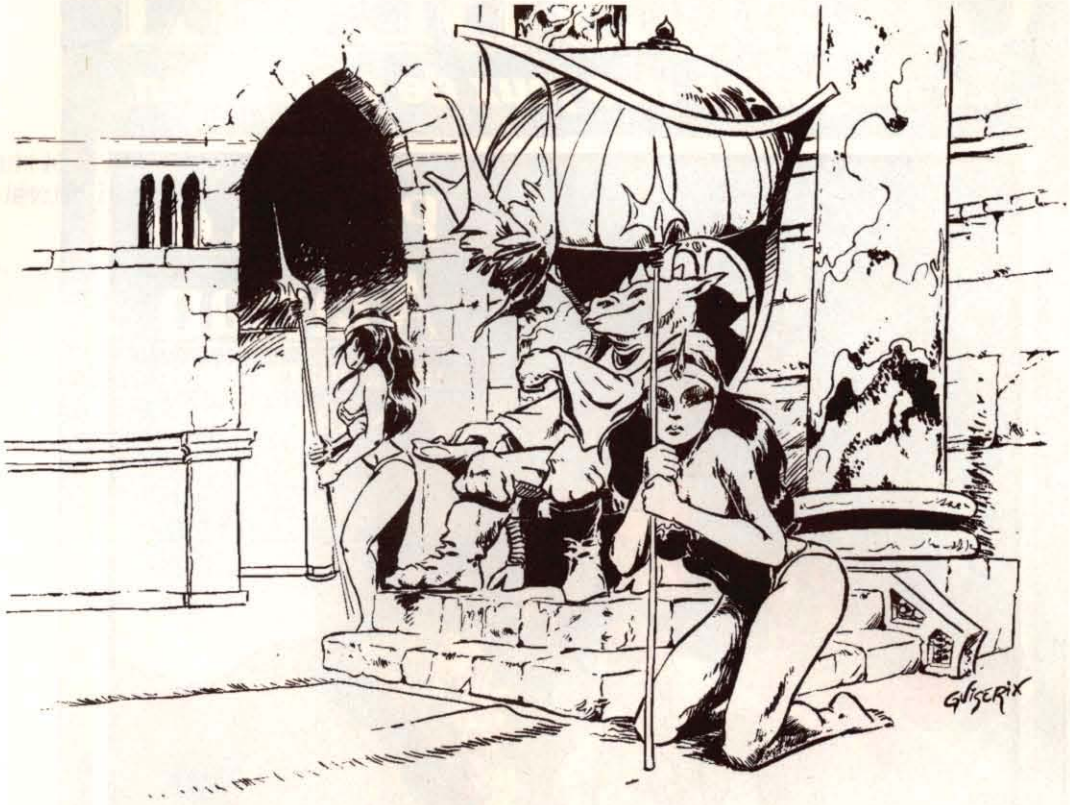
21. Une chambre identique à la précédente. Dans un tiroir fermé de la commode se trouvent un collier (1500 GP), un diamant en pendentif (2 000 GP), un bracelet avec rubis (3 000 GP).

22. Chambre identique aux précédentes. A part des habits féminins, il n'y a rien dans la commode ; par contre sous le matelas se trouve un coffret piégé avec une aiguille empoisonnée. Ce coffret renferme une ankh (croix égyptienne) d'émeraude qui a la propriété magique de faire un *Cure light wounds* quand elle est élevée à midi face au soleil. La personne qui la tient est alors nimbée d'une aura verte puis guérit. Dans un coffre placé sous le lit se trouvent deux bracelets de turquoise (300 GP chacun) et 200 pièces de platine.

23. Une chambre d'homme, apparemment inoccupée, l'armoire et le lit sont vides.

24. Une chambre d'homme comme la précédente, mais avec un très grand lit qui supporte une forme endormie : un ogre !

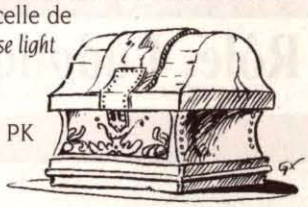
L'ogre : CA : 5 ; HP : 21 ; HD : 4 + 1 ; attaque : 1, dégâts : 1 à 10. Sous son lit se trouvent 1000 GP.



25. Une chambre d'homme identique aux précédentes qui ne contient que des vêtements et une bourse (20 GP et 10 PP).

26. La chambre du roi PK : un lit immense au milieu, au mur une énorme ankh en bas-relief. Dans le coffre fermé à clé et piégé (les trois serrures cachent chacune un dard empoisonné) se trouvent 3000 GP, 500 PP et une bourse contenant 20 gemmes de 100 GP chacune, ainsi que trois livres de magie : 1er, 2e et 3e niveaux (à vous de déterminer leurs sorts).

27. Une grande chambre identique à celle du roi (voir 26) : c'est la chambre de la favorite. Dans le coffre piégé lui aussi se trouve une ankh d'émeraude identique à celle de la pièce 22 sauf qu'elle jette un *Cause light wounds*, dégâts : 2 à 8.



28. Salle de magie : c'est là que PK pratique son art. Au centre de la pièce il y a un grand pentacle, et sur les quatre côtés, quatre grands chandeliers. Si les chandeliers sont allumés et que l'on pénètre dans le pentacle une chaleur énorme se dégagera de celui-ci : c'est une réaction due à la magie de Râ, le dieu soleil. Si quelqu'un qui n'est pas de cette religion entre dans le pentacle, il sera brûlé vif. Par contre pour tout adorateur de Râ qui pénétrera dans le pentacle, la chaleur le soignera totalement, s'il était blessé ou malade. En cas de danger, le roi essaiera de parvenir jusqu'à cette pièce, et de se tenir au milieu du pentacle.

François Marcela-Froideval

illustration : F M-F et Guiserix

BONUS

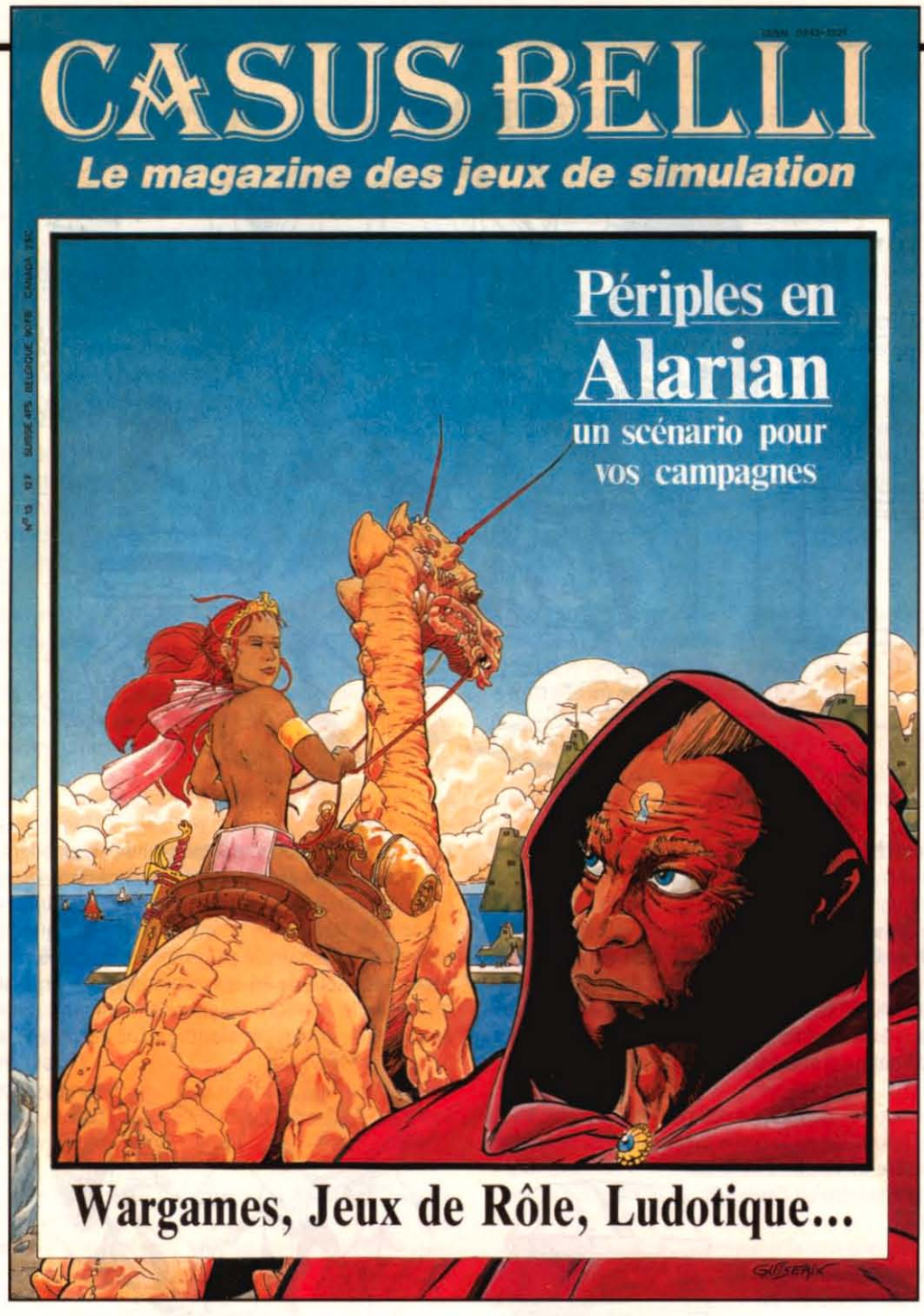
Module 2

A la demande générale, nous allons désormais proposer plus d'un donjon par numéro.
A la satisfaction de douzaines de lecteurs, voici donc le second module de ce trimestre, prêt à jouer.

Niveau 1

Pièce 1. Lire à haute voix aux joueurs : « Lorsque vous ouvrez la porte, vous voyez en face de vous ce qui a l'air d'une pièce de 10 m² avec rien à l'intérieur. »
Pour le DM : en réalité, c'est une pièce de 10 m² avec rien à l'intérieur.

La prochaine fois, la pièce n° 2, deux fois plus dangereuse !



Aides de jeu

■ Qu'est-ce qui pousse les Meneurs de Jeu (on dit encore DM, pour Dungeon Master) à bûcher des heures sur leurs scénarios, puis à jouer les metteurs-en-scène-funambules-jongleurs, grillant leurs neurones à improviser l'aventure sous les pieds des personnages? Qui n'a pas tenté l'expérience ignore ce qu'il rate: le plaisir de sentir un monde qui vit et grandit au bout de son crayon, d'être dépositaire des secrets, des merveilles et des figures qui, en marge de l'histoire, lui donnent sa crédibilité.
Vous retrouverez plusieurs fois la signature de Bruce Heard, qui s'est ensuite joint à l'équipe de TSR à Lake Geneva pour devenir directeur de collection, et à qui nous devons la qualité des gammes qui tournent autour du D&D de base comme les Gazetteers.

Périples en Alarian

Paru dans le n° 13
janvier-février 1983

Alarian.
Le premier royaume de Casus.
On sent que le narrateur
a dû y habiter...
et l'on se demande pourquoi
il aura fallu si longtemps
avant que CB ne se relance
dans une aventure semblable
avec Laelith.

Plutôt qu'un simple module, nous vous présentons cette fois la «toile de fond» et les éléments pour l'établissement d'une «campagne», c'est-à-dire d'une suite d'aventures cohérentes, qui se joueront sur plusieurs séances. Deux raisons à cela. Malgré toute leur bonne volonté, peu de joueurs attendent pour découvrir le dernier module de CB que leur Maître de Jeu veuille bien les y introduire, ce qui oblige ce dernier à tout transformer pour contrebalancer cette étrange prescience des personnages qui connaissent chaque recoin du «donjon» avant même d'y entrer...

La seconde raison ressort du courrier que nous recevons, où de nombreux DM se heurtent au même problème : les joueurs font passer leurs personnages d'un Maître de Jeu à l'autre, et réapparaissent soudain bardés d'armes magiques et truffés de pouvoirs, dont on se demande qui les en a gratifiés.

Jouer une campagne permet au Maître de Jeu de suivre exactement chaque personnage, surtout s'il débute à un petit niveau. Chaque aventure se «branche» alors sur la précédente, et les aventuriers vont progresser dans un milieu dont ils finiront par connaître les bons coins et les guet-apens, les bonnes adresses et les individus louches, et où ils seront eux-mêmes connus, réagissant de ce fait avec plus de réalisme. Si un joueur «saute» quelques séances, son personnage aura tout simplement pris des «vacances» et réapparaîtra un peu vieilli, avec les éventuels talents que les règles de jeu lui auraient permis d'acquérir durant ce temps. Mais sans les objets pharamineux que le même joueur aura pu récolter par ailleurs, (son personnage étant coincé dans votre campagne, le joueur en aura tiré un autre pour jouer avec d'autres MJ)*.

A vous donc de faire votre cuisine à partir des ingrédients qui suivent, accumulant vos propres idées sur tel ou tel lieu, tel personnage, pour tisser autour des aventuriers un tel réseau de détails que vous ne serez jamais pris de court.

**) Profitons de l'occasion pour ne pas mâcher nos mots. Les Maîtres de Jeu remplissant leurs donjons de trésors et notamment d'objets magiques de haut niveau par rapport à celui des personnages, dans le but de compenser le manque d'imagination et la médiocrité de leurs modules sont de bien tristes personnages. Mais ceux-là ont l'excuse qu'il n'est pas aisé d'être Maître de Jeu. Par contre, les joueurs qui, ayant joué dans un tel module sont fiers de leur épée + 4 (ou truc similaire) conquise de haute lutte dans un repaire défendu par deux minables kobolds, et font les seigneurs offensés lorsqu'un Maître de Jeu sérieux leur demande de laisser leur arsenal au vestiaire, sont vraiment des nuls. Sachez les détecter avant qu'ils ne vous flanquent une bonne aventure par terre! (N.d.l'A.)*

Noble visiteur, honorable Maistre de Jeu, permettez que nous vous peignions le portrait du pays d'Alarian, tel qu'en sa prospérité il attire aujourd'hui les convoitises...

Le pays vit sous l'autorité du roi Khalidan, fils de Mestzin, fils du grand Alarien qui unifia les contrées disparates sous sa poigne forte et juste.

Alarian se compose de sept provinces, anciens fiefs de petits seigneurs dont les frontières ne sont plus que symboliques. Bien qu'elles concrétisent encore des ruptures dans les coutumes des habitants (voir carte p.25).

NORVEN est la plus au nord de ces provinces ; ses habitants sont essentiellement agriculteurs, car les alluvions déposées par le delta de Fleuve d'or rendent cette région fertile. En hiver, les vents glacés descendant de la Passe de Gzar ou longeant la côte gèlent en général les nombreux bras du delta ainsi que les lacs. Les habitations isolées sont fréquemment à demi enterrées et recouvertes d'un talus pour se protéger du froid, sauf à l'intérieur du delta même où elles sont plutôt perchées sur des proéminences naturelles ou artificielles pour échapper aux inondations de printemps.

Une longue muraille d'environ 20 m de haut court sur près de 200 km de long, marquant la frontière avec le pays Gzar. La seule porte se trouve à Kraod et l'herbe qui pousse sur le pas de cette porte du côté nord n'a pas été foulée depuis des générations. Cependant, des incidents étant survenus, surtout sur la portion de muraille chevauchant le mont Gzalag, des garnisons patrouillent en permanence.

Il existe quelques villes, organisées autour du marché central comme Ragkaod, ou Tzaghid, où réside le prévôt (le seigneur étant le plus souvent en Talbeth-Hav), et un important port, Agtod-Hav.

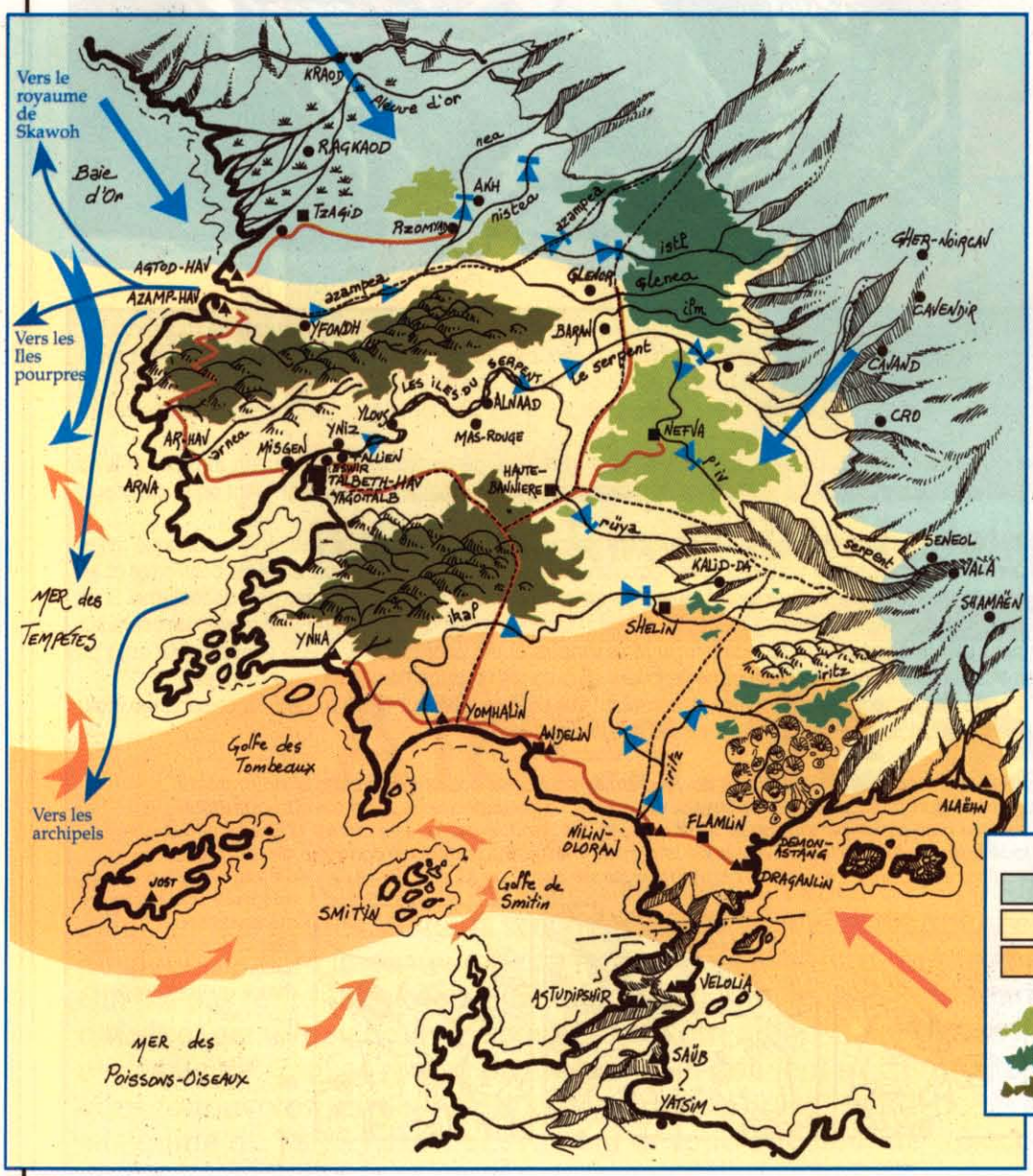
Les habitants, joviaux entre eux, sont assez xénophobes, légèrement envers les habitants du royaume, fortement envers les étrangers, radicalement envers les non-Humains.

YSTAAD, au sud de l'Azampea, est la province dont les légendes remontent aux temps les plus anciens, sans doute la première de ces régions à être habitée par les hommes. Une gigantesque forêt occupe la surface au nord du fleuve Serpent, avec en son centre un massif au relief tourmenté. Cette région reste peu habitée.

La population d'Ystaad se situe surtout sur les côtes, le long du Serpent, et bien sûr dans la puissante cité de Talbeth-Hav.

Talbeth-Hav dresse ses légendaires fortifications à plus de 100 m au-dessus de l'estuaire du Serpent, et son port peut accueillir des centaines de navires. C'est une cité de commerce et de garnison, riche en trésors et en bagarres, où l'on trouve de tout, où tout peut arriver. Ses murailles sont noircies par les guerres et par l'âge. Dans son prolongement, noble visiteur, tu trouveras Yago-Talb, demeure du roi Khalidaot et de sa cour, seigneurs et intrigants, poètes et artistes de tout poil, ainsi que tous les serviteurs, esclaves et autres espions qui meublent usuellement l'entourage des puissants, et quelque prévôt venu parler avec son souverain de l'impôt et de la police.

Le Serpent, comme son nom l'indique, fait de nombreux méandres avant de rejoindre la mer, donnant naissance à d'innombrables îles. Les plus importantes portent elles aussi d'anciennes cités, entourées de murailles,



pourvues de réserves permettant de tenir de longs sièges, et parfaitement organisées pour ce qui est de la défense et de la police. Mauvais coin pour les voleurs, souvent punis de châtiments exemplaires.
Malgré les actions tant officielles que plus ou moins louches menées par les riches marchands de Talbeth-Hav, les denrées ou autres richesses voyageant à travers le pays passent de plus en plus souvent par Baran et Glenor pour être acheminées vers Azamp-Hav et vendues aux navires venant des terres nordiques, en évitant ainsi la capitale du royaume, de plus en plus sclérosée, et les droits de passage que prélèvent certaines îles...

LE RHU, à l'est, est fort peuplé. Principalement recouvert par une épaisse forêt, traversé par de rapides cours d'eau impropres à la navigation, c'est par excellence la région des parias, de tous ceux qui veulent échapper aux regards, ermites, magiciens, brigands cherchant à refaire leurs forces...
La ville principale est Nefva, sur les rives de l'Iv, dans la seule partie cultivée de la province.
Relativement coupés de l'autorité de Talbeth-Hav, les habitants de l'est du Rhü entretiennent un commerce avec les nains des montagnes voisines, qui ont souvent besoin de bois. Les quatre petites villes mentionnées sur la carte sont des communautés humaines bien que de nombreux nains y soient présents en permanence. L'emplacement des cités naines n'est pas connu.

TALBAN, sur la côte ouest, fut autrefois la région rattachée à Talbeth-Hav, lorsque la cité était jeune et que ses murs blancs inspiraient les poètes. C'est maintenant une zone maudite, car l'ampleur des batailles qui s'y déroulèrent, bien des générations auparavant, fut telle qu'aujourd'hui encore, la partie ouest n'est rien qu'un massif de pierres nues à peine voilées de lichens, avec de rares arbustes cachés dans les vallées ou les anfractuosités. Bien que le relief ne justifie pas le terme de « montagne », il s'y découpe des gorges dont le tracé ne doit rien à la nature, et l'on raconte que chaque caillou y marque la sépulture d'un humain ou... d'autre chose.
Seule la partie côtière, au sud de la province, manifeste une activité centrée autour de la pêche, tandis que l'île de Roc abrite quelques navires de guerre dans son port fortifié.
Rhü et Talban constituent un goulot d'étranglement avec deux conséquences principales : la séparation du royaume en deux parties dont les divergences s'affirment avec le temps ; tout le transit entre le nord et le sud passe par la cité de Haute-Bannière, ville à cheval sur Ystaad et Yelin, ville riche, mais dont la position est inconfortable, ville de tension, où la police est assurée par les deux provinces, ce qui n'arrange rien.

YELIN est la province la plus accueillante du royaume, vaste plaine entrecoupée de collines, bien arrosée, dont les cultures permettent à Talbeth-Hav, et à ses armées, de ne pas manquer de vivres même lorsqu'un hiver trop rude ruine les récoltes du nord. Sa capitale est Shelin, sur les bords de l'Ikal.
Le handicap de cette province est d'offrir peu de défenses face aux attaques menées le long de ses côtes. De ce fait, la vaste armada ancrée en Astudipshir constitue une menace gâchant quelque peu le caractère enjoué des habitants de Yelin.

GRAMLIN, la plus au sud des sept provinces, doit sa prospérité à ses deux grands ports, Nilin-Oloran et Draganlin, permettant la circulation entre les deux mers d'est en ouest. Dans le pays voisin, les ports d'Astudipshir et de Velolia tentent de remplir le même office, mais séparés par une arête montagneuse culminant à plus de 1000 m, ils ne peuvent concurrencer les deux ports du Gramlin. Le nord de cette province ressemble fort au Yelin, tandis que le sud-est est quasi inhabité, région des montagnes vivantes où les volcans parlent souvent, voilant sous leurs déjections des centaines de kilomètres carré obscurcis par leur nuageuse haleine. Il n'est pas rare que la terre tremble : les habitations sont en général basses et les tours absentes, hormis les tours de guet, en bois.
De puissantes fortifications, récentes, marquent la frontière avec le pays de Rhagarron, au sud.
Les frontières est du royaume sont en général imprécises, les hautes montagnes, enneigées à longueur d'année, étant fort peu habitées. La seule exception étant dans la partie sud des monts de Saphir où une frontière symbolisée par la crête de la montagne, marque le début d'une région habitée par les Elfes, dont le seul lieu familier aux hommes est le port d'Alaëhn. On rencontre aussi quelques Elfes à Draganlin, ainsi que des demi-elfes installés dans cette ville.

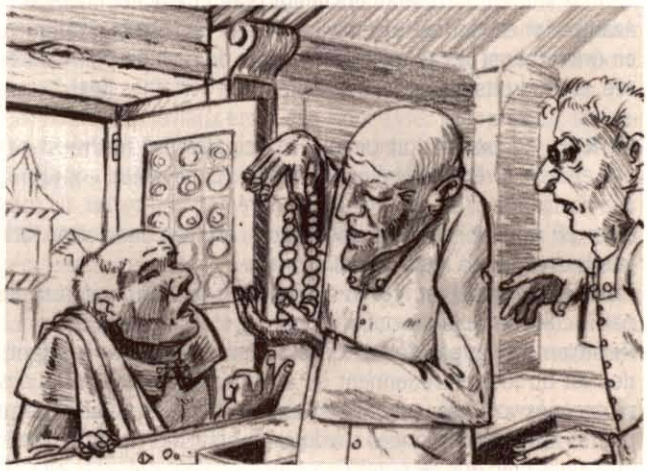
SMITIN est composée de multiples îles dont beaucoup sont trop petites pour figurer sur notre carte. Lieu assez pauvre, habité par des familles de pêcheurs, ainsi que par une flotte de surveillance, ces îles pouvant constituer une base pour des raids.
L'île de Jost fut autrefois un lieu de culte. Ses temples ne sont désormais visités que par la végétation luxuriante de l'île, une épidémie d'un mal inconnu ayant décimé la quasi-totalité des habitants, quelques générations auparavant, donnant du même coup à cet endroit une réputation suffisante pour décourager les visiteurs. Moult récits font d'ailleurs état de monstruosités aperçues sur Jost depuis les navires croisant au large ou près de la presqu'île d'Ajin.

Tu constateras toi-même, noble visiteur, que la poigne de l'actuel souverain d'Alarian est loin d'égaler celle de son illustre grand-père, et que trois générations ayant suffi à effacer des mémoires les jours sombres que vivait chaque province avant l'unification du royaume, les intérêts mesquins et les rivalités personnelles ne vont pas tarder à compromettre la prospérité du pays tout entier. D'autant que la situation pour l'instant encore florissante d'Alarian attire les regards de certains au-delà des frontières...

DOMHIL STARANGO est le personnage le plus haut en couleur du pays d'Alarian. Rusé et meneur d'hommes, c'est le chef incontesté de la plupart des brigands du pays. En effet, sa propre bande est nombreuse, mais les autres groupes sont pour la plupart sous les ordres de ses ex-« lieutenants » qui ne demandent qu'à rallier leur ancien chef le temps d'un pillage ou d'une escarmouche.
Bandit de haut vol, il ne vise que les gros butins, et bien que terrorisés par le personnage, les paysans d'Alarian ne lui sont pas hostiles.
Domhil Starango est un guerrier de grande valeur, et ses qualités de pisteur le rendent chasseur efficace. Grand et large d'épaules, il a les cheveux clairs des hommes des pays du nord, et sa voix puissante s'accompagne toujours d'un demi-sourire lorsqu'il harangue ses hommes.
On ignore ce que fut son histoire avant que, vingt ans auparavant, il ne débarque sur les quais de Talbeth-Hav, mais il en garde d'étranges cicatrices et peu de sympathie pour les magiciens. Ses armes sont d'ailleurs rarement magiques et ne doivent leur

efficacité hors du commun qu'au bras qui les manie et à l'art des forgerons nains de la vallée de Cavendir où la bande va parfois s'approvisionner.
Son camp est un village de toile où vivent femmes et enfants des pillards, et qu'une habitude éprouvée permet de faire disparaître en un clin d'œil. Ce « village » accueille d'ailleurs souvent des otages de « marque » permettant à Domhil Starango, d'une part de dissuader les attaques des armées royales, et d'autre part de se tenir au courant des activités de la Cour.
Son repaire, durant les périodes de relative inactivité, est situé dans la province de Rhü, non loin des rives du Serpent.
Le bras droit de Starango se nomme Leks, individu osseux de près de 2 m de haut, renfermé et taciturne, dont les yeux gris semblent deux taches de métal au milieu d'un visage dissimulé par une barbe noire taillée court, à l'image de sa tenue vestimentaire habituelle.
Sa voix est rauque, cassée. Comme si le fait de parler de multiples langages, dont certains non humains, avait corrodé ses organes vocaux.
La horde de Domhil Starango compte, au complet, plusieurs centaines d'hommes, et jointe à la bande de Kyorn le Rôdeur, qui opère dans la région d'Yfond, et à celle de Hargal des Montagnes, dont Flamlin est la cible favorite, cela peut constituer une petite armée de près d'un millier d'hommes.

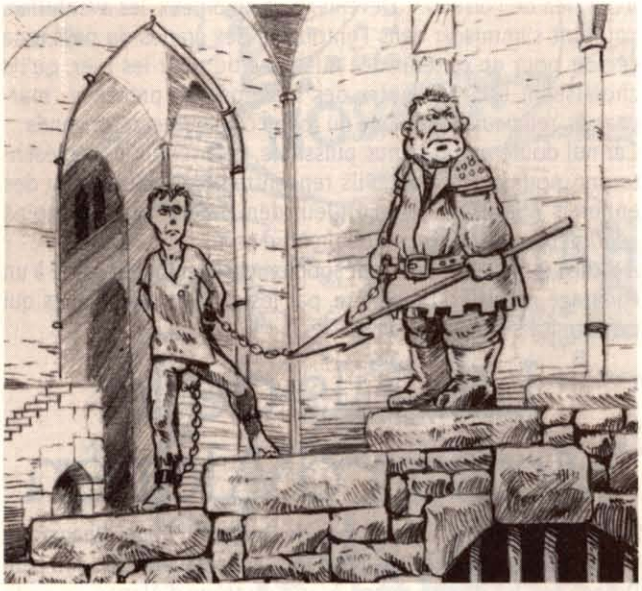
KHALIDAN. Que dire de lui ? Qu'il est roi, bien sûr, mais encore ? Ni maigre ni gros quoiqu'un peu empâté par les festins de la Cour, il est habitué à ce que son entourage lui soit dévoué et utilise fréquemment le nom de son grand-père Alarien pour appuyer ses dires (« Alarien n'eut pas approuvé ceci, par le sang d'Alarien ! Vous ne pouvez faire cela sans mon assentiment ! »...).
Dépassé par l'ampleur de ses responsabilités, il est surtout amateur de distractions, d'étoffes et de bijoux, et de récits d'événements du royaume (à condition que cela fût drôle ou sanglant et qu'il ne s'agisse pas de mauvaises nouvelles, comme le dernier coup de Domhil Starango, son cauchemar !)
Il ne quitte presque jamais Yago-Talb, ses seigneurs ne quittent jamais le roi (les absents ont toujours tort), aussi les chefs du pays (ou plutôt ceux qui semblent et croient commander, et dont émanent les ordres) ne sont-ils informés des faits réels d'Alarian qu'au travers des échos plus ou moins déformés de leurs espions, par les prévôts des provinces ou d'autres intrigants de cour plus voyageurs qu'eux-mêmes.
Le seul élément à peu près reluisant de cet ensemble est constitué par les gardes du roi, guerriers élevés dans le respect et le dévouement au petit-fils d'Alarien le Grand (dont l'efficacité redoutable a fait plusieurs fois ses preuves) et magiciens habiles tant à déceler les armes dissimulées que les poisons destinés au roi, mais peu enclins à l'usage des sorts offensifs qui, mal ajustés dans une salle remplie de princes et de souverains étrangers, peuvent créer l'incident diplomatique entraînant lui-même une guerre...



LES USURIERS. « Si tu peux prêter de l'argent, achète une demeure en Talbeth » dit le proverbe tant il est vrai que la capitale, avant même d'être la cité royale ou la ville des marchands, est avant tout la patrie des usuriers.
Plus ou moins honnêtes suivant les quartiers, ils prêtent à un taux de 5 à 10 % d'intérêt par semaine (sauf à certains de leurs amis « privilégiés », marchands influents ou courtisans) et se serrent les coudes, même si d'autres raisons en font les pires ennemis dans leur vie privée. La guilde des assassins dépend entièrement d'eux, et les revers de fortune ont mis beaucoup de commerçants à leur botte.
Si le jeu en vaut la chandelle, ils se transforment volontiers en receleurs, quoique, non par honnêteté mais par intérêt personnel, la police rende ce commerce assez aléatoire. On prétend même que les seuls à bien se tirer de ce genre d'affaire feraient partie de la bande de Starango l'insaisissable.
Le plus étrange d'entre ces derniers a pour nom Ozhoel, bien qu'il soit connu de certains sous d'autres patronymes. Il a plusieurs résidences dans les divers quartiers de la ville et semble se rendre de l'une à l'autre à l'insu des espions... Certains prétendent qu'il possède son propre réseau de souterrains, d'autres qu'il est quelque peu magicien (bien que cela semble en contradiction avec l'appartenance aux hommes de Starango).
Ozhoel est petit, maigre et chauve mais sa voix forte surprend, ce qui explique sans doute pourquoi il arrive souvent à imposer son opinion à ses interlocuteurs...

MUSSIEN, le chef de la police, est un autre visage connu (et haï) de Talbeth-Hav. Totalement corrompu, à l'image du service qu'il dirige, il est de plus (aussi discrètement que possible) adepte d'une nouvelle religion fanatique, dont on sait seulement qu'elle aurait une origine non humaine. Appartenir à ce culte lui coûte d'ailleurs fort cher, ce qui le pousse sans cesse à user de ses pouvoirs pour financer les offrandes qu'il est censé effectuer. Ces offrandes sont-elles d'ailleurs uniquement pécuniaires ? Depuis quelque temps, le nombre de prisonniers ne revoyant jamais le jour a pris d'importantes proportions. Cependant, les disparus étant en général étrangers à la ville, personne ne semble remarquer ce fait. Les activités les plus lucratives de ce sympathique personnage sont les « confiscations » d'objets illicites trouvés chez les receleurs, et le racket qu'il impose à de

petits commerçants n'ayant pas les moyens ou les appuis pour se défendre, ainsi qu'aux établissements « louches ».
Mussien est un être ventripotent et gras, méprisant, calculateur mais dévot et assez naïf sur ce chapitre. Pervers et cruel, il maîtrise assez bien l'art des poisons aux symptômes les plus horribles, et est en permanence entouré de gardes du corps.



PYT HOJN, grand prêtre de la religion Lindo, vouée au soleil, et Osztarnaüs, son alter ego de la religion des morts, le Noirsceau sont deux haut dignitaires religieux, deux rivaux. Le lindo est le culte le plus pratiqué dans les régions au sud de Haute-Bannière, et la forme des temples lindo est à peu près partout la même : une bâtisse pentagonale autour d'un cœur lui-même à cinq côtés, surmonté d'une tour de bois richement décorée d'enluminures (souvent renouvelées à cause de l'action du soleil). Il est à noter que cette religion est pratiquée de manière assez proche de l'autre côté de la frontière sud d'Alarian, car cette frontière est relativement récente, alors que le lindo existe depuis des siècles tant en Alarian qu'en Rhagarron.

Habitué au contact des religions elfiques ainsi qu'aux cultes divers pratiqués par les voyageurs transitant entre les deux ports du sud, Pyt Hojn est un homme large d'esprit et extrêmement cultivé. Grand et mince, il parle avec beaucoup d'emphase et accompagne souvent son discours de gestes, sauf lorsqu'il est en colère. Ses larges mains ont plus d'une fois assommé un agresseur du premier coup, et il n'est jamais à court de parades telles que dards soporifiques, liens magiques et autres, lui permettant de se défendre sans tuer l'adversaire.

OSZTARNAÜS, surnommé le Corbeau, est tout autre. Religion de désespoir née après les légendaires massacres qui firent, bien des générations auparavant, de Talban un rocher stérile, le Noirsceau est une religion de pénitence devenue masochisme au cours des ans, sous l'impulsion de prêtres particulièrement intégristes.
Cette religion ayant envahi les provinces du nord, certains chefs du Noirsceau utilisèrent leur culte comme outil d'asservissement, matant les « athées » et les récalcitrants par des campagnes de délation où chacun pouvait accuser son voisin d'être un mauvais pratiquant. Ces mœurs se radoucirent lentement par la suite, et le commerce avec les pays de Skawoh et des Îles pourpres accentua le phénomène.

Le Corbeau reste néanmoins à l'image de ce que fut cette religion, être pessimiste et sombre, maladivement curieux et méfiant, conscient du fait que l'influence du Noirsceau, passée au second plan lorsque la personnalité d'Alarien le Juste força les dissensions et unifia le pays, pourrait bien connaître de nouveaux jours de grandeur en sachant profiter de la faiblesse de l'actuel souverain.
Osztarnaüs est de taille moyenne, chauve, le visage creusé de rides malgré un âge peu avancé. Il ne rit jamais, pas même des défaites de ses ennemis, et parle peu, d'une voix sèche. Que ce soit auprès du roi Khalidan, ou à la faveur de ces menus incidents qui marquent l'imagination populaire, il ne manque jamais une occasion de renforcer l'image du Noirsceau, quitte parfois à pactiser avec des êtres magiques ayant peu à voir avec le panthéon d'origine de son culte. Sa peau jaune verdâtre évoque d'ailleurs plus quelque démon qu'un être humain.

DOLGEN II, roi de Rhagarron est cousin du roi Khalidan. Mais l'esprit de famille n'étant pas sa qualité première, son plus ambitieux projet est de reconquérir Alarian, où la terre est plus riche que dans les provinces brûlées du sud de son propre domaine, ou que les montagnes vertigineuses qui partagent Rhagarron en deux à l'image d'un dos de dragon.
Ses armées avaient jusqu'à présent été occupées sur d'autres frontières, mais leur récente victoire sur les Hommes-lions des territoires maudits en ont fait des troupes galvanisées, et après un court repos, elles constitueront l'outil idéal de ses ambitions. Dolgen ne vaut guère mieux que son cousin sur le plan moral et intelligence, mais c'est un véritable guerrier, bien bâti, au visage d'aigle.
Autour de lui, deux figures importantes : son épouse Nahila, aussi belle que rusée et dont les idées permirent plus d'une fois au roi de renverser des situations ou de consolider son autorité. Dolgen la considère à la fois avec admiration et méfiance. Et Waalfar, chef de tous ses espions, bien que vieux d'à peine un quart de siècle. Waalfar qui semble partout à la fois, qui n'hésite pas à prendre des risques pour vérifier lui-même les informations sur lesquelles plane un doute. Waalfar qui paraît toujours froid et indifférent aux événements.

Voici maintenant deux thèmes de campagne, constitués par les deux principaux périls guettant Alarian.
Hormis les habitants des régions proches de frontières menacées, et certains voyageurs bien informés, les gens du pays sont relativement insouciants.
L'été se termine, les récoltes furent plutôt bonnes, et si les aventuriers débarquent depuis la Mer des Tempêtes, leur première aventure pourra être relativement peu dangereuse (à moins qu'un goût du risque ne les pousse vers ces contrées que les autres évitent, comme la sombre Forêt d'Yfond ou les rochers hantés du massif de Talban).

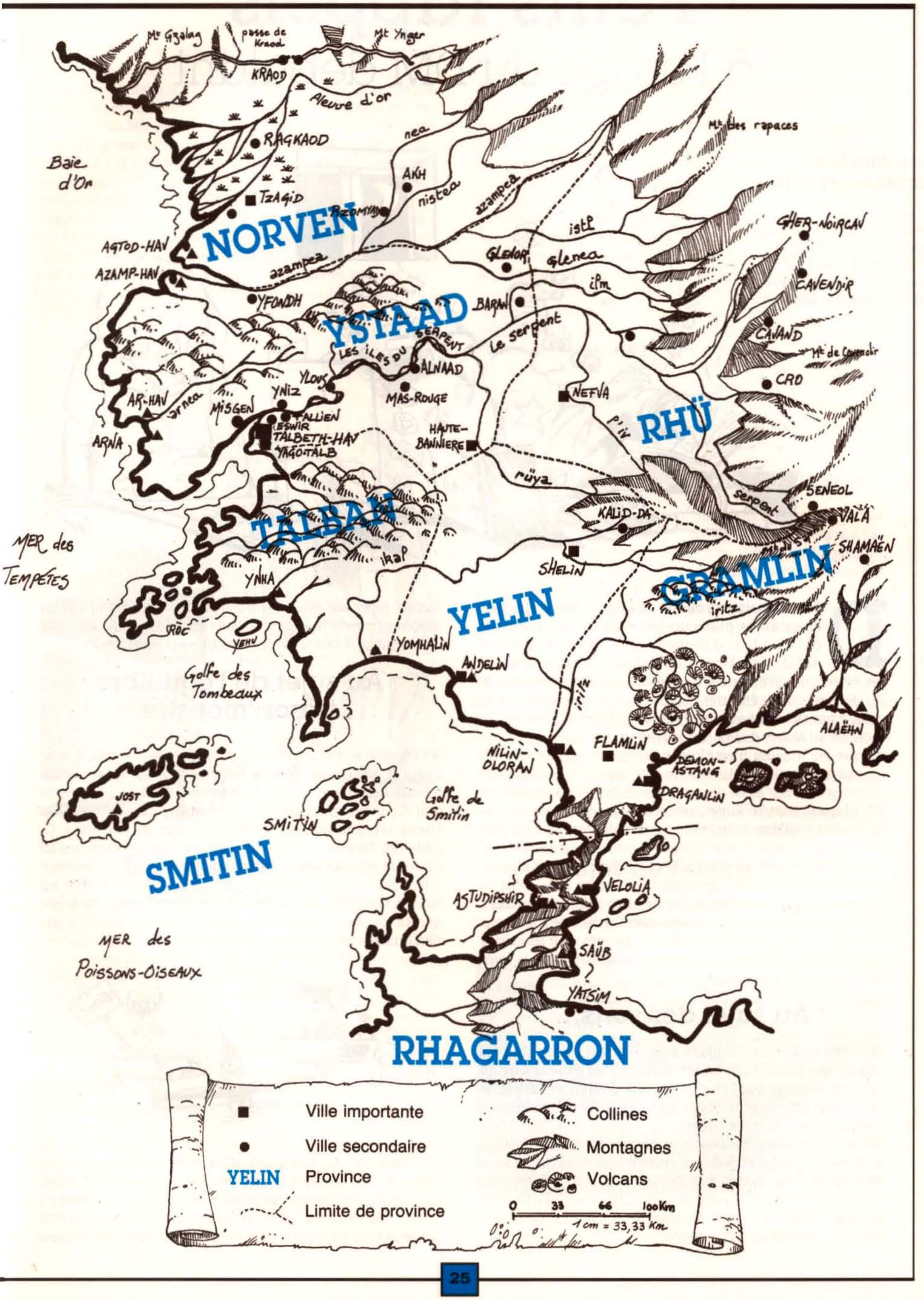
Le vent du nord

En supposant qu'un voyageur soit assez fou pour entreprendre le voyage, il rencontrerait, en partant de Kraod vers le nord, un col entre les monts Gzalag et Ynger, et descendrait ensuite en pente douce vers le haut plateau du pays gzar, steppe peuplée de chasseurs nomades et barbares, organisés en tribus.
Mais si notre voyageur insensé décidait de quitter le Norven vers le nord-est, il trouverait les monts des Rapaces, enchevêtrement de pics et de ravins aux dimensions inhumaines, où les seuls promeneurs sont les glaciers.
Du moins à ce qu'en croient les hommes d'Alarian.
En réalité, au fond des ravins sombres, autour de rivières sulfureuses surgissant du flanc des montagnes, de noires communautés cohabitent : goblins, hobgoblins, et autres créatures bien plus sordides... Leur empire est lui-même attaqué, au nord et à l'est par l'expansion d'autres royaumes (dont les habitants d'Alarian ne soupçonnent même pas l'existence) et les créatures diaboliques doivent se retrancher dans des forteresses au cœur des monts. Mais leur lutte les pousse à chercher un lieu de retraite, ainsi que des vivres... Plusieurs de leurs espions ont quitté les chaudes rivières des vallées noires, et leurs silhouettes grises glissent furtivement de rocher en rocher sur les hauteurs des monts des Rapaces, contemplant à leurs pieds les riches terres d'Alarian...
Tandis que dans leurs forteresses leurs maîtres cherchent dans des textes anciens les racines d'une légende parlant d'un chemin caché menant des « montagnes du Milieu » jusqu'aux « terres du bord des eaux »...
Le premier signe du danger imminent que les aventuriers pourront rencontrer viendra du nord. Reculant devant les incursions sur leurs steppes d'êtres surnaturels, les tribus gzar commencent à franchir la Passe au nord de Kraod, et des mercenaires payés par les habitants du Norven sont sollicités pour franchir la frontière et harceler les intrus avant que trop nombreux, ils ne se regroupent et attaquent en masse la Muraille de Kraod. En sus de la prime offerte, les aventuriers seront certainement tentés par les bruits circulant à propos des trésors que les Gzars, pillards par nature, ne manquent pas de traîner avec eux... Là, ils pourront peut-être en apprendre plus sur la véritable nature de la menace...
Mais si toutefois leurs préoccupations les mènent vers d'autres contrées, ils seront rapidement mis au courant lorsque, lors des plus longues nuits de l'hiver, les hordes maudites descendront des montagnes par les gorges du Fleuve d'or et de l'Azampea... A moins qu'elles n'apparaissent comme par enchantement au beau milieu des rochers de Talban, battus par les tempêtes d'hiver.
Si les personnages débutent à un petit niveau, le Maître de Jeu pourra les faire arriver en Alarian bien avant ces événements, et pour leur permettre de progresser, les confronter aux pièges de la forêt d'Yfond, ou aux sectes exilées aux sources du Serpent dont les méthodes de recrutement sont peu orthodoxes, ou encore les amener dans les étranges forêts des bords de l'Istl ou de l'Ilm où les magiciens et les druides aiment à demeurer car là poussent certaines essences rares. Des magiciens, ils en rencontreront également dans la région cosmopolite de Nilin-Oloran à Draganlin, où parfois passent dans le ciel des silhouettes qui n'ont rien de l'oiseau... Devenus plus ambitieux, les aventuriers pourront s'immiscer dans l'entourage des grands du pays, que ce soit pour en obtenir des missions ou pour les tuer, qu'ils choisissent l'un ou l'autre des « camps » en présence : marchands, religieux, entourage du roi ou conspirateurs, brigands...
Car nul doute que devenus puissants, les aventuriers représenteront, pour tous ceux qu'ils rencontreront, des alliés ou des ennemis possibles, et qu'on leur demandera (plus ou moins gentiment suivant les cas) de prendre parti.
A moins qu'ils ne soient tout simplement manipulés, grâce à un chantage naturel ou magique, par les armées diaboliques qui préparent l'invasion du pays...

Les Fils de la Maison d'Alarien

Vous avez pu faire connaissance de Dolgen II, roi de Rhagarron. Celui-ci, et peut-être n'a-t-il pas tort, est persuadé que son père Dolgen Ier, fut de son temps écarté du trône d'Alarian au profit de son frère Mestzin par des manœuvres louches. La mort prématurée et mal connue du premier souverain de la province de Rhagarron laisse planer tous les doutes.
Depuis, étendant ses conquêtes, Dolgen II a fait de ses terres un véritable royaume, et se sent la force nécessaire pour reprendre le pays du nord qui, estime-t-il, lui a été usurpé. Comme nous l'avons dit plus haut, Dolgen n'est ni meilleur ni pire que son cousin Khalidan, mais il est moins corrompu et faible de caractère que le roi d'Alarian.
Cette campagne peut être amorcée de la même manière que la précédente, les personnages déambulant d'une région d'Alarian à l'autre pour se faire la main. Arrivés à un niveau suffisant, ils pourraient être contactés par des espions de Rhagarron (surtout s'ils ont plutôt mauvaise réputation en Alarian !) et sollicités pour travailler en Alarian pour le compte du roi Dolgen II (à qui ses récentes victoires dans le lointain sud permettent d'être généreux si le « travail » est bien fait).
Le Maître de Jeu doit dans tous les cas laisser les personnages maîtres de leur destinée et permettre des situations telles que trahisons ou travail « d'agent double » en évaluant suivant ses propres descriptions et scénarios les chances que cela fonctionne (n'oublions pas que chaque camp n'a pas qu'un espion) ainsi que les réactions des divers alliés que les aventuriers n'auront pas manqué de se faire au cours de leurs pérégrinations. Si les missions d'espionnage ou les coups de main confiés au groupe d'aventuriers sont plutôt des succès, il est fort possible que Dolgen leur propose des postes ou des rôles importants dans son armée quand sonnera l'heure de la « reconquête d'Alarian ».
Cette campagne peut être retournée comme un gant si les aventuriers décident de travailler pour Alarian contre les espions et les hommes de main de Dolgen ; c'est en principe une situation qui est moins attrayante mais les hommes de poigne étant rares en Talbeth-Hav, des affaires bien menées et des alliés bien placés peuvent les mener dans les sphères du pouvoir, leur permettant de contrôler mieux la situation et éventuellement de tourner le cours des événements d'une manière inattendue...

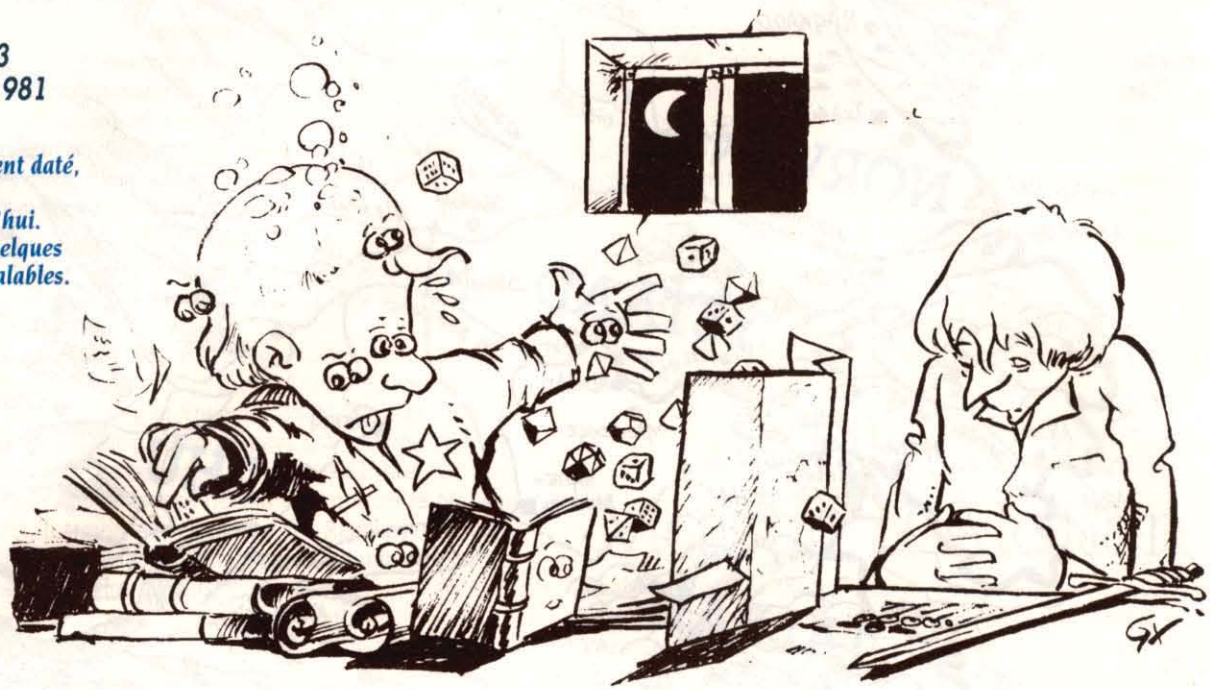
Guiserix (illustration : DGx)


NORVEN
YSTAAD
RHÜ
TALBAN
GRAMLIN
YELIN
SMITIN
RHAGARRON
Mt Ygalag
passe de Kraod
Mt Ynger
KRAOD
fleuve d'or
RAGKAOD
Baie d'Or
TZAGID
AKH
nea
nistea
azampea
PROMYAD
Mt des rapaces
GHER-NOIRCAV
AGTOD-HAV
AZAMP-HAV
GLENOR
glenea
istl
ilm
CAVENDIR
YFONDH
BARAN
Le serpent
LES ILES DU SERPENT
CAVAND
Mt de Cavendir
ALNAAD
YLOUS
CRO
YNIZ
MAS-ROUGE
NEFVA
AR-HAV
arnea
MISGEN
TALLIEN
ESWIR
TALBETH-HAV
YAGOTALB
HAUTE-BANNIERE
ARNA
rüya
SENEOL
serpent
KALID-DA
VALA
MER des Tempêtes
SHAMAËN
SHELIN
YNHA
SROC
YEHU
iritz
YOMHALIN
ANDELIN
Golfe des Tombeaux
ALAËHN
NILIN-DLORAN
FLAMLIN
DEMON-ASTANG
DRAGANLIN
JOST
SMITIN
Golfe de Smitin
ASTUDIPSHIR
VELOLIA
MER des Poissons-Oiseaux
SAÜB
YATSIM
Ville importante
Collines
Ville secondaire
Montagnes
YELIN
Province
Volcans
Limite de province
0
33
66
100 Km
1 cm = 33,33 Km

Petits rappels
à l'usage du DM débutant

Paru dans le n°3
janvier-février 1981

Ah ah!
Un texte complètement daté, avec des références déroutantes aujourd'hui. Mais il en ressort quelques réflexions toujours valables.



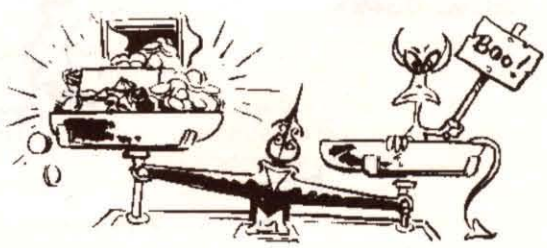
D&D est un univers où l'on ne peut circuler avec aisance qu'après plusieurs mois de travail assidu. Il convient tout d'abord de faire un choix : D&D ou AD&D ? c'est-à-dire jeu de « base » ou jeu « avancé » ? Les Américains différencient bien ces deux versions, bien que le jeu de base puisse être très complet si l'on acquiert les trois suppléments : *Blackmoor*, *Greyhawk*, et *Eldritch Wizardry*. Je conseille au Maître de Donjon de traduire les règles, afin d'éviter que les joueurs n'emploient des mots anglais sans en connaître le sens, ou laissent de côté quelques paragraphes « obscurs ». Evitez aussi de sortir des règles ou d'emprunter à des plagiats comme RuneQuest, car vous détruisez ainsi le sacro-saint équilibre du jeu. Bien des modifications ont été proposées, comme transformer la « perte de niveaux d'énergie » (cf vampire) en « perte de points de coups et de constitution » : toutes ont été réfutées par Gygax !... Lorsque vous créez un monstre (je ne parle même pas de classe de personnage), n'omettez aucune de ses caractéristiques (résistance à la magie, % dans le repaire, points d'expérience rapportés : voir les calculs page 85 du livre du DMG) et pesez-en soigneusement la force par rapport aux personnages.

Au sujet des sorts...

Les sorts doivent être traduits avec soin, aussi bien pour les joueurs que pour le DM lui-même (cf limites dans le livre du DM). Ne négligez pas l'emploi des composants matériels, le joueur doit les connaître. Ils pourront être un facteur intéressant dans un donjon ou à l'extérieur.
Faites attention aux mesures : ne confondez pas portée dans les donjons (en pieds) et portée à l'extérieur (en yards). La zone affectée, elle, ne change pas. N'oubliez pas de convertir les degrés Fahrenheit (°F) en degrés Celsius (C°) : voici d'ailleurs la formule : t (°F) = 9 t (C°) + 32. Vous serez sûr ainsi de ne pas avoir de la glace à 32° par exemple !...
Surtout, tenez particulièrement compte de l'alignement en ce qui concerne l'inverse des sorts. Un bon clerc doit faire très attention dans l'emploi d'un « cause des blessures » par exemple.

Au sujet de l'équilibre trésor/monstre

Je conseille au DM, même s'il ne s'estime pas débutant, d'acquérir le *Monster and Treasure Assortment*, ce qui lui permettra d'éviter des erreurs du genre : 3 kobolds gardant 2000 pièces d'or. Ce livret conçu pour les donjons de « base » (jusqu'au niveau 10), peut facilement être utilisé pour les « avancés ». La table des Trésors concerne un grand nombre de monstres (cf « nombre apparaissant ») ; certains monstres n'ont pas de trésor. Il faut alors tester la rencontre afin de savoir si le monstre est dans sa tanière ou pas. Le trésor variera certainement, de même que sa (ou ses) protection(s) : pièges à flèches, illusions, gaz plus ou moins mortel, trappes, poisons...



Un trésor est toujours gardé et/ou protégé. Quatre sur cinq pièces environ n'auront pas de trésors, ce qui ne veut pas dire qu'elles doivent être vides et dénuées d'intérêt. Peuvent s'y trouver des monstres, qui si on les tue, rapporteront des points d'expérience ; des illusions amusantes, des pièges, des énigmes

utiles ou non qui feront perdre du temps aux joueurs, comme ces messages à déchiffrer qui ne parlent pas des trésors...
En ce qui concerne les articles magiques, la plupart des DM sont à blâmer. Ils permettent à leurs joueurs d'en acquérir une profusion ; ou bien ceux-ci ne savent pas les manipuler ou bien ils sont trop nombreux, en tout cas ces objets détruisent l'équilibre du jeu. Il ne faut d'ailleurs pas oublier leur poids (cf livre du DM, page 237) : une boule de cristal avec son pied pèse 15 livres, un bâton 10 livres... alors attention !
L'objet magique est le « trésor des trésors » et un rapport de 1 par 2 niveaux du personnage est une limite qu'il ne convient de dépasser qu'avec précaution. N'oubliez pas que certains articles sont réservés à certaines classes et que d'autres peuvent avoir un alignement (épée), être intelligent et leur possesseur (ou à défaut le DM) doit aussi en jouer le rôle !

La mise en place d'une campagne

Il est navrant de constater que certains groupes de joueurs vont de donjon en donjon, sans référence à un « monde » existant, créé par le DM. Chaque joueur doit connaître l'âge de son personnage, ses ascendants, son lieu de naissance, sa position sociale, l'économie et la forme de gouvernement de sa région ou de son pays. Le DM a pour tâche de « planter le décor », ce qui est beaucoup plus que le traditionnel : « vous suivez un sentier... ». Je suggère, pour débuter une campagne, Le *Monde de Greyhawk* de TSR qui fournit une carte magnifique et un livret décrivant l'histoire du monde où évolueront les personnages.
Entraînez-vous à noter consciencieusement le temps écoulé, afin de suivre la résistance physique des personnages, de tenir compte du vieillissement, de pouvoir apprécier l'entraînement (ceci est nécessaire pour le passage au niveau d'expérience supérieur qui ne se fait jamais automatiquement)...
Je conseille aussi au DM, pour bien préparer son aventure de recopier des tables de combats, des tables de réactions (rencontre, moral), d'établir une liste complète des monstres qu'il a placés et même des monstres errants, d'enregistrer les réactions de ces derniers, les sorts qu'ils peuvent employer le cas échéant. N'oubliez pas qu'un monstre intelligent protégeant un article magique s'en servira certainement. Si vous tenez absolument à jouer un module préconçu, ne le modifiez pas, mais permettez exceptionnellement à vos joueurs d'avoir un personnage du niveau requis pour affronter le module. Il va sans dire que vous ne tiendrez pas compte des points d'expérience obtenus.
Afin de progresser véritablement, que ce soit pour les joueurs ou le DM, venez-en rapidement au jeu à l'extérieur. Pour ce faire, munissez-vous de cartes hexagonales et procurez-vous le *Campaign Hexagon System* qui vous indiquera notamment la portée de la vue à l'extérieur, et la façon de générer des cartes de l'extérieur. Si vous avez, ou si vous voulez consacrer du temps à la préparation, les différents livrets des châteaux, des villages, voire des îles, peuvent vous être d'une aide efficace.
Certes, un jeu n'est qu'un jeu, mais même le Jeu de l'Oie a sa « grammaire », sa règle. Et si D&D permet à l'imagination de se développer, il convient cependant d'avoir de la méthode, du bon sens, de la patience, du temps, pour ne pas mettre la charrue avant les bœufs.

Jet sous une caractéristique

Le jet de dés est particulièrement utile dans les situations où le DM se pose la question : « Le personnage a-t-il réussi ou non ? ».
• Pour savoir par exemple, si l'individu a évité la charge d'un taureau, le DM lui donnera 3 dés à 6 faces et le joueur devra faire moins que son score de Dextérité. S'il y a plusieurs taureaux, le DM peut estimer que cela devient plus difficile et donc donnera 4 dés à 6 faces au joueur pour faire un score toujours inférieur à sa Dextérité.
• Pour savoir si un personnage croise le regard d'un monstre paralysant (basilic), le DM détermine d'abord les conditions de lumière et la distance à laquelle doit se trouver un personnage pour voir les yeux. Il retire du groupe potentiellement vulnérable, un personnage ayant pris des précautions (miroir) ; pour les autres il leur fait tirer un jet sous l'Intelligence.
• La lecture d'un livre en « ancien commun », par exemple, demandera un jet sous l'intelligence...
• Un jet sous la Sagesse peut être utile si l'individu doit choisir une action précise au cours d'une situation confuse.

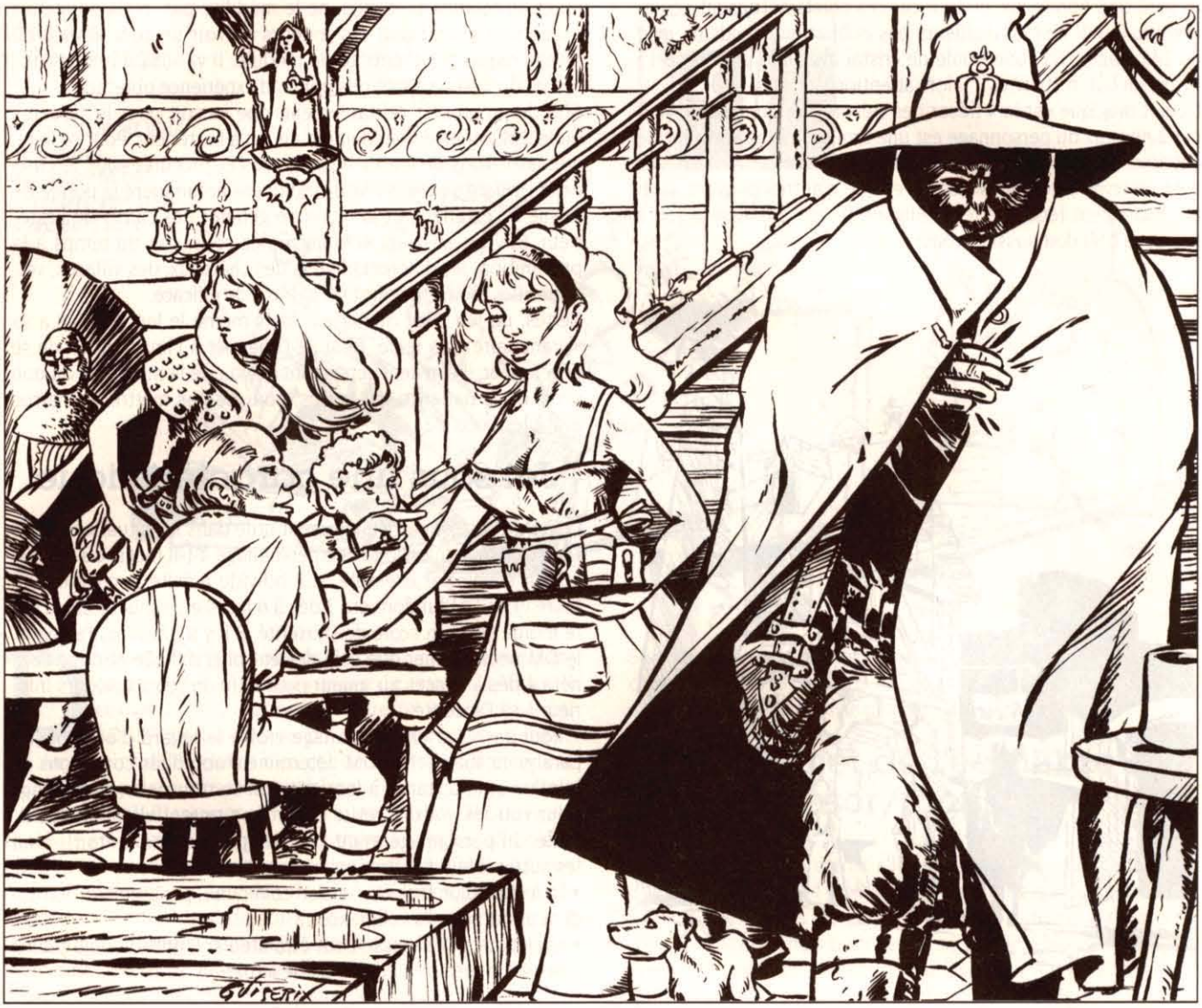
Au sujet de l'équipement

Je propose les noms suivants pour les différents types d'armures (source : *Livre des armes et des armures*).

classe	nom anglais	nom français
7	ring mail	broigne
7	studded leather	broigne treillissée
8	padded armor	hoqueton
6	scale mail	lorica
5	chain mail	cotte de mailles
4	banded mail	harnois de toutes pièces
4	splint mail	armure de plates feuilletées
3	plate mail	armure de plates

Thierry Martin
illustration : Guiserix

L'auberge du Joyeux Troll farceur



Paru dans le n° 10, septembre-octobre 1982

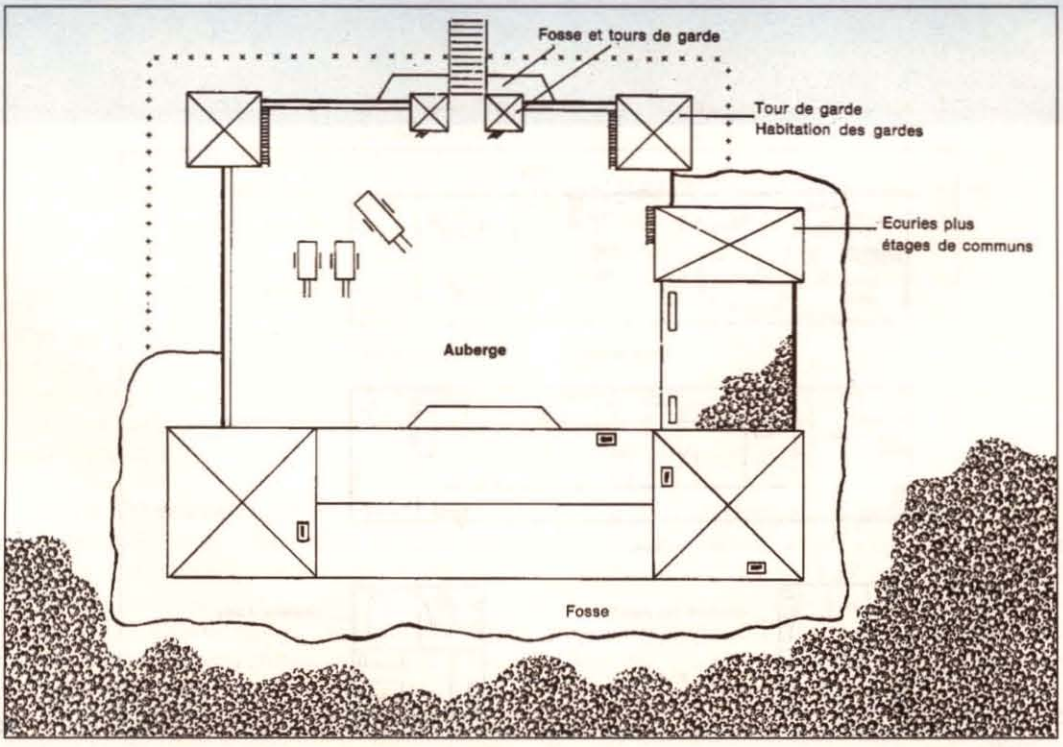
Si vous n'y êtes pas déjà passé, cela ne saurait tarder.

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

Dans la salle commune

Entre 10 heures et 22 heures :
— Une chance sur deux par heure de présence d'un ou plusieurs aventuriers, qu'il se passe quelque chose.
Entre 22 heures et 10 heures :
— Une chance sur vingt seulement par heure.

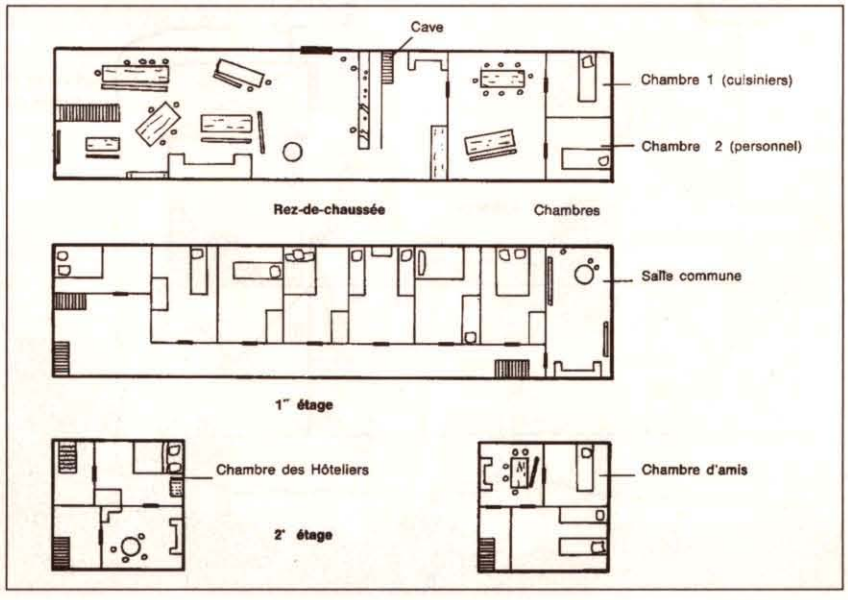
1d100	Personnage(s) rencontré(s)
1-2	Revendeur de bijoux volés ou récupérés dans un donjon.
3-7	Espion envoyé par un noble local pour surveiller les aventuriers.
8	Assassin essayant d'attirer un ou plusieurs aventuriers dans un piège.
9-10	Usurier véreux.
11-30	Voleur s'entraînant au pickpocket sur les aventuriers.
31-38	Joueurs de tarot et parieurs divers entament une partie : — 25 % de chances qu'il y ait un tricheur ; — 25 % de chances par heure de jeu qu'une bagarre se déclenche.
39-40	Espion envoyé par un officiel de la ville.
41-55	Rixe entre plusieurs ivrognes (se battent à poings nus, tabourets...).
56-57	Prêtre en quête d'une ou deux conversions.
58	Aventurier prêt à se joindre au groupe.
59	Personnage quelconque porteur d'une maladie très contagieuse.
60-66	Prostituée à la recherche d'un client.
67-68	Aventurier à l'affût de quelque information susceptible de l'enrichir aux dépens des autres.
69-73	Mauvais garçons cherchant la bagarre (se battent à la dague). Comme pour toutes les rixes, il y a 20 % de chances que la milice arrive pour rétablir l'ordre, plus 5 % par round consécutif.
74-78	Mendiant âpre au gain. S'il est renvoyé un peu trop brutalement, il a 60 % de chances de pouvoir se plaindre à la guilde des Voleurs.
79	Vendeur à la sauvette de vieux livres et parchemins : — 1 % de chance de trouver dans un livre ou dans un des parchemins un scroll magique. — 5 % (1d100, entre 5 et 6 %) d'avoir une carte représentant l'entrée d'un donjon. — 3 % (1d100, entre 7 et 9 %), un morceau de plan d'un donjon. — 11 % (1d100, entre 10 et 20 %) d'obtenir de cette manière une information valable pour le groupe d'aventuriers.
79-88	Marchand prêt à vendre ou acheter des objets divers. Il y a 15 % de chances qu'il soit sans scrupules et cherche à faire accuser de vol un des aventuriers.
89-95	Le tavernier tente de frauder en vendant du vin frelaté aux aventuriers, et au-delà de son prix normal.
96	La femme de l'aubergiste fait une scène à son mari et tente de jeter tous les clients dehors sous peine d'appeler la milice.
97	Si une aventurière adresse la parole à l'aubergiste ou si un aventurier essaie de parler à la femme de l'aubergiste, une scène de ménage éclate et personne ne pourra obtenir d'information de l'un d'eux, si tel était le but recherché.
98-00	Le gros chien de l'aubergiste s'en prend au familier d'un magicien, sinon il chaparde le repas d'un des aventuriers.



Dans les chambres

Entre minuit et 5 heures incluses, et pour chaque heure comprise dans ce laps de temps, il y a une chance sur quatre qu'un événement intervienne, au cours de la 1ère nuit passée à l'auberge. Les chances sont de 1 sur 6 pour la 2e et la 3e nuits, de 1 sur 8, jusqu'à la 6e incluse et de 1 sur 10 au-delà.

1d100	Evénement
1	Un client de l'auberge est atteint de pyromanie aigüe et mettra le feu pendant la nuit. Les aventuriers ont 20 % de chances par round de se réveiller (+ 5 % par round consécutif). L'auberge sera entièrement embrasée en 1d12 + 5 rounds.
2-12	Un ivrogne réveille toute l'auberge par ses cris.
13-30	Un voleur tente de s'introduire dans une chambre pour accomplir quelque forfait.
31-33	L'aubergiste a endormi tout le groupe d'aventuriers avec une drogue versée dans leurs boissons. Les Elfes ont seulement 50 % de chances de résister, les autres effectuent leur jet de protection à -4. Il tentera de détrousser les dormeurs pendant la nuit.
34-40	Un groupe de rats pénètre dans une chambre depuis un trou dissimulé dans un recoin et dévore les rations des aventuriers. Ils attaqueront tout dormeur au sol.
41	Un assassin a pris soin de mettre quelques scorpions affectueux dans les lits d'une chambre. Il viendra plus tard dans la nuit pour rafler son butin.
42	Un alchimiste de passage a essayé quelques expériences dans sa chambre. Il y a 30 % de chances qu'un aventurier sente une odeur bizarre. Au cours de la nuit si personne n'est encore intervenu, une violente explosion secouera l'auberge, causant de 1 à 10 points de coups aux dormeurs des chambres contiguës, 1 à 6 aux autres.
43	Une jeune et jolie femme en fuite (raisons suivant DM) vient frapper en toute hâte à l'une des portes pour demander protection. Elle offrira, en cas désespéré, tout ce qu'elle possède, soient 1d6 + 2 pièces d'or.
44	Une houri âpre au gain tente de charmer un aventurier dans sa chambre s'il est seul ou de l'attirer dans la sienne en cas contraire.
45-46	Plusieurs Kilmoulis (voir *Fiend Folio*) se glissent sournoisement dans une des chambres pour chiper quelques objets brillants ou de la nourriture. Si un chien, un chat ou un familier sont présents, ils tenteront de les empoisonner.
47-50	Les lits sont infestés de puces. Les personnages perdront 1 point de Charisme à cause des mouvements et contorsions qu'ils feront en se grattant et ce jusqu'à ce qu'ils se soient débarrassés des puces.
51-55	Le repas était avarié : tous les personnages effectuent un jet de protection contre « Sort » ou perdent 50 % de leur Force et de leur Adresse pendant 2 à 8 jours (un jet de protection par jour), à cause de l'indisposition.
56-57	Un des aventuriers est atteint de somnambulisme et va se gaver dans la cuisine de l'auberge. L'aubergiste criera au scandale...
58	L'aubergiste a été gravement blessé (il lui reste 0 HP) par un coupe-jarret, pendant la nuit. Celui-ci s'est enfui avec les économies du couple et la femme crie à l'aide dans toute l'auberge à qui sauvera son mari d'une mort certaine. Elle sera très reconnaissante et ira jusqu'à offrir 2d10 + 5 pièces d'or qu'elle gardait à part.
59	Dans une chambre voisine un magicien effectue une incantation pour faire venir une créature. Il n'a aucune pensée agressive mais l'incantation durera de 1 à 4 heures. L'invocateur est de niveau 2 à 8 et invoquera une créature correspondant à sa force. Il y a 50 % de chances par heure d'invocation qu'un aventurier se réveille. A l'apparition de la créature, le bruit réveillera un aventurier à 75 % de chances.
60	Trois ou quatre personnes font la queue dans le couloir, devant la chambre où se trouve un oracle de passage pour un jour. Il pourra recevoir, moyennant une certaine somme, au maximum cinq personnes sans compter celles qui font déjà la queue.
61-70	La femme de l'aubergiste fait une scène à son mari et empêche tout le monde de dormir pendant toute la nuit, à moins d'être calmée d'une manière ou d'une autre.
71-75	Les enfants de l'aubergiste jouent aux fantômes dans les couloirs.
76-80	Si les aventuriers ont laissé leurs chevaux dans l'écurie, une petite bande de voleurs cherchera à les emmener.
81-85	Un des aventuriers se met à crier dans son sommeil et réveille toute l'auberge.
86-00	L'auberge est calme mais un orage éclate brusquement. Quelques jours de pluie se préparent (1d4 jours)...



Bruce Heard
illustration :
Guiserix
et J. Hallaway

Les secrets de l'astrolabe

par le Sage Zormilius

Paru dans le n°20, mars-avril 1984

Denis Gerfaud nous rejoignit en avril (voir aussi p. 35).

ARIES (21 mars – 20 avril)

Toujours fougueux et pleins d'ardeur, les natifs d'Aries feront d'excellents combattants. Attention toutefois à cette fâcheuse tendance à enfoncer les portes (souvent ouvertes) au grand désespoir des voleurs réduits au chômage. Cette manie peut être fatale. Côté cœur : soyez moins pressés. Acceptez la perte de temps pour déboulonner votre armure de plaques, vos partenaires vous en seront reconnaissant(e)s.

TAURUS (21 avril – 20 mai)

Placides mais irrésistibles quand ils sont lancés, les natifs de Taurus réaliseront de grandes quêtes. Il leur est cependant conseillé d'éviter les labyrinthes où leur tendance naturelle à tourner en rond risque de leur être fatale. Sentimentalement, méfiez-vous de votre penchant pour la musique : c'est pour vous et vous seul que le Grand Déhème a placé 15 harpies au fond du corridor.

GEMINI (21 mai – 20 juin)

Curieux, inventifs et l'esprit vif, les natifs de Gemini ne perdront pas la tête devant l'énigme posée par le Sphinx. S'ils ne trouvent pas la vraie réponse, ils en trouveront une meilleure, ils poseront une énigme à leur tour, et finalement le Sphinx les laissera partir, complètement découragé. Côté cœur : vous n'avez rien à craindre : le Baiser d'Esclavage d'une Houri 15e est sans effet sur vous.

CANCER (21 juin – 20 juillet)

Le sens du confort et du « chez soi » honore les natifs de Cancer. Sachez toutefois rester dans de sages limites. Lors des campements établis à la hâte au carrefour de souterrains suspects, est-il vraiment nécessaire d'enfiler vos pantoufles, de déplier votre édredon et d'accrocher aux murs les portraits de vos ancêtres à côté de la petite pancarte « ne pas déranger » ? Sentimentalement, vous rêverez de dryades et d'ondines, et vous les rêverez si fort qu'elles deviendront certainement réalité.

LEO (21 juillet – 20 août)

Rayonnants, magnétiques, les natifs de Leo se reconnaîtront à leur 18 en Charisme. Attention cependant à ne pas surestimer vos forces. Ce n'est pas parce qu'au fond du cratère fumant les Géants de Feu ne sont que 12 qu'ils auront forcément peur de vous, ô noble Paladin du 1er niveau ! Côté cœur, ne perdez pas courage : plus que 20 millions de pièces d'or à trouver (facile !) et votre harem sera digne de vous.

VIRGO (21 août – 20 septembre)

Pratiques, méticuleux, rangés, si les Voleurs natifs de Virgo n'arrivent pas à désamorcer les pièges ça ne sera pas la faute de leurs outils dont ils sont, et à juste titre, si fiers. Ignorez les critiques des ignorants. Si l'on vous dit qu'il est inutile de détecter un piège sur cette porte puisque cela fait au moins déjà 15 fois qu'on y passe, drapez-vous dans votre dignité de théoricien « qui sait ». Faire et refaire, c'est toujours travailler. Côté cœur : vous avez autre chose à faire ? Tant mieux.

LIBRA (21 septembre – 20 octobre)

Natifs de Libra, vous n'aimez pas les « donjons » et l'on ne saurait certes vous en blâmer. Ces endroits manquent d'air et de lumière et quand on se trouve confronté au problème : tourner à droite ou à gauche, on n'a même pas le temps de réfléchir 2 ou 3 heures en se grattant la tête, qu'arrive une bande de Kobolds rien que pour vous embêter ! Sentimentalement, vous avez l'embarras du choix.

SCORPIO (21 octobre – 20 novembre)

Bonne nouvelle pour les natifs de Scorpio : il y a des morts-vivants partout ! Des goules plein les cimetières, des squelettes plein les couloirs, et les cryptes contiennent toutes ces délicieux Wights et ces merveilleux Wraiths dont vous raffolez tant. S'il y a des Clercs qui veulent les détourner frappez ces faux amis dans le dos, ces gâcheurs de plaisir ! Côté cœur : si vous avez des problèmes, faites comme d'habitude : suicidez-vous.

SAGITTARIUS (21 novembre – 20 décembre)

Votre problème est le même depuis toujours, natifs de Sagittarius. Votre arme de prédilection est l'arc et, en tant que Clerc, les armes pointues vous sont prohibées. Alors vous lancez votre marteau, le plus haut possible ; et quand il vous retombe sur la tête, c'est toujours la même amertume : le Ciel est trop haut et la Terre est trop basse. Ne vous découragez pas (comme si vous vous découragiez jamais !) sentimentalement il y a une éclaircie : maintenant que vous êtes au 11e niveau, vous communiquez directement avec votre déesse.

CAPRICORNUS (21 décembre – 20 janvier)

Durs à la tâche, insensibles à la douleur, les natifs de Capricornus sont fin prêts pour la traversée du désert. Si votre chameau trébuche et meurt de soif, donnez-lui votre ration d'eau, vous n'en avez pas besoin, vous avez tout calculé. Si vos plans sont exacts (et ils le sont toujours), vous savez qu'il y a une source dans les montagnes 2000 kilomètres plus loin. Côté cœur : tout marche à merveille. Encore quelques travaux d'approche, et dans 10 ans la petite serveuse de l'Auberge du Dé à 20 Faces vous tombera dans les bras.

AQUARIUS (21 janvier – 20 février)

Originaux, en avance sur leur temps, en un mot : pas comme les autres, les natifs d'Aquarius feront comme d'habitude d'excellents magiciens. Confiez-leur vos problèmes, ils ont toujours un ou deux sorts en tête pour y remédier. Quant à vous, natifs du signe, acceptez-le de bonne grâce. Puisque vous pouvez d'un seul signe de la main, détecter si c'est piégé ou pas, pourquoi laisseriez-vous ce pauvre voleur prendre des risques ? Sentimentalement, si vous sauvez cette ville de la catastrophe, vos soirées seront occupées pour un bon bout de temps, n'est-ce pas ?

PISCES (21 février – 20 mars)

Chaotiques, vous, les natifs de Pisces ? C'est une façon de voir les choses. Vous n'êtes ni à l'avant ni à l'arrière. Peu importe le couloir, il finira bien par y avoir une salle avec un trésor. Et s'il y a aussi des monstres, il sera toujours temps de voir. Côté cœur : aucun souci à vous faire. Cette houri que vous n'avez pas choisie décidera pour vous.

Denis Gerfaud
illustration : Guiserix

Les métiers des citadins

Paru dans le n°23
novembre-décembre 1984

Cyril Rayer
allait être à l'origine de Bâtisses & Artifices, mais il l'ignorait encore...

L'improvisation vous déconcerte et pourtant, vous ne pouvez perpétuellement éviter les situations imprévues, comme un tour en ville. Cette aide de jeu vous permettra de donner plus de réalisme à vos personnages non joueurs, et même d'adapter leur attitude face aux aventuriers en fonction de leur métier (officiel ou... inavoué !)

La table ci-contre peut être lue directement, en support à votre imagination, ou utilisée avec des dés (en ignorant tout de même les résultats trop incompatibles avec votre scénario...). Tirez d'abord un dé de pourcentage : le résultat vous indique une rangée. Tirez ensuite le dé indiqué au début de cette rangée et vous obtiendrez ainsi un métier. Cependant vous devrez parfois vous référer à une sous-table (lettres A, A*, B, etc.).

Vous aurez affaire à certains signes dont voici la signification :
d4 = jeter un dé à 4 faces
* = métier que l'on trouve aussi dans les villages
(métier) = c'est un métier très discutable.

Bibliographie

Le travail au moyen Age, de J. Heers, chez le Point des Connaissances ; *Les cris de la ville*, de Massin, chez Gallimard ; *La civilisation romaine*, de P. Grimal ; *La civilisation grecque*, de F. Chamoux ; *La civilisation de l'Europe médiévale* et *La civilisation de l'Occident médiéval*, de J. Legoff ; *La vie d'un chevalier au temps des croisades*, de J. Gilbert/J.-P. Colbus.

Cyril Rayer (illustration : François)

A	d20	1 mercenaire (retirer) - 2 archer : arc long - 3 archer : arc court - 4 artilleur - 5 arbalétrier - 6 fantassin lourd - 7 fantassin léger - 8 fantassin lancier - 9 hobilar lourd - 10 hobilar léger - 11 cavalier léger - 12 cavalier lourd - 13 cavalier moyen - 14 cavalier archer - 15 sapeur, foreur - 16 troupes d'élite (retirer) - 17 d3 : 1 scout - 2 pisteur - 3 éclaireur - 18 frondeur - 19 marin d'équipage 20 marin combattant
A'	d100	Grade : 01-10 adjudant, 11-15 sergent, 16-18 caporal, 19-20 capitaine, 21 lieutenant, 22 lieutenant-colonel, 23 (d10) : 1-5 colonel, 6-8 major, 9-10 général, 24 et + simple soldat
B	d8	Type d'animal élevé : 1 porc - 2 cheval - 3 mouton - 4 bovin - 5 chèvre - 6 âne et mule - 7 volaille - 8 poisson (= pisciculteur)
C	d10	Services urbains : 1 transport - 2 égoutier - 3 messager - 4 entreteneur, nettoyeur, cantonnier - 5 ponts et chaussée - 6 géomètre - 7 policier ou garde-chasse - 8 pompier - 9 responsable de l'hygiène et de l'eau - 10 paysagiste, eau et forêt, jardinier
D	d100	01-10 baladin* D', 11-21 acteur ambulant ou troubadour*, 22-52 marchand ou businessman, 53-00 visiteur (retirer)*
D'	d10	1 jongleur* - 2 mime - 3 acrobate* - 4 musicien* - 5 bateleur* - 6 acteur* - 7 montreur d'ours* - 8 chanteur* - 9 danseur* - 10 équilibriste*
E	d12	Type d'enseignement - 1 magie - 2 écriture, lecture - 3 religion - 4 langues - 5 philosophie - 6 histoire - 7 zoologie - 8 mécanique - 9 astrologie - 10 sports - 11 arts - 12 guerre

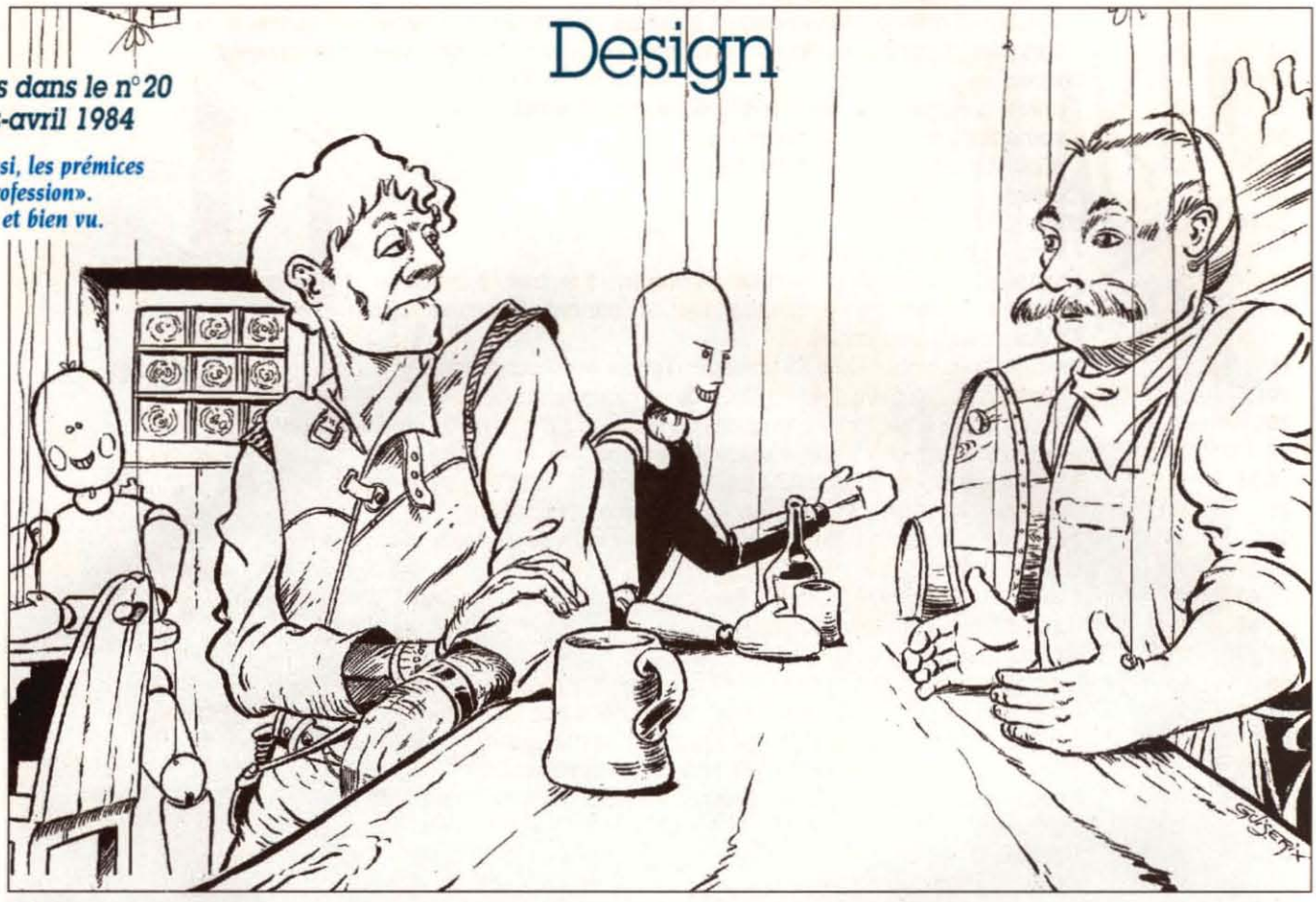
D100	2ème tirage	métiers rencontrés
01	d4	1 marchand de livres - 2 bouquiniste - 3 linguiste - 4 historien
02	d3	1 rentier - 2 propriétaire mobilier - 3 armateur
03	d6	1 bijoutier - 2 orfèvre - 3 (horloger) - 4 lapidaire - 5 antiquaire - 6 expert en œuvres d'art
04	d6	1 banquier - 2 prêteur sur gage - 3 changeur - 4 usurier - 5 bookmaker - 6 monnayeur
05-07		pêcheur*
08	d4	1 prêtre - 2 religieux - 3 pèlerin - 4 clerc (jeune religieux)
09	d3	1 tanneur* - 2 fourreur* - 3 taxidermiste
10	d2	1 bûcheron* - 2 charbonnier* (charbon de bois)
11		mineur*
12-14		chasseur*
15	d3	1 scout - 2 pisteur* - 3 éclaireur
16	d8	1 tailleur* - 2 tisserand* - 3 teinturier - 4 drapier - 5 feutrier - 6 chapelier - 7 gantier - 8 blanchisseur
17	d8	1 forgeron* - 2 serrurier - 3 chaudronnier* - 4 charron* - 5 voiturier - 6 tonnelier* - 7 mécanicien - 8 dinandier
18	d3	1 scribe - 2 écrivain public - 3 fabricant d'encre et de parchemins
19	d4	1 charpentier* - 2 menuisier* - 3 ébéniste - 4 tourneur sur bois
20	d3	1 fabricant de bateaux - 2 fabriquant de voiles - 3 fabriquant de cordes et filets*
21	d4	1 vannier* - 2 savetier* - 3 cordonnier - 4 sabotier*
22-24	d4	1 vendeur d'huile* - 2 vendeur de sel* - 3 vinaigrier - 4 marchand d'épices
25	d5	1 coiffeur - 2 barbier - 3 perruquier - 4 esthéticien - 5 opticien
26	d5	1 herboriste - 2 apothicaire - 3 guérisseur* - 4 arracheur de dents - 5 sage-femme*
27-37		militaire (tables A et A')
38-43	d4	1 éleveur* - 2 garçon de ferme* - 3 berger* - 4 gardien de troupeau* - (table B)
44-64	d4	1 maraîcher* - 2-4 travailleur agricole
65		services urbains (table C)
66	d6	1 musicien - 2 danseur - 3 acteur - 4 chanteur - 5 humoriste - 6 chansonnier*
67	d6	1 sculpteur - 2 peintre - 3 dessinateur - 4 poète-écrivain - 5 compositeur - 6 tapissier (fabriquant)
68	d6	1 commis (retirer)* - 2 serveur* - 3 domestique - 4 gâte-sauce - 5 plongeur - 6 palefrenier*
69-70	d100	01-04 commandant de bord - 05-00 marin civil et marchand
71	d3	1 convoyeur* - 2 caravanier* - 3 conducteur de charrette marchande*
72	d6	1 clochard - 2 ermite - 3 marginal - 4 crieur public* 5 sans emploi - 6 homme à tout faire*
73	d5	1 coutelier* - 2 armurier - 3 fabriquant d'aiguilles - 4 vendeur d'arcs - 5 rémouleur-aiguiseur*
74	d6	1 juge - 2 procureur - 3 avocat - 4 député - 5 professions politiques - 6 collecteur d'impôts
75	d8	1-2 garde civil - 3 policier privé - 4 sbire - 5 garde du corps - 6 spécialiste de pièges et d'armes étranges - 7 bourreau - 8 geôlier
76	d6	1 hottier* - 2 jouguier* - 3 sellier-bourellier* - 4 ceinturier - 5 fabriquant de charrette - 6 mercier
77		paludier (personne travaillant dans les marais salants)
78	d5	1 aubergiste* - 2 cuisinier - 3 tavernier - 4 restaurateur - 5 hôtelier
79	d3	1 fabriquant de drapeaux - 2 d'enseignes - 3 de blasons
80	d3	1 marbrier - 2 maçon* - 3 terrassier
81	d4	1 plâtrier - 2 (verrier) - 3 peintre en bâtiment - 4 tapissier
82	d3	1 couvreur* - 2 ramoneur - 3 ardoisier
83-93	d6	1 ouvrier dans la brique et la pierre - 2-6 ouvrier dans le textile
94		étranger à la ville* (table D)
95		enseignant (table E)
96	d4	1 vendeur de monture* - 2 (vétérinaire) - 3 ciseleur - 4 vendeur d'animaux divers
97	d6	1 foreur* - 2 puisatier - 3 sourcier* - 4 pompes funèbres - 5 fossoyeur* - 6 embaumeur
98	d12	1 boucher* - 2 charcutier - 3 poissonnier* - 4 épicier - 5 boulanger* - 6 pâtissier - 7 confiseur - 8 laitier* - 9 fromager* - 10 saigneur* - 11 rôtisseur - 12 viticulteur-vigneron
99	d3	1 vendeur de foin* - 2 vendeur de bois* - 3 vendeur de combustible*
00		Personnages de D&D, consulter la table du DMG

D100	2ème tirage	professions cachées
01-98		rien
99	d2	1 travailleur au noir - 2 trafiquant de drogues
00	d10	1 vendeur de poison - 2 maniaque - 3 proxénète - 4 receleur - 5 cambrioleur - 6 contrebandier - 7 agitateur et provocateur - 8 conspirateur - 9 espion - 10 criminel ou meurtrier non découvert

La maîtrise des événements

Parus dans le n° 20
mars-avril 1984

Ici aussi, les prémices de «Profession». Dense et bien vu.



Sous titre très chic, nous allons vous proposer une suite d'articles dont le but est de donner des guides au MJ dans la construction de ses modules. Nos intentions sont doubles : tout d'abord tenter d'ouvrir des horizons nouveaux au jeu qui stagne souvent dans les mêmes schémas, hérités des modules du commerce (à des prix décourageants !). Ensuite, définir une autre façon d'aborder le jeu de rôle médiéval dont, actuellement, les éléments moteurs sont le « bâton » et la « carotte » : le bâton est personnifié par les monstres en général et la carotte par les trésors et les objets magiques. Ce premier article présente les ingrédients de base d'une aventure : les événements.

Un module est une succession d'événements dont l'ensemble recèle l'histoire et sa trame. Sa réussite dépend, en grande partie de la façon dont cette trame est tressée, c'est-à-dire de l'arrangement des événements et des interrelations existant entre eux. Elle dépend également de la manière dont sont conçus ces événements. Avec la pratique, des familles d'événements types se dégagent, et nous allons examiner les plus importants.

L'événement irrévocable ou l'événement du MJ

L'événement irrévocable est celui qui échappe totalement au contrôle des joueurs. Par exemple : une bagarre éclate dans une auberge, un non-joueur s'affaisse ensanglanté devant notre joueur. Avant de mourir, il a le temps de lui remettre un parchemin. Ce type d'événement ne se justifie que dans le cas où son contenu est indispensable à la compréhension de l'histoire ou s'il fait partie des informations nécessaires pour la suite de l'aventure. Il est inutile de surcharger un module d'événements de ce genre ; les joueurs sont autour d'une table pour jouer leur personnage et non pour assister aux actions de non-joueurs ! Un cas peut cependant déroger à cette règle : celui où le MJ choisit comme thème « l'Horreur » que les personnages doivent absolument fuir. L'horreur est un genre difficile à maîtriser.

L'événement aléatoire

C'est l'événement qui résulte d'un tirage aléatoire : les monstres errants, les rencontres dans une auberge n'ayant rien à voir avec l'histoire. Exemple : devant une auberge, notre personnage aperçoit un mendiant, il se précipite pour lui donner une pièce d'or. Le MJ tire un dé de réaction du mendiant. Celui-ci glisse à l'oreille de notre héros : « Faites attention au borgne ! » L'aventurier entre dans l'auberge, il s'installe à une table et voit un borgne ! – dé d'événements aléatoires par le MJ. Pas de chance, le borgne se lève et s'en va.

Ce genre d'événement ne fournit à l'aventure aucun enrichissement (il est vrai que lorsque les joueurs se dissipent, il est judicieux de satisfaire leur ego par un combat d'où ils sortiront vainqueurs). Sa seule utilité est de dissimuler, au milieu de quelques indices aléatoires, sans grand intérêt, le véritable fait important qui doit guider les joueurs.

Dans son module, le MJ doit éviter à tout prix d'abuser de ce type d'événements, parce qu'il est redondant. Attention, les tirages de dés doivent être discrets...

L'événement barrière

C'est l'épreuve qu'il faut absolument subir pour avoir la clé nécessaire à la poursuite de l'aventure : on y trouve les énigmes, les monstres gardiens, les épreuves morales (comme la classique pauvre-vieille-au-fagot-qui-se-transforme-en-fée des contes). L'énigme, par définition, est résolvable, la solution pouvant être trouvée par un raisonnement logique. Le MJ doit éviter de poser des colles du genre « c'est quoi la majeure par cinq ? » ou « quelle est la date de naissance de Machin ? ». Les énigmes demandant des connaissances spéciales sont à proscrire, elles doivent être, par-dessus le marché, intelligentes. Un bouquin très bien où puiser cette inspiration pour ce genre : *Ha ha ou l'éclair de la compréhension mathématique*, de Martin Gardner, Bibliothèque pour la science (diffusion Belin), qui est des plus drôles...

L'événement à dénouements multiples

C'est le plus difficile à maîtriser d'entre tous, car l'anticipation par le MJ des réactions des joueurs est nécessaire ; et tout MJ averti sait que c'est là la principale difficulté du mastering. C'est aussi la plus passionnante, car elle brise la linéarité d'un module. Pour comprendre ce qu'est un événement à dénouements multiples, il est nécessaire de le décomposer en 3 parties : situation, réaction du joueur et information (évidente ou à déduire) contenue dans l'événement.

Une situation est le contexte dans lequel se retrouve le joueur avec ou sans possibilité de réactions. Son intérêt croît proportionnellement avec la marge de manœuvre dont il peut disposer pour la partie 2, sa réaction. Exemple : le personnage entrouve une porte, et tombe nez à nez avec dix kobolds. Deux possibilités s'offrent à lui : détaler ou les combattre. C'est une situation pauvre en ramifications possibles. Que le MJ remplace les kobolds par un squelette, le cas de figure reste le même. Mais, mettons maintenant un hobbit que nous surchargeons de détails. Que va-t-il faire, notre personnage ?

Un hobbit est un être doué de raison, aussi complexe que vous et moi. Il a une psychologie qui lui est propre, dont dépendent ses réactions devant la personne qui se trouve en face de lui. Le MJ, en introduisant ce type de personnages dans ses aventures, doit préparer avec un maximum de détails, leurs profils psychologiques. Il est bien sûr improbable de voir un MJ jouer différents personnages sans que sa propre personnalité s'y reflète, (hormis peut-être un acteur professionnel !) et je ne crois pas au transfert de personnalité par quelqu'un d'aussi mentalement sain que vous et moi (un hobbit joué par Schmidt sera toujours Schmidt). Mais en préparant bien ses personnages, le MJ peut peaufiner la façon dont il les présentera aux joueurs : accent truculent, soupçonneux et roulant les « r » d'un capitaine de patrouille, ton sec et méprisant d'un clerc de haut niveau, etc. Le profil des personnages non joueurs est l'un des éléments essentiels d'un module vraiment passionnant !

L'événement conditionné

Cet événement ne peut exister que si l'événement qui le conditionne se produit. (Pour briller dans la conversation, vous pourrez dire qu'une relation de connexité lie ces deux événements.) Exemple type : la garde qui surgit si les personnages déclenchent une bagarre. Ce genre d'événement remplace avantageusement les événements aléatoires, et avec plus de logique.

L'agencement des événements

Il existe trois façons d'agencer les événements :

— Les événements sont tous du type d'événements conditionnés et ils se suivent dans un ordre impeccable.

— Les événements sont éparpillés dans l'espace et dans le temps. L'ordre est sans importance. Une précaution à prendre pour le MJ : veiller à ce que leur densité soit suffisante.

— Les événements sont de type à dénouements multiples dont l'ensemble forme de vastes ramifications. Elles risquent alors d'échapper au contrôle du MJ. Les événements doivent être conçus pour qu'ils aboutissent à un but final.

En guise de conclusion, rappelons les deux formes principales du jeu de rôle :

— **Le module** : les événements sont choisis par le MJ en fonction de l'histoire et du but final du module. Les joueurs n'ont qu'une marge de manœuvre relative.

— **La campagne** : les événements sont pour la plupart provoqués par les joueurs. Le rôle du MJ se réduit à la création du support de jeu : géographie, ville, population. Les joueurs ont une marge de manœuvre plus grande, mais les événements ne sont pas souvent extraordinaires. C'est le prix à payer pour une trop grande dispersion du MJ.

Hong
illustration : Guiserix

BONUS

Limon vert à la sauce Belli

Procurez-vous une bonne portion de limon vert (green slime) préalablement neutralisé par un sort de Guérison des Maladies. Ce sort, qui peut être lancé par n'importe quel cuisinier-clerc, est indispensable pour éliminer les bactéries dont les limons verts sont parfois porteurs; d'autre part, il vous évitera de désagréables brûlures d'estomac après dégustation du plat.

Faites bouillir le limon dans un casque d'orc pendant 2d6 heures. Le casque d'orc n'est pas rigoureusement indispensable; toutefois, les vieilles sueurs dont il est imprégné apporteront le fumet caractéristique de la sauce Belli, fumet que sauront apprécier les connaisseurs. Pendant la cuisson du limon, ouvrez grand la fenêtre. Pour pouvoir continuer à respirer. Et pour faire pâlir d'envie vos voisins, qui ne pourront manquer de reconnaître le genre de haute cuisine que vous êtes en train de mijoter.

Quand le limon est cuit, écrasez-le avec une masse + 1. La masse + 1 n'est pas indispensable mais vous irez plus vite.

Parallèlement, vous avez préparé la sauce Belli. Cette sauce consiste simplement à faire coaguler lentement sur un feu de braise 2 ou 3 pintes de sang d'ennemi (peu importe de quelle créature il s'agit, du moment qu'il s'agit de créatures ennemies). Versez ensuite la sauce sur le limon et servez. Si vous voulez ajouter une touche d'originalité à votre service, entourez le limon de petits champignons criards (shriekers) dont les braillements amusent toujours petits et grands; et servez le tout sur un Disque Flottant de Tenser.

Denis Gerfaud (illustration: Guiserix)

Résistance à l'alcool

Paru dans le n° 11
novembre-décembre 1982

Calculez l'état de votre perso, et vous aurez vous aussi besoin d'aspirine. Mmh... Insistez plutôt pour que le MJ calcule l'état du PNJ que vous interrogez...

Il existe dans le *Dungeon Master's Guide* de TSR, un chapitre expliquant les effets de l'alcool sur un personnage. Suivant la gravité de son état (hic !), certaines de ses caractéristiques changent (voir les pages 82 et 83) ; malheureusement, le moment où le personnage atteint les différents stades de l'ivresse n'est pas indiqué.

Le système proposé ici permet de connaître à quel moment le personnage est « gai », « ivre » ou « complètement saoul », suivant la quantité d'alcool qu'il a absorbée, mais aussi sa résistance en fonction de sa race et de ses caractéristiques. Ainsi, certaines classes peuvent avoir une résistance accrue du fait de leurs activités dans les tavernes.

Chaque fois qu'un personnage boit une coupe de vin (+/–20 cl, suivant le degré alcoolique) il a un pourcentage de base de 50 que l'alcool absorbé commence à influer sur son métabolisme. Chaque fois que ce pourcentage est raté, l'état du personnage s'aggrave progressivement de la manière suivante :

% raté	Effets
1er	Le personnage est *gai* (voir *slight* sur le DMG)
3e	Il est *ivre* (voir *moderate*)
6e	Il est complètement *saoul* (voir *great*)
10e	Le personnage roule sous la table (voir *comatose*)

Ces jets de dés sont modifiés en fonction de la résistance du personnage.

Races		Activités	
Elfe	-5	Magicien	-5
Demi-elfe, humain	—	Assassin	+5
Demi-orque	+5	Voleur	+10
Nain, gnome	+10	Tavernier	+15
Halfling	+15	Druide	spécial
Monstre	+1 / dé de vie	Alcoolique	+15

— **Druide** : si le vin est de bonne qualité, le druide bénéficie d'un bonus de + 10. Si le vin est de mauvaise qualité ou frelaté, il s'en rendra compte immédiatement. S'il en boit, sa résistance reste celle d'un Demi-elfe ou d'un humain normal.

— **Alcoolique** : un tel personnage bénéficie d'un bonus de + 15 et sa résistance est doublée (bonus de + 15 non compris). Dans ce cas, le bonus de Tavernier ne compte pas.

Influence des caractéristiques

Les chiffres du tableau ci-dessus peuvent être modifiés dans les cas suivants.

Niveau : +1 par niveau au-delà du premier.

Constitution : +3 par point supérieur à 9, –3 par point inférieur à 9.

Charisme : +2 par point supérieur à 9, –2 par point inférieur à 9.

Autres facteurs de modifications

Alcool absorbé : –5 par coupe (ou équivalent)

Nourriture absorbée : repas copieux : +10, repas normal : -, à jeun : –10.

Note. Pour chaque heure qui s'écoule sans que le personnage ne boive, il récupère 5 points de résistance (s'il avait déjà absorbé de l'alcool).

Alcool et bavardage

Plus un personnage est soumis aux effets de l'alcool, plus il sera susceptible de fournir des informations qu'il aurait normalement gardées pour lui (l'alcool délie les langues, c'est connu !).

• Un personnage *gai*, questionné avec habileté (suivant l'avis du Maître du Donjon) a 5 % de chances par round de fournir une information sans s'en rendre compte. Le score à effectuer sur les dés de pourcentage est de 1 à 5.

• Si le personnage est *ivre*, le pourcentage passe à 10 %, c-à-d de 1 à 10 sur 1d100.

• S'il est *complètement saoul*, le pourcentage est de 20 %, c-à-d de 1 à 20 sur 1d100.

La Sagesse du personnage ainsi questionné entre en ligne de compte et modifie les scores à effectuer de la manière suivante :

– 5 % par point de Sagesse supérieure à 9

+5 % par point de Sagesse inférieure à 9.

Il ne faut surtout pas oublier de modifier les caractéristiques des personnages en fonction de leur état (voir page 82 du DMG). Par exemple, un personnage *complètement saoul* perd 7 points de Sagesse et 4 points de Charisme.

Exemple : on essaie de questionner un prêtre de 18 de Sagesse, complètement saoul. Le pourcentage de base est de 20 %. L'ajustement provenant de sa Sagesse est de 18 – 7 = 11, soient 2 points au-dessus de 9, donc –10 %. Le score est donc ramené à 01-10 sur un dé de pourcentage.

Mais attention, si avec ses dés le joueur dépasse de plus de 25 le score à effectuer, le personnage se rend alors compte que l'on essaie de lui soutirer des informations. Quand un personnage est *ivre* ou *complètement saoul*, on peut rajouter aux scores à effectuer le bonus de réaction (ou malus) provenant du Charisme de l'interlocuteur.

Et maintenant : « Tchin, Tchin, à la vôtre ! »

Bruce Heard
illustration : Guiserix

De l'art équestre

Paru dans le n° 13
janvier-février 1983

Intéressant pour tout jeu avec des chevaux, c'est-à-dire beaucoup.

Quelle est l'aventure qui ne commence avec une bonne randonnée à cheval ? Et pourtant, il est rarement question de chevaux et de leurs cavaliers, dans les traités... Voici quelques tables qui vous permettront de connaître l'adresse et l'expérience de vos aventuriers dans ce domaine, ainsi que les performances de leurs montures.

LES CHEVAUX

Il est nécessaire de savoir que les chevaux, qui ne sont pas entraînés pour le combat, ont 90% de chances d'être paniqués par des bruits soudains, des mouvements brusques, des flammes ou des odeurs inhabituelles. Par contre, ces chances pour un cheval de guerre entraîné tombent à 10%.

Il est toujours possible de trouver un cheval exceptionnel, c'est-à-dire ayant une moyenne dépassant 7 points par dé de vie. Ses performances pourront être améliorées de 10 à 40% (un dé à quatre faces) par rapport à celles qui sont données dans le tableau ci-dessous.

« La vieille carne » existe aussi ! Elle a une moyenne inférieure à 3 points de coups par dé de vie ; ses performances sont réduites dans la même proportion que le cheval exceptionnel. La vieille carne a au moins 2 points d'Intelligence.

Chargement en pièces d'or

Le premier nombre indique le chargement maximum en PO (cavalier compris) sans que les performances de la monture soient affectées. Le second nombre donne le chargement total possible pour une monture, mais dans ce cas, les performances de l'animal doivent être divisées par deux. Les valeurs données dans cette colonne sont invariables.

Sauts (en mètres)

La première distance indique la hauteur que peut sauter une monture, la seconde, la longueur du saut. Une monture peut essayer un saut en hauteur ou en longueur mais pas les deux en même temps. Ces distances sont valables avec un chargement deux fois moindre que le chargement normal d'une monture (exemple 1500 PO pour un cheval de selle au lieu de 3.000). Pour des distances ou des chargements supérieurs, des handicaps sont à considérer. Les chances de base sont de 100% :

– 1% par vingtaine de PO de chargement en plus (cavalier compris) ;
– 2% par centimètre de hauteur en plus ;
– 1% pour trois centimètres de longueur en plus.

Pour les montures dont les performances sont modifiées de +/–10 à 40%, les pourcentages sont appliqués directement aux chances de base et non aux distances données dans le tableau pour les sauts.

Tableau des performances des chevaux

	Dés de vie	Distance parcourue par jour en terrain : plat	varié	accidenté	Vitesses normales	galop	Chargement en PO	Sauts h/l	Intelligence
Cheval de selle ou de guerre léger	2	90 km	40 km	10 km	24"	36"	3000 5000	1,5 m 3,5 m	animale
Cheval de guerre moyen	2+2	60 km	35 km	10 km	18"	32"	4000 6500	1,2 m 3 m	animale
Cheval de guerre lourd	3+3	50 km	30 km	10 km	15"	28"	5000 7500	1 m 2,5 m	animale
Mule	3	60 km	35 km	10 km	12"	18"	2000 6000	1 m 2,5 m	2 à 4 pts
Poney	1+1	50 km	30 km	10 km	12"	18"	2000 3000	0,7 m 2 m	animale
Cheval de trait	3	45 km	30 km	10 km	12"	18"	4000 8000	1 m 2,5 m	animale
Destrier de Paladin	5+5 (*)	60 km	35 km	10 km	18"	32"	5000 7500	1,2 m 3 m	5 à 7 pts

**) Le nombre de points de coups par dé de vie d'un destrier de Paladin n'est jamais inférieur à 50% du niveau du Paladin (voir exemple du DMG page 18). Le destrier de Paladin est l'équivalent d'un cheval de guerre lourd.*

Bien entendu, pour effectuer de tels sauts, une place suffisante doit être prévue pour l'élan de la monture.

Exemple de tentative de saut. Prenons une monture : un cheval de guerre léger, exceptionnel (+ 20 %) ; un cavalier : 70 kg (rappel : 1 kg = 22 PO) ; de l'équipement : 200 PO ; la distance : ravine de 5 m de large. Chargement du cheval : 70 x 22 + 200 = 1740 PO. Il y a donc 240 PO d'excès, soit un handicap de 240 : 20 = 12 %. Distance normale de saut : 3,5 m. Le fossé fait 5 mètres, soit 150 cm de plus donc : 150 : 3 = 50 % de handicap. Le handicap total est de 50 + 12 = 62 %. Les chances de base de ce cheval sont de 100 + 20 – 62 = 58 %. Le cavalier et sa monture pourront effectivement passer ce fossé avec un score de 58 au plus sur un dé de pourcentage. Avec un cheval ordinaire les chances auraient été de 38 %.

LES CAVALIERS

Les performances des cavaliers se divisent en deux catégories : connaissance et expérience des chevaux, et adresse physique sur une monture.

Au départ, ces deux catégories sont basées sur un même score variant de 1 à 100. Par la suite, le score est modifié de deux manières différentes suivant les caractéristiques du cavalier, afin d'obtenir les aptitudes de ce dernier dans les deux catégories.

Tableau de performances des cavaliers

120 % +	Excellent cavalier	Grand maître écuyer
85-119 %	Excellent cavalier	Ecuyer supérieur
60- 84 %	Bon cavalier	Ecuyer
40- 59 %	Cavalier occasionnel	
30- 39 %	Mauvais cavalier	Minimum possible pour les classes de guerriers
10- 29 %	Simple amateur	
1- 9 %	Horrible maladroit	
0 ou –	Pied tendre	

Les ajustements connaissance/expérience tiennent compte de la Sagesse, l'Intelligence, l'activité et le niveau du personnage. Les ajustements d'adresse se font en fonction de la Dextérité, la Force, la taille, l'activité, le niveau du personnage et le type de monture utilisée. Il est donc possible, par exemple, d'avoir un niveau de « Bon cavalier » au point de vue de l'adresse physique et un niveau de « Cavalier occasionnel » en ce qui concerne l'expérience des chevaux. Les aptitudes du cavalier dans chaque catégorie sont expliquées séparément suivant les niveaux qu'il a obtenus.

Ajustements

En fonction des Classes

	Niveaux						
Classes	**1**	**2**	**3**	**4**	**6**	**8**	**10+**
Guerrier	—	+5 %	+5 %	+5 %	+5 %	+5 %	+2 %
Prêtre	-15 %	+5 %	+5 %	+5 %	+5 %	+2 %	—
Druide	-5 %	+5 %	+5 %	+5 %	+2 %	+2 %	+2 %
Voleur	-10 %	+5 %	+2 %	+2 %	+2 %	+2 %	+2 %
Magicien	-20 %	+5 %	+2 %	+2 %	+2 %	+2 %	+2 %

Moines et Assassins entrent dans la classe des Voleurs.
Les Illusionnistes entrent dans la classe des Magiciens. La classe des Guerriers comprend tous les guerriers et leurs variantes.

En fonction de la Dextérité

15 pts : + 5 %	6 pts : – 5 %
16 pts : + 10 %	5 pts : – 10 %
17 pts : + 15 %	4 pts : – 15 %
18 pts + : + 20 %	3 pts : – 20 %

En fonction de la Force

15 pts : + 2 %	6 pts : – 2 %
16 pts : + 4 %	5 pts : – 4 %
17 pts : + 6 %	4 pts : – 6 %
18 pts+ : + 8 %	3 pts – : – 8 %

En fonction de l'Intelligence et de la Sagesse (I + S)

24 pts : + 5 %	12 pts : – 5 %
28 pts : + 10 %	10 pts : – 10 %
32 pts : + 15 %	8 pts : – 15 %
36 pts + : + 20 %	6pts – : – 20 %

En fonction de la taille

Inférieure ou égale à 1,20 m :	– 10 % (sauf sur poney).
Inférieure ou égale à 0,90 m :	– 15 % (sauf sur poney).

En fonction du type de monture

Cheval de selle, poney :	—
Cheval de guerre léger :	– 4 %
Cheval de guerre moyen :	– 6 %
Cheval de guerre lourd :	– 8 %
Mule :	+ 5 %

En fonction des activités

En ce qui concerne la table des connaissances secondaires (DMG page 12), *Husbandman, Animal Husbandry* correspond, dans 60 % des cas, à l'élevage des chevaux. Donc, si un personnage possède effectivement des qualifications d'éleveur de chevaux, il bénéficiera de + 20 % pour ses aptitudes en connaissance/ expérience et + 10 % pour son adresse physique. Il sera considéré au pire comme un « Mauvais cavalier » dans les deux catégories.

Performances selon niveaux

Excellent cavalier

a) **Connaissance/expérience** : il a 60 % de chances de reconnaître une vieille carne si on tente de lui en vendre une. Si son cheval est paniqué, il a 30 % de chances par round de calmer son cheval.

b) **Adresse physique** : il peut effectuer des manœuvres difficiles avec sa monture (monter des escaliers, sauter des obstacles, reculer, passer sur une bande de terrain étroite...) avec 70 % de chances. S'il rate sa tentative, le cheval refuse simplement la manœuvre.

Bon cavalier

a) 45 % de chances de reconnaître une vieille carne et 20 % de chances de calmer son cheval.

b) Manœuvre difficile : 60 % de chances.

Cavalier occasionnel

a) 25 % de chances de reconnaître une vieille carne et 10 % de pouvoir calmer sa monture.

b) Manœuvre difficile : 50 % de chances.

Mauvais cavalier

a) 10 % de chances de reconnaître une vieille carne, et aucun don pour calmer sa monture.

b) Manœuvre difficile : 30 % de chances. Il se bat à – 2 à cheval.

Simple amateur

a) Aucune expérience des chevaux.

b) Incapable d'effectuer une manœuvre difficile avec sa monture et 10 % de chances par round de faire une chute si le cheval galope. Il se bat à – 5 à cheval.

Horrible maladroit

a) Le cavalier a tendance à agacer sa monture. Le cheval a 50% de chances de se débarrasser de son cavalier par une ruade lorsqu'il sent un danger et 30% de chances de s'emballer pendant 1d10 + 5 rounds. Le cavalier est totalement incapable de se battre à cheval.
b) Lors d'un galop, le cavalier a 30% de chances par round de faire une chute et 10% de chances de rester accroché par un pied à l'étrier.

Pied tendre

Pour lui, le chariot est tout indiqué (s'il est fourni avec un cocher!) car il ne sait pas monter à cheval. Il doit suivre un entraînement de 1 à 4 mois, au prix de 100 à 400 PO pour apprendre à monter. Dans ce cas, le joueur relance ses dés de pourcentage pour connaître ses nouvelles performances. Un second résultat « pied tendre » n'est plus pris en compte.

L'ordre des Écuyers

L'ordre des Écuyers est une classe complémentaire réservée aux guerriers et à certains prêtres ayant un rapport évident avec les arts martiaux, les chevaux ou la guerre en général. Les druides et les barbares ne peuvent en faire partie.
Pour pouvoir entrer dans l'ordre des Écuyers, il faut obligatoirement être *Lawful*, humain, elfe ou demi-elfe, et avoir ses deux scores, connaissance/expérience et adresse physique, à des niveaux différents.

Écuyer

Que le cavalier soit bon ou excellent, il doit inévitablement commencer avec le titre d'écuyer. L'apprentissage dure de 1 à 4 mois au prix de 500 PO par mois. Les performances du cavalier deviennent alors :
a) 70% de chances de reconnaître une vieille carne et 40% de chances de calmer un cheval paniqué. Il est capable, en un trimestre, d'enseigner un tour simple à un cheval par point d'intelligence de la monture (50% de chances).
b) 80% de chances de réussir une manœuvre difficile et bénéficie d'un + 1 supplémentaire quand il charge au combat.

Écuyer supérieur

Un an après avoir obtenu son titre d'écuyer, et si ses deux scores sont suffisants pour être « Excellent cavalier », le personnage peut devenir écuyer supérieur. L'entraînement dure de 3 à 6 mois, au prix de 800 PO par mois. Les performances de l'écuyer supérieur deviennent :
a) Les mêmes que celles de l'écuyer, mais avec + 10%. Il peut soigner les blessures des chevaux au rythme de un point de coup par jour (3 si le cheval reste inactif). Bien sûr, il doit emporter avec lui le matériel nécessaire à cet effet.
b) 85% de chances de réussir une manœuvre difficile et bénéficie d'un + 2 à la charge et de + 1 au combat en mêlée à cheval. Il peut en outre, se pencher au galop pour ramasser un objet au ras du sol, s'il ne porte pas d'armure autre que du cuir.

Grand maître écuyer

L'entraînement à ce niveau n'existe pas, l'écuyer supérieur doit prouver seul qu'il mérite pleinement ce titre prestigieux. Pour cela il doit se présenter au concours annuel qui se compose de quatre épreuves :
1 : vaincre un taureau dans une arène, à cheval ;
2 : effectuer un parcours d'obstacles avec le minimum de fautes ;
3 : présenter un exercice à cheval ; épreuve fournie par les juges trois mois plus tôt ;
4 : gagner le grand tournoi des écuyers.
Si toutes ces épreuves sont passées avec succès et, bien sûr, si les deux scores du cavalier sont suffisants (120% ou plus), il sera enfin considéré comme grand maître. Voici ses performances :
a) Les mêmes que celles de l'écuyer, mais avec + 15 %. Il soigne les blessures des chevaux comme l'écuyer supérieur et leurs maladies courantes dans 80% des cas, s'il possède l'équipement adéquat. Il a une faculté limitée de communication avec toutes les races de chevaux (y compris licornes et centaures).
b) 90% de chances de réussir une manœuvre difficile et bénéficie de + 3 à la charge, + 2 en combat à cheval, désarçonne un adversaire sur un 20 naturel et sa classe d'armure est améliorée de 1 point (à cheval en combat).
Un cheval utilisé pendant plus d'un an par un grand maître reste totalement loyal à celui-ci. Personne d'autre ne pourra le monter sans le consentement du maître.
La coutume veut qu'un écuyer de passage dans une ville trouve toujours un confrère de rang égal ou inférieur qui lui offrira le gîte et le couvert pendant tout son séjour. Un grand maître écuyer est considéré comme un hôte de choix, voire de petite noblesse.
Attention : toute tricherie découverte lors du concours annuel est punie de peines très graves, allant de la radiation de l'ordre à l'emprisonnement pendant plusieurs années en passant par un duel à mort avec un autre grand maître (sans compter les problèmes d'alignement pour un *Lawful* tricheur!).
Messires, en lice, le tournoi attend!

Bruce Heard (illustration: anonyme)

Grand tournoi de l'ordre

Pour y participer il faut obligatoirement un cheval de guerre lourd, une armure de campagne (field plate) et un jeu de plusieurs écus et de lances. L'écuyer supérieur doit avoir au moins un henchman ayant le statut d'écuyer de l'ordre.
Le concurrent doit se mesurer à 5 à 10 autres cavaliers. S'il gagne toutes les joutes, il sera alors déclarer vainqueur du grand tournoi de l'ordre et le symbole de l'ordre lui sera remis (l'équivalent de 500 à 2000 PO).
Les cavaliers se présentent face à face et leur but est de désarçonner l'adversaire en chargeant à la lance. Pour pouvoir désarçonner un cavalier, il faut d'abord le toucher (procédure habituelle: 1d20/classe d'armure...). Si le coup a porté, les deux cavaliers doivent lancer un dé à 10 faces, y rajouter leur ajustement de force et leur niveau.
Le cavalier touché tombe s'il obtient moins que son adversaire et dans ce cas il est éliminé du tournoi. S'il obtient un nombre supérieur ou égal, il ne tombe pas et la lance de son adversaire se casse. Dans ce cas le coup est nul et doit être recommencé.
Si les coups des deux cavaliers ont porté, les dés devront être en toute logique, lancés quatre fois, et si les deux cavaliers tombent, le coup est également nul. Les deux adversaires devront remonter à cheval et se mesurer en combat jusqu'à ce que l'un d'eux soit éliminé.
Le tournoi n'en reste pas moins un «sport» brutal; chaque fois qu'un coup porte, il y a 5% de chances d'être blessé, suivant les dégâts de la lance (6 à 18 points de coup, plus ajustements).
Chaque fois qu'un cavalier fait une chute, il perd de 1 à 4 points de coup. Il n'est nullement déshonorant de déclarer forfait avant la fin du tournoi à cause de ses blessures. Enfin, chaque cavalier désarçonné rapporte sa valeur de base en points d'expérience plus le bonus des facultés spéciales s'il portait une armure magique. (Voir DMG page 85, BXPV + SAXPB).
Notez qu'une licorne est considérée comme un cheval de guerre léger exceptionnel (+ 40%) dans ses performances au saut et les distances parcourues en un jour (voir tableau des performances des chevaux).

S.O.S. panthéon...

Paru dans le n° 12, novembre-décembre 1982

Autre article mythique, il sera devenu un standard de jeu pour des milliers de joueurs.

Il ne suffit pas d'avoir besoin d'un miracle et donc d'invoquer un dieu pour que celui-ci se précipite au secours du solliciteur. Les conditions de son intervention dépendent de plusieurs facteurs. Le système qui est proposé ici tient compte des différentes possibilités de réception du message à tous les niveaux de l'appel. Quand un dieu est invoqué, il y a trois points à examiner :

— l'appel a-t-il été entendu ?
— si oui, par qui ?
— quelle est la réaction de l'être contacté ?

L'appel a-t-il été entendu ?

Le score de base à effectuer est 100 ou plus (« 00 ») sur un d100. Mais les jets de dés sont modifiés de la façon suivante :

— pour les prêtres, druides, moines et paladins : + 2/niveau au-delà du premier
— pour toutes les autres classes : + l/niveau au-delà du premier
— appel lancé depuis un temple consacré à ce dieu : + 15
— appel lancé depuis un lieu faisant partie de la sphère d'activité du dieu : +5
— appel lancé sur le plan du dieu : + 10
— appel lancé au cours d'une mission religieuse en faveur du dieu : + 5
— appel lancé depuis un lieu contrôlé par un dieu rival ou ennemi : – 15
— nombre d'appels précédents restés sans réponse alors qu'ils avaient été entendus : + 2/appel
— appel concernant le chef du panthéon : + 5.

Exemples : les lieux faisant partie de la sphère d'activité d'un dieu sont : un bateau en mer pour Poséïdon, la forêt pour Mielikki, un champ de bataille pour Morrigan, dans les airs (sur le dos d'un aigle géant ?) pour Shu, etc.

Les appels concernant un chef du panthéon sont les invocations à Zeus pour les Grecs, Odin pour les Nordiques, Ukko pour les Finnois, etc.

Note. Les pourcentages sont cumulatifs. Si l'appel a été entendu, voir ci-dessous ; sinon l'invocation reste sans effet.

Qui a entendu l'appel ?

D100	
01-69:	un suivant surnaturel
70-99:	un servant
00 +:	le dieu lui-même

• **Le suivant surnaturel**. Il peut s'agir d'un personnage, d'un animal ou d'un monstre, mort, mais resté au service du dieu ou d'un groupe de déités dont fait partie celui qui a été appelé. Les personnages sont de haut niveau (9e minimum), mais leurs pouvoirs sont généralement limités en dehors du plan ou de la sphère d'activité du dieu. Les animaux, comme les monstres, sont toujours doués d'une très grande intelligence et de certains pouvoirs inhérents à leur dieu. L'intervention de ces suivants est toujours minimale. Ils accordent leur action en fonction de la gravité des cas. Les Walkyries sont considérées comme des suivants surnaturels.

• **Les servants** sont des héros ou demi-dieux faisant partie du même panthéon que le dieu invoqué. Si le Deities and Demi-Gods n'en propose pas, le Maître du Donjon devra effectuer un petit travail de préparation et de recherche dans ce sens. L'intervention d'un héros ou demi-dieu est plus directe que celle d'un suivant, surtout si la nature de ce qui leur est demandé correspond bien à leurs pouvoirs, sinon, le servant (ou le suivant) partira avertir un être supérieur plus à même d'apporter une aide.

Dans ce cas, il faudra retirer les réactions de l'être recontacté.
Ajustements. Les jets de dés sont modifiés de la manière suivante :
— pour les prêtres, druides, paladins et moines : + 2/niveau au-delà du premier
— pour toutes les autres classes : + l/niveau au-delà du premier.

Réactions de celui qui a entendu

D100

01-79:	sans réponse
80-99:	intervention indirecte
	+– ajustements (voir ci-dessous)
00 +:	intervention directe

Sans réponse

L'appel est ignoré, mais si les ajustements de réactions (voir plus loin) dépassent + 10, il y a une possibilité que l'appel soit transmis à un être supérieur :
— du suivant surnaturel au servant : 20 % de chances
— du servant à son dieu : 10 % de chances
Si l'appel a été retransmis, relancer les dés pour connaître la nouvelle réaction de l'être ainsi contacté. L'appel peut de cette manière être transmis plusieurs fois. Sinon rien d'autre ne se produit.

Intervention indirecte

• **D'un suivant surnaturel** (d100) :
01-60 : envoie une créature se trouvant à proximité susceptible d'apporter une aide
61-80 : envoie un objet magique pour un temps limité
81-00 : intervient directement

• **D'un servant**
01-60 : envoie une ou plusieurs créatures se trouvant à proximité susceptibles d'apporter une aide
61-80 : envoie un objet magique pour un temps limité
81-00 : envoie un ou plusieurs suivants

• **Du dieu**
01-40 : envoie une ou plusieurs créatures se trouvant à proximité susceptibles d'apporter une aide
41-60 : envoie un objet magique pour un temps limité
61-80 : envoie plusieurs suivants surnaturels
81-99 : envoie un ou plusieurs héros
00 : envoie un demi-dieu

Si les ajustements dépassent + 10, l'appel a des chances d'être retransmis :
— du suivant surnaturel au servant : 40 % de chances
— du servant au dieu : 20 % de chances
S'il n'y a pas de réaction de l'être supérieur, le suivant ou le servant réagit alors normalement en fonction du tableau ci-dessus.

Intervention directe

Le suivant surnaturel, le servant ou le dieu interviennent directement et physiquement. Si le chef du panthéon a été invoqué :
01-10 : transmet un objet magique pour un temps illimité ou jusqu'à la mort de celui qui a appelé le dieu.
11-30 : envoie 1 à 10 suivants surnaturels, plus 1 par point d'ajustement de réactions
31-50 : envoie de 3 à 6 héros (1d4 + 2)
51-60 : envoie un demi-dieu (Demi-God)
61-70 : envoie un dieu mineur (Lesser God)
71-80 : envoie un dieu majeur (Greater God)
81-00 : vient personnellement

Si les ajustements dépassent + 10, l'appel a des chances d'être retransmis :
— du suivant surnaturel à un héros : 80 % de chances
— du héros à un demi-dieu : 60 % de chances
— d'un héros ou demi-dieu à un dieu : 40 % de chances
Si les ajustements dépassent + 20, un demi-dieu ou un dieu mineur a 20 % de chances d'aller prévenir le dieu, chef de panthéon. Dans tous les cas, s'il n'y a pas de réaction de l'être supérieur ainsi contacté, celui qui a été prévenu intervient alors directement.

Ajustements de réactions

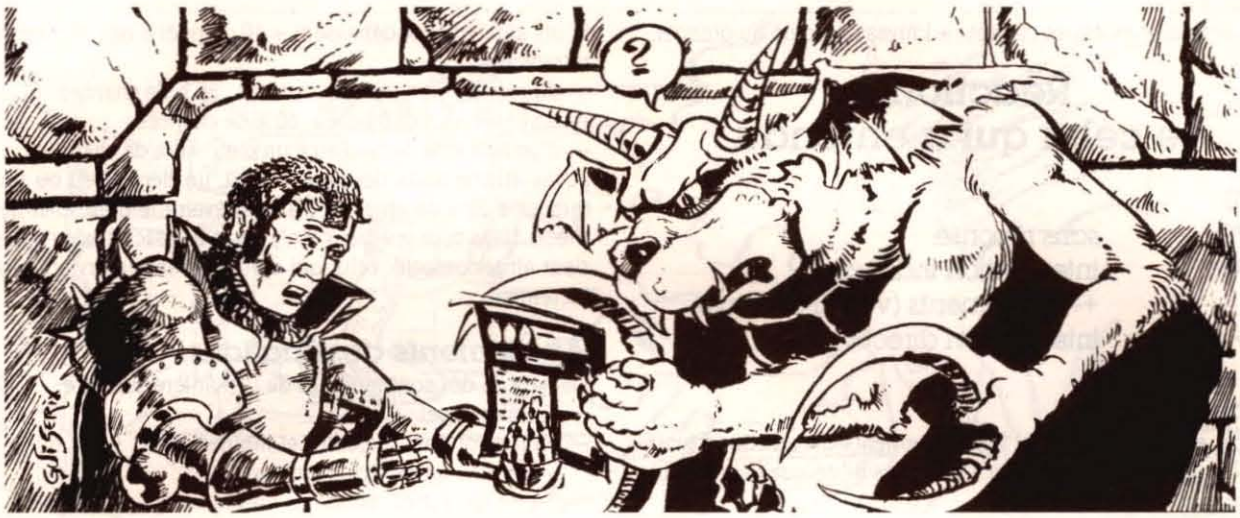
Les jets de dés sont modifiés de la manière suivante :
— premier appel : + 5
— prêtres, druides, paladins et moines : + 2/niveau au-delà du premier
— toutes les autres classes : + l/niveau
— appels déjà pris en considération : – 5 par appel
— conduite du personnage : bonne : + 5, moyenne : – 5, mauvaise : –10.
— confrontation risquée avec un autre dieu : –15
— ennemis d'alignement opposé : + 3
— personnage en mission religieuse : + 5
— appel concernant la sphère d'activité du dieu : + 3
— dieu non adoré personnellement : – 15
— différence d'alignement : – 5/cran de différence
— appel ne concernant que le prêtre seul : – 3
— appel concernant le groupe des personnages : 0
— appel concernant le sort de : plus de 50 personnes : + 3, 500 personnes : + 5, 5 000 personnes : + 10, de tout un peuple : + 20
— dieu « Loyal » (Lawful) : + 5
— dieu « Neutre » (NG, N, NE) : 0
— dieu « Chaotique » (Chaotic) : d6, 1 = + 10 ; 2 = + 3 ; 3,4= 0 ; 5 = – 3 ; 6 = – 10.

Note. Seuls les personnages non religieux peuvent essayer d'appeler un dieu qu'ils ne vénèrent pas personnellement. Dans ce cas, ne pas appliquer les bonus ou malus de conduite.
Si dans l'aventure concernant les personnages une créature du dieu a été vaincue ou détruite, il est nécessaire de retirer la divine réaction :
— par suivant vaincu : + 5
— par suivant détruit : + 10
— par servant vaincu : + 15
— par servant détruit : + 30
— par demi-dieu vaincu : + 35
— par demi-dieu détruit : + 70
Les ajustements d'alignement des dieux doivent également être pris en compte (voir « Lawful, Neutral, Chaotic »). Pour les chefs du panthéon, tous les dieux comptent pour + 40/+ 80 pour leurs réactions, même quand ils n'ont pas été prévenus.
Reste à savoir si le personnage a fait preuve de sagesse en appelant son dieu. Car on ne dérange pas les dieux impunément et quelle qu'en soit la raison (bonne ou mauvaise), des comptes lui seront demandés...

Bruce Heard
illustration: Guiserix

La feuille de personnage

Comment l'utiliser ?



Paru dans le n°5, septembre-octobre 1981

Impossible de se rappeler quels sont les «divers jeux de rôle» mentionnés ci-dessous.

Voici une nouvelle feuille de personnage pouvant être utilisée pour les divers jeux de rôle actuellement en circulation. Elle présente l'avantage pour les joueurs débutants d'être bilingue, ce qui leur permettra de s'habituer plus rapidement au vocabulaire un peu particulier des donjons.

Il existe pour l'instant deux types de feuilles de personnages. Une, très simple, se résume sur une seule face de feuille A4 (21 x 29,7), mais fort résumée, elle oblige à écrire au verso certaines des caractéristiques, et chaque joueur ayant sa propre façon d'organiser ses notes, le Maître du Donjon a parfois bien du mal à y trouver rapidement les informations dont il a besoin.

La seconde formule, à l'opposé, est un cahier très complet de plusieurs dizaines de pages, où l'on note jusqu'aux descriptions des personnages rencontrés, et où une large place est laissée pour la narration des événements survenant au personnage durant son existence. Volumineux et difficile à se procurer en France, il est de plus, d'une conception radicalement différente de la feuille simple décrite plus haut et demande une certaine adaptation.

La feuille de personnage que nous vous proposons est basée sur les standards de jeu pratiqués dans la plupart des clubs français.

La majorité des termes sont bilingues, sauf bien sûr (afin de ne pas gaspiller de place !) ceux dont la seule différence avec l'anglais est une lettre qui change, ou l'ordre des mots inversé !

Nous avons regroupé sur la page comportant le titre, les informations vraiment « publiques », celles sur lesquelles peuvent traîner les regards innocents de vos coéquipiers.

Sur la deuxième feuille au contraire, figurent vos caractéristiques intimes, celles que seul le DM peut savoir (par ex. : sur la page 1, est bien spécifié « apparence », car faux nom et déguisement ont leur place, ne l'oublions pas, dans ce type d'aventure).

Le verso étant en principe toujours face contre la table, un ennemi potentiel dans le groupe ne pourra savoir quel adversaire vous êtes avant de vous avoir vu à l'œuvre, et vous pouvez lui réserver une surprise à votre façon !

Le décompte des points, dans les *Psionic* ou les *Hit Points*, se note en cochant d'un trait léger de crayon les points au fur et à mesure de leur perte, puis en gommant ces traits pour les points récupérés.

Trop de joueurs ont tendance à confondre charisme et beauté. C'est pourquoi nous avons rajouté cette dernière caractéristique, qui entre en compte lorsque le personnage est appelé à « faire du charme » pour inspirer confiance ou séduire. Le charisme, lui, n'intervient que dans l'ascendant que le personnage peut avoir, de par sa personnalité, sur ses suivants ou hommes de main. Ainsi, un visage tordu ou balafré peut très bien appartenir à un « meneur » au charisme élevé.

Les ajustements quant à ce nouveau paramètre sont laissés à l'appréciation des DM.

François Marcela-Froideval, Didier Guiserix
illustration: Guiserix

Feuille de Personnage

APPARENCE

PORTRAIT ou SILHOUETTE

BLASON

NOM / NAME

RACE SEXE

LANGUAGES SPOKEN / LANGUES PARLÉES

ARMES MAITRISÉES WEAPONS PROFICIENCY

FORCE / STRENGTH	INTELLIGENCE	SAGESSE / WISDOM	CONSTITUTION	DEXTÉRITÉ	CHARISME	BEAUTÉ

Hit Prob.
Prob. de toucher

Damage Adj
Ajust. Degats

Weight Allowance
Poids autorisé

Open Door
Forcer les portes

Bend Bars
Tordre les barreaux

Know Spell
Conn. les sorts

Min Spells / Lev
Min Sorts / Niv

Max Spells / Lev
Max Sorts / Niv

Spell Bonus
Bonus Sort

Spell Failure
Echec Sort

Magic Att Adj.

Hit Pt. Ajd.
Ajust. Pt de Cp

Res. Surv.

Syst. Shock. Surv.

Magic Att. Adj.

React. Att. Adj.

Defense Adj.

React. Adj.

Max Henchmen
Max. Suivants

Loyalty Base
Loyauté

ATTAQUE cont. MELEE

NOTES

ANIMAUX FAMILIERS
FAMILIAR ANIMALS

HP ATT. AC

HP ATT. AC

SUIVANTS / HENCHMEN

GUERRIERS
FIGHTERS

NOM HP ATT. AC

NOM HP ATT. AC

NOM HP ATT. AC

NOM HP ATT. AC

JETEURS de SORT
SPELLS CASTERS

NOM HP ATT. AC

SORTS / SPELLS

NOM HP ATT. AC

SORTS / SPELLS

© François Marcela-Froideval

LG	NG	CG
LN	N	LN
LE	NE	CE

CLASSE D'ARMURE A.C.
ARMOR CLASS

AC Ajust / Adj.

POINTS DE COUPS HP
HIT POINTS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

FACULTÉS DE VOLEUR
THIEVING ABILITIES

- Pickpocket
- Open Locks / Ouvrir les portes
- Find / Remove Traps / Trouver / Eviter les Trappes
- Move Silently / Bouger en silence
- Climb Walls / Grimper aux murs
- Read Languages / Lire les Langages
- Hide in Shadows / Se cacher dans l'ombre
- Hear Noise / Entendre les bruits

LIVRE DES SORTS / SPELL BOOK

SORTS DE NIVEAU
SPELLS LEVEL

POSSESSIONS

Platine (PP)

Or / Gold (GP)

Argent / Silver (SP)

Gemmes / Gems

OBJETS MAGIQUES
MAGIC ITEMS

DIVERS / EQUIPEMENT

Poids Total

FACULTÉS PSIONIQUES / PSIONIC ABILITIES

ATTAQUE

DEFENSE

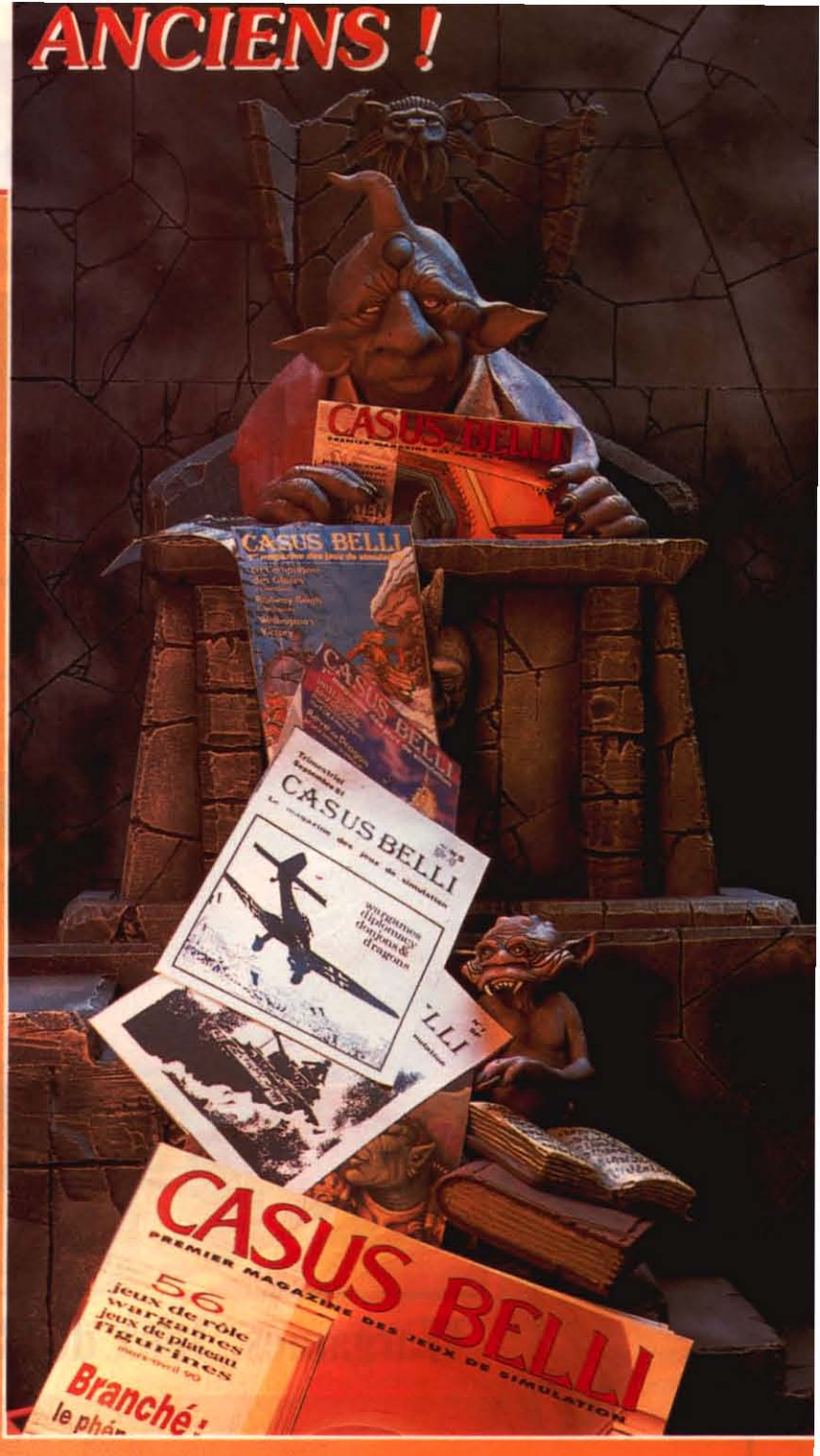
FACULTÉS

FORCE

Attaque	
1	10
2	20
3	30
4	40
5	50
6	60
7	70
8	80
9	90
10	100
200	

Defense	
1	10
2	20
3	30
4	40
5	50
6	60
7	70
8	80
9	90
10	100
200	

CONSULTEZ LES ANCIENS !



UMÉROS DISPONIBLES :

23, 24: voir p. 113.

- Empire : du galactique... au nm - Battles for the Ardennes.
- SPÉCIAL SCÉNARIOS.
- Alésia - Maléfices - Middle th.
- James Bond - Crusader.
- Le premier « Bâtisses & Arti- s » - Index wargames - Third rld War.
- Air Force - Fall of France - sine-moi un monstre.
- Initiation : D&D ou l'Œil r - Rêve de Dragon - Air For- Junta.
- La Compagnie des Glaces - way Rivals - Wellington's Vic-
- SPÉCIAL SCÉNARIOS - .L.E. (le plus petit JdR).
- LAELITH, la ville mystique (le éro original).
- Objectif Berlin - Laelith (le aque) - Avant Charlemagne.
- Turenne 1674 - Profession : itre de Donjon - Les jeux Rea-
- Tank Leader - RuneQuest - rhammer Fantasy RPG.
- Chill - Stormbringer.
- F.A.R. 90 - Éditer son jeu de
- Spécial Donjons & Dragons u en encart : 1812.
- Les six provinces de Laelith - ie Europa : portrait de famille rofession : Gardien des Ar- es.
- Wargames : jouez plus sou- t - RuneQuest : critique + scén.
- NOUVELLE FORMULE (108 es, encart scén. détachable). r Wars - Blood Bowl, Civiliza- - Wargame : les hélicos.
- La Vallée des Rois. Combat al moderne.
- Jeu en encart : 1940. Empi- & Dynasties, Animonde – L'art a guerre à la Renaissance.
- Jeu en encart : Sentiers Obs- s - James Bond, Trauma - la rre dans le golfe Persique.
- Pamphlet : Qui veut la peau jeu de rôle ? Marvel Super os et Hawkmoon - La guerre ienne - Kremlin.
- Multimondes - Space Master yberpunk - Aide de jeu : les ces d'Ambre - l'An Mil - The at Patriotic War - Bâtisses : châteaux forts (1) - Figurines : elles règles choisir ? Cham- nnat de wargame : carte Cas- a 1812.
- AD&D 2e édition - Top Secret urps - Dossier Asie : Shogun, rrlords, Samuraï, Tokyo Ex- ss, Vietnam, armées figurines atiques.
- Hurlements, Athanor - Por- t de famille : Battletech –The nt for Red October et Red om Rising – Dossier Asie(2) : hway, Flat Top, Victory in the ific, Pacific War, Korean War.
- Article 104 : jeu en encart – Divisions de L'Ombre, Aux nes, Citoyens ! - Profession : ni-réaliste – Le maquillage pour grandeur-natures - Laelith : temples, théologies, plans. - Scén. JdR : AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Napoléon.

53 - Space 1889 – AD&D 1 à 2 - Profession : Maître du futur antérieur - Les Gnobelains de Goferfinker (1) - Wargame : guerre de Sécession – Axies and Allies - Scén. Rêve de Dragon, Stormbringer, James Bond, AD&D niv.3.

54 - 1941 : le wargame du championnat - Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : Portrait de famille + scén. - Goferfinker (2) - Yam Kippour, Little Big Horn, Okinawa, Blue & Gray (guerre de Sécession) - Fortress America - Scén. Athanor, AD&D niv.11, Simulacres S.F., Cry Havoc.

55 - Les Terres du Milieu - Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie - Berlin XVIII, Héroïka. Dos. Goferkinker (3) + poster champignonesque. Aquablue - Profession : Créateur d'Univers. Première Ligne : règle simple pour jeu avec figurines - Bibliographie : le combat aérien moderne. Scén. : Warhammer, James Bond, AD&D niv.4.

56 - CASUS BELLI A 10 ANS : BD, Poster, Kroc le Bô - In Nomine Satanis/Magna Veritas - La Terre Creuse - Les jeux Cyberpunk + scénario - Première Ligne (2) - Wargames : Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, 1941 (championnat de France), combat aérien (suite). Scénarios : Paranoïa, Berlin XVIII, Hurlements.

57 - Jeu en encart : Mini Car Wars - Rolemaster : critique + scénario - Profession : improvisateur - Heroquest, Advanced Heroquest, Car Wars - Le jeu de négociation par correspondance - Première Ligne (3) - Dossier wargame : la guerre moderne : le combat, le combat opérationnel, Airland Battle, Toc Air, Air & Armor. Scénarios : Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.

58 - Le Cristal Majeur BD & jeu de rôle - Civilisations : les Celtes - Jarandell : le jardin des Magiciens, reportage photo - Bazarr : le costume médiéval - Atelier figurines : la bidouille - Première Ligne fantastique (4) - Murder party : les fleurs du mal - Le combat moderne (2) : les nouvelles zones de conflits possibles, la 3e Guerre mondiale est finie - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Bibliographie, Harpoon - Scénarios : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques & Simulacres, JRTM.

59 - Torg - Wargame du championnat de France 1991 : Raphia - Les Vikings - Dossier combat moderne 3e partie : Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell 2e partie - Sur un plateau : Dragon noir - scénarios : In Nomine Satanis, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Epreuves du feu : Mimétis et Shadowrun - Dossier guerre moderne 4e partie : la crise du Golfe, Fire Team, Air Cav et MBT, tactique moderne au 300e - Civilisation + Bâtisses + Scénario : base pirate et coin de galaxie pour Star Wars/Simulacres - Jarandell (suite et fin) - Sur un plateau : Aristo - Scénarios : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61 - Prédateurs - Cthulhu sans Cthulhu - Les univers en folie - Teenage Mutant Ninja Turtles - Vikings - Roi Arthur - Jeu diplomatique : les Diadoques - Scénarios : Berserker & Simulacres, Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. Wargames : Première ligne : les modèles. Jouer Raphia avec figurines.

62 - Epreuve du feu: Cyberpunk 2020 + scén - Les Galaxy Guides de Star Wars + scén - Interview: Michael Moorcock - Civilisations: les Aztèques + scén. + Tenochtitlan, capitale des Fils du Soleil - Simulacres: règles de campagne - Torg - Fantasy Warriors - La Vallée des mammouths - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - Première ligne: les modèles fantastiques - Scén. AD & D niv.3, Imperium Romanum II.

63 - HEAVY METAL : critique + scén. - AKIRA : découvrez Néo-Tokyo + scén. - Devine : Fwouinn le Parcheminé - Légende Viking - Zargos : conseils tactiques - La fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques : règles optionnelles - Les revues anglo-saxonnes de wargame. Dossier front Russe (1) : La guerre germano-soviétique, Europa, World War II, World in Flames - Scén. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC HEROES 2e Edition - Warhammer JdRF - Les gens de parage - Les Conquistadores & Sous les ordres de Cortez - Aides de jeu: Torg + scén., Cyberpunk - Formule Dé - Les Diadoques: conseils stratégiques et tactiques + scén. Dossier front Russe (2): Leçons stratégiques et tactiques! The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. Scén. Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer. Guide détachable de peinture de figurines (tome 1).

65 - FORMULE DÉ : circuit original de formule 1, l'Echangeur 17 - Mercenaires - Gardien du temps - Aide de jeu James Bond : Venise + scén. Sur un plateau : Vertigo, Junta - Scén. Cyberpunk, l'Appel de Cthulhu, Warhammer - Inspis Wargames - Dossier front Russe () : le front de l'Est version SL/ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Moskva, Karkhov, Rostov, Auerstaedt.

66 - Epreuve du feu : Vampire, la Méthode du Dr Chestel - Profession : Cyberpunker - Aide de jeu : voitures et conducteurs des Années folles - Sur un plateau : Space Crusade, Blood Bowl - Scén. Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - LE WARGAME DU CHAMPIONNAT 1992 : 1792, la patrie en danger - Poster : La carte de 1792, l'île et l'archipel de Malienda.

HS1 - SIMULACRES, le jeu de rôle élémentaire. Un jeu complet d'initiation avec seulement quatre pages de règles mais sept univers et scénarios : Médiéval-fantastique, Aventure, Épouvante, Space opera, Histoire, Série télé et Espionnage.

HS2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro spécial regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

A retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

- Je souhaite recevoir les N° ..... de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Etranger : 35 F).
- Je souhaite recevoir .....HORS-SÉRIE SIMULACRES au prix unitaire de 32 F franco (Etranger : 37 F).
- Je souhaite recevoir .....HORS-SÉRIE LAELITH au prix unitaire de 40 F franco (Etranger : 45 F).
- Je souhaite recevoir ..... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 65 F franco (Etranger : 72 F).

NOM, Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Ci-joint mon règlement de ..... F
par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED.
Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

HS 3

Valable jusqu'à fin 91

RC Paris B 572 134 773

BELLISSIMO

CASUS BELLI
Le magazine des jeux de simulation

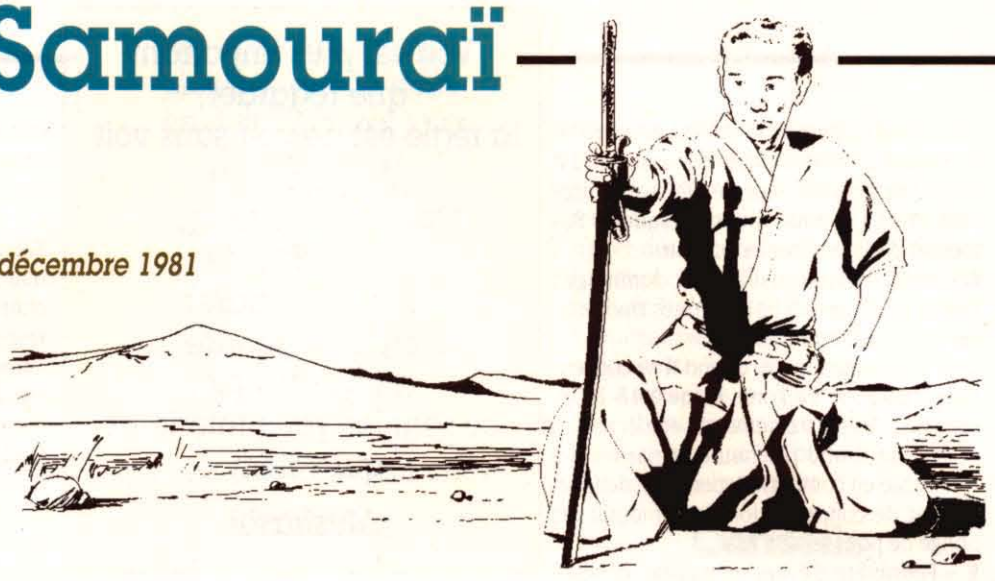
Races & classes

■ Si l'on avait écouté les joueurs, il aurait fallu sortir une nouvelle classe de personnage par numéro. Sans doute pour égarer les MJ et mieux les embobiner.
Si l'on avait écouté les MJ, il aurait fallu consacrer dix pages à des monstres plus puissants et vicieux les uns que les autres, sans doute pour mieux te manger mon enfant!...
Quelques classes qui nous plaisaient ont tout de même trouvé asile dans nos pages.
Nous n'avons pas remis ici les Gopneldaun, déjà réédités dans le hors-série Lælith.

Le Samouraï

Paru dans les n° 1, 6 et 7
mars-avril 1980, novembre-décembre 1981
et mars-avril 1982

En ces temps reculés,
un vieux carton
dans un coin de la rédac
servait au lancer de shurikens.



Cette figure de légende qu'est le samouraï a désormais sa place dans les donjons puisque cette version du personnage a été supervisée et approuvée par Gary Gygax lui-même !

Le Samouraï n'a pas obligatoirement de très bonnes caractéristiques : Force 12 ou plus, Sagesse au moins 15, Constitution au moins 15, Dextérité au moins 16. Seul un Humain peut être Samouraï et son alignement doit être obligatoirement Loyal avec une légère tendance à la neutralité (tout Samouraï sert un seigneur auquel il est dévoué corps et âme).

Il ne peut pas avoir les psionics mais est insensible aux formes de domination psionique quelles qu'elles soient.

Le Samouraï possède toujours + 1 au jet de protection contre la magie et + 2 au jet de protection contre les attaques mentales, ces bonus sont cumulables avec les bonus de Sagesse et autres.

Un Samouraï ne peut être biclassé que dans un seul cas : Moine-Samouraï (ou le contraire).

A main nue, un Samouraï combat comme un Moine du même niveau, mais sur la table des Guerriers. Cependant il n'a pas les facultés des Moines et il est, quel que soit son niveau, limité au 4e dans ce cas précis. Il se déplace également à la même vitesse qu'un Moine à pied du même niveau ; de même que précédemment, il ne progressera plus passé le 6e niveau. Il possède des facultés de Voleur qu'il utilise au même niveau pour se cacher dans l'ombre et se mouvoir silencieusement.

Capacités spécifiques

Détection du Bien et du Mal – Le Samouraï peut, quand il se concentre, repérer le Bien ou le Mal chez un personnage ou dans un lieu. La portée de ce pouvoir est de 20 m et ne peut pas traverser les portes. Le pourcentage de chances de détecter le Bien et le Mal progresse de la même façon que le pouvoir de détection du danger. Quand le Samouraï ne se concentre pas le pourcentage est réduit de 40 %.

Danger – Le Samouraï peut détecter le danger. Il n'y a pas de portée réelle à ce pouvoir. C'est une sensation qu'il peut ressentir à une distance maximale de 100 mètres. Il n'a pas besoin de se concentrer.

A – Possibilité de récupérer un point de coup par niveau et par heure de repos complet chaque jour, à raison d'un point de coup par heure. Exemple : un Samouraï du 6e niveau mettra 6 heures pour récupérer 6 points de coup.

B – Maîtrise du Kïaï. Le Samouraï peut, quand il est concentré et en combat, lancer le Kïaï afin de paralyser ses adversaires. Ceux-ci ont droit à un jet de protection contre la pétrification. Si ce jet est réussi, l'adversaire frappe à – 2 de probabilité. Mais s'il est raté, l'adversaire ne frappe pas durant ce round.

Plus le Samouraï est d'un niveau élevé et plus le jet de protection est affecté (–1 pour chaque tranche de 3 niveaux du Samou-

Niveau	Points d'expérience	Classe d'armure	Détections dangers	Bien/Mal	Nombre d'attaques	Report
1	0 à 2499	9	25 %	10 %	1/round	A
2	2500 à 4999	8	30 %	15 %	1/round	B-C
3	5000 à 9999	7	35 %	20 %	1/round	D
4	10000 à 21999	6	40 %	25 %	5/4 round	E
5	22000 à 39999	5	45 %	30 %	5/4 round	F
6	40000 à 94999	4	50 %	35 %	5/4 round	G-H
7	95000 à 169999	3	55 %	40 %	4/3 round	
8	170000 à 299999	2	60 %	45 %	4/3 round	
9	300000 à 649999	1	65 %	50 %	4/3 round	
10	650000 à 999999	0	70 %	55 %	3/2 round	
11	1000000 à 1399999	-1	75 %	60 %	3/2 round	
12	1400000 à 1699999	-2	80 %	65 %	3/2 round	
13	1700000 à 2049999	-3	85 %	70 %	2/ round	I-J
14	2050000 à 2499999	-4	90 %	75 %	2/round	
15	2500000 à 2999999	-5	95 %	80 %	2/round	
16	3000000	-6			3/round	K

Au-dessus du 10e niveau, le Samouraï possédera 3 HP par niveau supplémentaire et ce jusqu'au 15e niveau. Au-delà du 16e niveau, il faudra 500 000 points d'expérience pour obtenir un niveau supplémentaire. Pour obtenir le nombre de ses points de coup le Samouraï utilise des dés à 8 faces. Au 1er niveau, il en tire 2, ce qui lui donnera donc, au 10e niveau, 11 dés à 8 faces.

> **Voir est plus important que regarder, la règle est de voir sans voir, de percevoir sans fixer l'attention, de pressentir et non de parer ou de répondre à une attaque, ce sont les yeux intérieurs qui voient.**
>
> ***Mushashi***

raï au-dessus du niveau de l'adversaire). Le Samouraï a 3% de chances par round et par niveau de pouvoir lancer le Kïaï avec efficacité. Tirer à chaque round lorsque le Samouraï désire utiliser ce pouvoir.

C – + 1/2 HP par niveau aux dommages quand il utilise une de ses armes traditionnelles, dû à l'entraînement.

D – Le Samouraï peut, quand il se concentre, augmenter sa Force jusqu'à 18-100% avec tous les ajustements qui en découlent et ceci un round par heure et par niveau (utilisable en combat). Cependant, dans un tel état de concentration, le Samouraï est obligé de pousser son Kïaï.

E – Possibilité d'éviter un missile s'il réussit son jet de protection contre la pétrification (faculté identique à celle du Moine mais ne concerne pas une attaque magique).

F – Possibilité de masquer son esprit à l'ESP : 15% de base + 2% par niveau supplémentaire.

G – Résistance à la chaleur et au froid naturels (c'est-à-dire non magiques).

H – Résistance à la faim : 1 jour par niveau à partir du 9e. Cependant soustraire –2 au toucher, cumulatifs par jour sans manger.

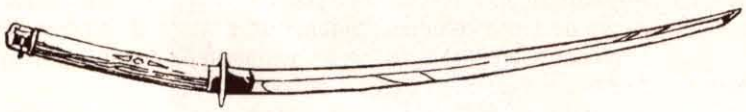
I – Si un Kïaï est réussi, il a 0,5% de chances par niveau du Samouraï, de tuer net son adversaire ; sinon traiter les effets comme un Kïaï normal. Il n'y a pas de jet de protection contre cette faculté, si la victime ne possède pas dix niveaux ou dés de coup au-dessus, elle aura droit à un jet de protection à –7, contre le poison. La pénalité au jet de protection diminue d'un point par niveau de la victime au-dessus du dixième.

J – A partir du 13e niveau, le sabre du Samouraï, ou toute arme tranchante qu'il manie, réussit sur un 20 naturel (retrancher –1 par niveau supérieur au 13e) à trancher un membre ou une partie du corps de son adversaire, partie à déterminer aléatoirement. Ex. : un Samouraï du 14e niveau coupe un bras, s'il fait 19 ou 20 au dé.

K – Au 16e niveau, le Samouraï possède la prescience (traitée comme ESP) des attaques de ses adversaires. Cette faculté lui permet de frapper toujours en premier et d'abaisser sa classe d'armure de –2 (au dé de l'adversaire). Il n'y a aucune possibilité de masquer ses intentions d'attaque, même avec un *Mind bar*, sauf pour les Moines à partir du 11e et les Samouraïs du même niveau que leur adversaire.

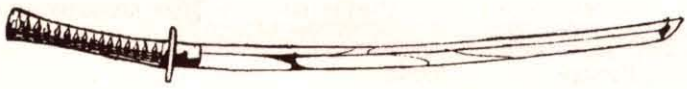
Armes et protections

Les armes du Samouraï ne seront, sauf exception (0,5% de chance qu'il existe une arme magique faite pour un Samouraï), jamais magiques. Il utilisera simplement un sabre d'une excellente facture ; selon le métal choisi il sera + 1, + 2, + 3, + 4, + 5 (il est déconseillé de donner de telles armes avant des niveaux conséquents). Un Samouraï n'utilisera jamais d'épée, ni de

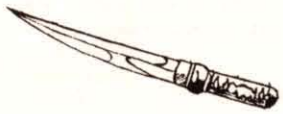


Tachi M : 1-10 L : 3-18

Hamidashi M : 1-4 (+ 1) L : 1-4

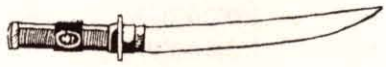


Katana M : 2-8 L : 3-18



Aikuchi M : 1-4 L : 1-4

Wakizashi M : 1-8 L : 1-12



Tanto M : 1-6 L : 1-8

La voie royale du sabre

Le sabre est l'objet le plus précieux du samouraï, il est manié avec le plus grand respect et possède une âme propre.
L'affront fait au sabre est un affront fait au Samouraï.
Deux des plus célèbres types de sabres étaient le Masamune et le Murasama.
— Masamune : lame qui devient le produit achevé de la puissance mentale et spirituelle de son créateur.
— Murasama : extrêmement tranchant, ce sabre est maléfique et assoiffé de sang.
Pour reconnaître ces deux types de sabres, il suffit de les tremper dans un cours d'eau : les feuilles mortes évitent le Masamune, mais se jettent sur le Murasama en se faisant couper en deux.

Sharpness, ni de Vorpale. Il ne touchera jamais d'armes occidentales, sauf en situation de danger de mort. Dans ce cas il combattra avec un lourd malus (–5).
C'est le seul guerrier capable, à cause de la forme de son arc, de tirer à l'arc long à cheval. Un Samouraï obtient toujours un bonus de + 2 au toucher à l'arc, grâce à son entraînement. Tous ses bonus, dus à sa Force, sont intégralement transmis tant au toucher qu'aux dégâts. Il les perdra s'il ne s'entraîne pas régulièrement (une heure par jour en aventure, trois heures au repos).
La magie et les armures n'ont aucun effet sur sa classe d'armure qui dépend uniquement de sa rapidité et de son entraînement. Sans armure, de dos et surpris, il a une classe d'armure 10. Généralement un Samouraï ne combat en armure que lors d'une bataille ; dans ce cas, sa classe d'armure est de 2 quels que soient son niveau et la qualité de ses adversaires, et sa vitesse est bloquée à celle d'un Moine du 2e niveau. Sa classe d'armure limitée est bien évidemment de –10.

On doit toujours viser
plus loin que la cible,
on doit viser très loin,
c'est notre vie.
C'est tout notre esprit
qui part dans la flèche,
et lorsque l'on a tiré,
ce n'est jamais fini.
Une flèche, une vie.
Un tir, une vie:
le rythme unique
qui engage l'être tout entier.

Maître Awa

Objets magiques

En raison du code de l'honneur qui la régit, la classe des Samouraï est soumise à de nombreuses restrictions tant au niveau des objets magiques que des armes et protections qu'elle emploie. En effet, le Samouraï méprise la possession et les biens, ainsi que tout objet permettant d'augmenter la Force ou de multiplier des capacités d'une manière non naturelle. Il n'utilisera donc pas les potions de *Force*, *Haste*, *Héroïsme* ; par contre il n'hésitera pas à user des potions de soin ou de neutralisation du poison. Il n'aura pas d'amulettes ou d'anneaux de protection, il pourra simplement utiliser des anneaux tels que *Vol* ou *Invisibilité*, si les circonstances l'y obligent.

Conseils

Le seigneur du Samouraï doit être obligatoirement un personnage non joueur et joué par le DM. Les dieux japonais décrits dans *Deities and Demi-Gods* sont selon moi, à proscrire car non conformes à la réalité de la règle d'or des Samouraïs. Ils n'eurent d'influence que dans le Japon très antique car rapidement, le bouddhisme et le shintoïsme se placèrent au-dessus de toutes les autres religions. Dans le Japon médiéval, il y a très peu de traces ces dieux. Cependant, si voulez les utiliser, transformez leur niveau de guerrier en niveau de Samouraï.

François Marcela-Froideval (illustration : Guiserix)

La loi du Bushidô

Tout samouraï digne de ce nom se pliait à cette loi.

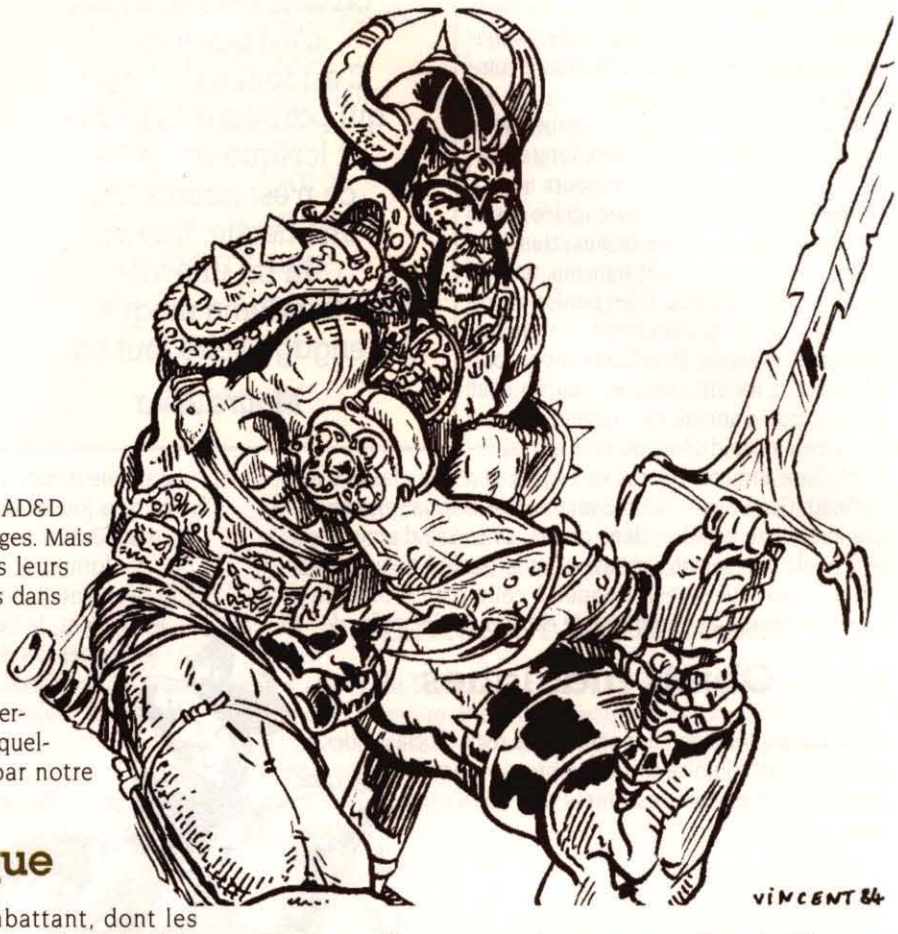
- Le vrai courage consiste à vivre quand il est juste de vivre, à mourir quand il est juste de mourir.
- Il faut songer à la mort avec la conscience vive de ce qu'exige l'honneur d'un samouraï (peser chaque parole avant de la prononcer) ; se demander avant de répondre si ce que l'on a à dire est vrai.
- Manger avec modération, éviter la volupté.
- Après les tâches quotidiennes, se souvenir du mot « mort », ne pas faillir de le mettre en son cœur.
- Un homme qui méconnaît la vertu n'est pas un samouraï. Pour tout homme, les parents sont comme la tige de son propre corps, lui-même est branche consanguine de ses parents.
- Respecter la règle « de la tige et des branches » ; l'oublier, c'est ne jamais parvenir à comprendre ce qu'est la vertu.
- Un samouraï se conduira en fils et en sujet fidèle. Il ne quittera pas son suzerain, quand bien même le nombre de ses sujets passerait de cent à dix, de dix à un.
- En temps de guerre, le témoignage de sa loyauté consistera à se porter s'il le faut au-devant des flèches ennemies sans faire cas de sa vie.
- Loyauté, esprit de justice, bravoure sont les trois vertus naturelles du samouraï.
- Un samouraï, où qu'il dorme, ne doit pas mettre les jambes dans la direction du logement de son suzerain. De même, quand il s'exerce au tir à l'arc, il ne doit pas pointer ni lancer sa flèche dans la direction de son suzerain, ou encore quand il pose sa lance.
- Le faucon ne pique pas les épis, même quand il meurt de faim. De même un samouraï se servant d'un cure-dents fera-t-il semblant de s'être régalé, même quand il n'a pas mangé.
- Si à la guerre un samouraï perd le combat et s'il est obligé de livrer sa tête, il manifestera hardiment son nom à l'appel de l'ennemi et mourra en souriant, sans aucune vile allure.
- Etant gravement blessé, si gravement qu'aucune opération chirurgicale ne puisse le guérir, il parlera correctement devant ses supérieurs et ses pairs et mourra avec sang-froid, se rendant bien compte de l'état de sa blessure.
- Un samouraï qui ne serait que fort n'est pas admissible. Sans parler de la nécessité des études en science, il faut qu'il profite de ses loisirs pour s'exercer à la poésie et comprendre la cérémonie du thé.

Extrait du Budo Shoshin Shu (sous forme codifiée), par Daidoji Yuzan, 1639-1730

Le Barbare

Paru dans le n°23
novembre-décembre 1984

Notre confrère White Dwarf avait déjà proposé son barbare, mais nous avons préféré créer le nôtre plus dans l'esprit où AD&D était joué en France.



CB avait plutôt évité d'encombrer AD&D de nouvelles classes de personnages. Mais pour les DM voyant entrer dans leurs donjons des personnages décrits dans d'introuvables magazines anglais, il devenait nécessaire de donner une description de référence, en français ! Premier bénéficiaire : le Barbare, dont il existe plusieurs versions différentes. La nôtre se rapproche à quelques détails près, du modèle présenté par notre confrère britannique White Dwarf.

Profil psychologique

Le barbare est une sous-classe du combattant, dont les membres sont élevés à la dure, dans une nature impitoyable à laquelle ils doivent apprendre à résister.
Peu civilisé, le Barbare peut devenir un véritable fauve s'il se sent acculé et sa férocité naturelle en fait un redoutable adversaire. Il vit souvent au jour le jour, gaspillant toute fortune acquise, et mène une existence nomade en tant que chasseur, mercenaire ou même brigand, sans se soucier de fonder un foyer ou même de penser au lendemain. Sa nature frustre lui donne une vision simple de la vie, régie par son plaisir personnel mais aussi par un code de l'honneur simple (concernant ses amis et ses ennemis), fondé sur le courage, le mépris de la lâcheté, la notion de dette et de vengeance, et un refus des codes sociaux. Son mépris, voire son aversion profonde, pour la magie et les magiciens en particulier est bien connue : il préfère ne faire confiance qu'à lui-même, et à ses capacités naturelles.

Caractéristiques

Force : au moins 13, possibilité de pourcentage de force exceptionnelle.
Intelligence : au moins 3, langues apprises normalement.
Sagesse : au moins 3, bonus normal aux attaques mentales.
Dextérité : au moins 9, ajustements normaux.
Constitution : au moins 15, maximum de bonus + 4.
Charisme : au moins 3, ajustements normaux.
Race : humain ou demi-orc uniquement.
Alignement : forcément chaotique (bon, neutre ou mauvais).
Armure : voir ci-dessous.
Armes : toutes.
Huile : oui
Poison : selon le MD
Armes maîtrisées : 4 + 1/3 niveaux.
Pénalité de non-maîtrise : –2
Objets magiques : normalement aucun, il peut utiliser une potion ou un autre objet sur une courte base temporelle et en posséder un au maximum en permanence.
Argent de départ : 20-120 pièces d'or.
Attaques par round de mêlée :

Niveau	*Nombre d'attaques*
1-6	1/ round
7-12	3/2 rounds
13 et plus	2/round

Restrictions spéciales : un Barbare doit dépenser tout son argent entre deux aventures, et ceci dans des divertissements luxueux ou pour l'achat du strict minimum. Il ne peut être psionique.

Aptitudes spéciales

• **Pister** : un Barbare sait pister, exactement comme un Ranger.
• **Résistance** : un Barbare a un bonus automatique de + 2 à tous ses jets de sauvetage.
• **Fureur au combat** : cette aptitude permet au Barbare de se mettre dans un état de rage incontrôlable, qui ne s'arrête que lorsque tous ses ennemis sont morts ou ont fui.
Pour se mettre dans cet état, il lui faut tirer 1d10 par niveau qu'il a. Il peut tenter cette action une fois par combat, au moment voulu. Si le total de ces dés est supérieur à son maximum de points de coups, rien ne se passe. S'il est inférieur au maximum et supérieur au total actuel des points de coups, le Barbare entre en état de fureur. S'il est inférieur au total actuel, il ne se passe rien. Quand le Barbare entre en état de fureur au combat, il frappe plus vite selon la table suivante :

Niveau	*Nombre d'attaques*
1-6	3/2 rounds
1-12	2/ rounds
13 et plus	5/2 rounds

Il peut dans ce cas utiliser la même arme sans pénalité ou une arme dans chaque main avec une pénalité de –1 au toucher pour la première arme et –2 pour la dernière.
Les dégâts sont aussi augmentés lors de la fureur au combat, à raison de + 1 au dégât par 3 niveaux de Barbare (arrondi vers le haut).
Par contre, un Barbare dans cet état ne bénéficie plus d'aucun bonus à la classe d'armure dû à une armure ou à un bouclier, seule sa Dextérité et sa classe d'armure naturelle comptent. De plus, il ne peut utiliser aucune arme de tir, (type arc ou arbalète) ou de jet (javelot, marteau, etc.).
Lorsque tous les ennemis du Barbare sont morts ou en fuite, le joueur doit tirer 1d10 par niveau du Barbare pour voir si celui-ci arrive à se calmer. Si le total est supérieur au maximum de points de coup, le Barbare poursuit d'éventuels fuyards, sinon il revient à son état normal. Si le total est inférieur au maximum et supérieur au total actuel, il revient à son état normal. Si le total est inférieur au total actuel, il poursuit d'éventuels fuyards, sinon il attaque n'importe qui à sa portée. Il peut alors tenter à nouveau de retrouver son calme dès qu'un adversaire tombe. Notez qu'un Barbare se calme automatiquement dès qu'il n'a plus d'ennemi potentiel à sa portée, (tous les fuyards ayant réussi à s'échapper ou tous ses alliés mis hors de combat par ses soins).
Dans cet état, un Barbare est comme sous l'effet d'un sort d'illusionniste *Dispel Exhaustion* (PHB p 97) jusqu'à la fin de la fureur +1 tour. Il est immunisé à toute forme d'attaque sur l'esprit, magique ou psionique, (type ESP, *Charme, Commande, Hypnotisme, Émotion, Peur, Domination, Télépathie, Invisibilité psionique*, etc.), sa fureur étant une forme de folie qui l'immunise contre tout pouvoir psychique. De plus, il ne tombe mort qu'à –10 PdC, et jamais dans le coma.

• **Déplacement silencieux** (A). Cette aptitude permet au Barbare de ne pas faire de bruit lorsqu'il se déplace sur un terrain susceptible de le trahir : un escalier en bois, un sol couvert de brindilles et de branches mortes, etc.

• **Dissimulation** (B). Cette aptitude permet au Barbare de se cacher afin d'échapper aux regards d'éventuels poursuivants, dans un recoin ombreux, ou dans des fourrés. Notez que le Barbare sera forcément remarqué si une personne le cherche à cet endroit : il ne peut qu'échapper à des regards distraits ou non conscients de sa présence.

• **Escalade** (C). Cette aptitude permet au Barbare d'escalader des surfaces plus ou moins lisses, sans aucun outil : des murs, des arbres ou des falaises. Les modifications décrites page 19 du DMG concernant la vitesse de déplacement doivent être appliqués.
Note. Pour ces trois aptitudes, il est préférable de lire les conseils sur les aptitudes de voleur *Move silently, Hide in shadows* et *Climb walls* page 28 du PHB et page 19 du DMG.

• **Détecter la magie** (D). Cette aptitude permet à un Barbare de détecter si un objet est magique ou non, si un lieu ou un personnage sont sous l'effet d'un sort. Cette aptitude est inconsciente et incontrôlable, elle provoque chez le Barbare des frissons le long de l'échine, la chair de poule, les poils de la nuque qui se hérissent, etc. Ces phénomènes sont ressentis plus ou moins fort suivant l'intensité de la magie.
Notez qu'un Barbare ne ressent que la magie en exercice, active, et jamais une magie latente. Ainsi un magicien qui a des sorts en mémoire ne l'alerte pas ; par contre, un magicien sous l'effet d'un sort *Strength* ou *Haste* ou en train de lancer un sort peut le faire réagir. Cette détection de la magie n'est possible qu'une fois par effet magique.

• **Surprise**. Un Barbare surprend 3 fois sur 6 et n'est surpris qu'1 fois sur 6.

• **Survie**. Le Barbare doit choisir un milieu parmi les suivants comme étant son milieu de naissance, dans lequel il évolue avec beaucoup de facilité.

• **Milieux** : arctique, montagne, steppe, forêt, jungle, désert, mer, plaine. (Vous pouvez rajouter d'autres milieux présents sur votre monde ou en interdire certains qui n'y existent pas.)
Lorsque le personnage se trouve dans ce milieu, le DM doit l'avantager en raison de ses connaissances (il ne se perd pas, connaît les notions de survie essentielles, ramène plus à la chasse, etc.).

Martin Latallo
illustration : Pierre-Olivier Vincent

Points d'expérience	Niveau	Dés de coups	Aptitudes A	B	C	D	C.A. Naturelle	Armure permise
0-3000	1	1d10	15%	10%	85%	1%	-	Bouclier
3001-6000	2	2d10	21%	15%	86%	3%	-	
6001-9000	3	3d10	27%	20%	87%	4%	-	
9001-12000	4	4d10	33%	25%	88%	6%	-1	Leather ou Padded armor
12001-24000	5	5d10	39%	30%	89%	7%	-	
24001-48000	6	6d10	45%	35%	90%	9%	-	
48001-96000	7	7d10	51%	40%	91%	10%	-	Studded Leather ou Ring armor
96001-192000	8	8d10	57%	45%	92%	12%	-2	
192001-384000	9	9d10	63%	50%	93%	13%	-	
384001-768000	10	9d10+3	69%	55%	94%	15%	-	Scale mail
768001-1152000	11	9d10+6	75%	60%	95%	16%	-	
1152001-1536000	12	9d10+9	81%	65%	96%	18%	-3	
1536001-1920000	13	9d10+12	87%	70%	97%	19%	-	Chain mail
1920001-2304000	14	9d10+15	93%	75%	98%	21%	-	
2304001-2688000	15	9d10+18	99%	80%	99%	22%	-	
2688001-3072000	16	9d10+21	99%	85%	99%	24%	-4	
3072001-3456000	17	9d10+24	99%	90%	99%	25%	-	
3456001-3840000	18	9d10+27	99%	95%	99%	27%	-	
+3840000XP par niveau	19	9d10+30	99%	99%	99%	28%	-	

La Courtisane

Paru dans le n°29
novembre-décembre 1985

Evoquée dans Laelith, voici la Courtisane en intégral, échappée (petite entorse) du numéro 29.

Que ceux qui ignorent tout de la Courtisane, approchent. Moi, Belladone, en dévouée porte-parole de mes consœurs, je vais les affranchir de leur ignorance et leur dévoiler ce séduisant personnage à facettes.
La Courtisane est dame à approcher avec circonspection, car attention, une femme peut en cacher une autre. Qu'elle vous présente son côté jour : séduction, apparat, éclat, ou son côté nuit : discrétion, sobriété, neutralité ; de toute façon, vous serez aussitôt charmés, plumés ou occis avec le même brio... Voulez-vous vraiment en savoir plus ?

Présentation

La Courtisane est une sous-classe de Voleur (*et j'en suis fière !*). Elle réagit comme un Voleur pour la plupart des jets de dés fondamentaux (HP, ST, To hit, dommages en back stab). Obligatoirement de sexe féminin (*imaginez-vous un homme à ma place ?*), elle peut être humaine, elfe, demi-elfe, ou gopneldaun[1] ; elle est essentiellement citadine. Les Courtisanes de haut niveau ne se rencontrent que dans les grandes villes, mais il n'est pas rare de trouver des débutantes dans les villes de moyenne ou faible importance. (*C'est vrai, l'air trop vif de la campagne m'incommode !*)
Malgré l'existence de guildes qui les représentent, les Courtisanes, et quel que soit leur niveau, restent très indépendantes et n'ont que deux buts dans la vie : la richesse et le pouvoir, social ou politique... (*Il n'y a que ça de vrai !*) L'ascension dans la hiérarchie de la guilde n'a que peu d'importance et certaines Courtisanes, pour des raisons évidentes de confort et/ou de protection, préfèrent s'associer à la guilde locale de Voleurs. De ce fait, une guilde de Courtisanes[2] est une entité dépourvue de toute organisation où chacune, moyennant une cotisation de l'ordre de 5 à 15 % de ses gains, peut trouver de l'aide sous forme de soins dispensés par des « anciennes », voire se débarrasser d'une progéniture accidentelle... Ces « soins », bien sûr, sont aussi dispensés aux non-membres de la guilde, mais coûtent très cher... Quant à celles qui, défigurées par quelque accident (*c'est ma hantise*) ou trop vieilles pour continuer à exercer, décideraient d'abandonner le métier, leur appartenance à une guilde de Voleurs serait le garant d'y trouver toute l'aide nécessaire à un tel recyclage.

Alignement

Ne pensant qu'à elle et à elle seule, la Courtisane sera nécessairement chaotique (bonne, neutre ou mauvaise). On a aussi rencontré des Courtisanes neutre pur, la neutralité en ce cas n'étant pas de type druidique, mais plutôt exprimant la possibilité et le droit de chacun de faire selon ses inclinations.

Armes et protections

Ses seules armes de contact étant d'un genre très particulier, la Courtisane aura le droit d'utiliser les dagues, les fléchettes, la sarbacane ainsi que l'arc court et l'arbalète. Son arme de prédilection reste pourtant le fouet (voir plus loin). Sa connaissance du maniement des armes progresse avec l'expérience de la même manière que celle d'un Voleur. A cause des risques de brûlures (*ça laisse de vilaines cicatrices et ça roussit le poil*), elle n'emploiera pas d'huile enflammée mais pourra, sauf si son alignement l'interdit, utiliser toutes sortes de poisons. La Courtisane ne pourra en aucun cas porter de casque ou de bouclier, (*c'est d'un laid !*) et reste limitée aux armures de cuir pour toute protection. Ces armures devront être faites sur mesure et très seyantes, rehaussées d'argent, d'or et de pierreries (valeur minimum pour une armure de cuir normale : 300 PO, pour une armure de cuir clouté : 2 500 PO). (*On a la classe qu'on mérite, non ?*)

Le fouet

Arme préférée de la Courtisane, presque symbole de sa profession, le fouet peut être, dans des mains expertes, une arme redoutable autant que dissuasive. Il ne provoque que peu de dégât (1d4–1) mais, s'il n'en cause aucun (si on tire 1 sur 1d4), cela signifie que le coup a porté de telle sorte que la lanière s'est enroulée sur la victime, suivant le tableau ci-contre.
L'attaquant bénéficie de ses ajustements éventuels de Dextérité dans le calcul du To hit, et la victime, si elle est effectivement touchée (ou « prise » par le fouet), ne peut rien faire pendant le reste du round (attaque, sort...) sinon tenter de se dégager.
Dans le cas où les deux protagonistes sont « liés » par le fouet au début du round et si la victime décide de tenter de couper le fouet et l'attaquant de dégager son étreinte, un dé d'initiative déterminera si la victime peut frapper quand le fouet est à sa portée.

La sarbacane

Arme de très faible portée, la sarbacane projette un dard ne provoquant que très peu de dégâts (0-1) mais qui peut être empoisonné. Attention à l'échec critique qui peut signifier (dans 50 % des cas) que l'utilisateur a avalé son propre dard...

Favori

Une fois atteint le niveau 5, la Courtisane peut apprivoiser un animal (rencontré ou acheté) qui deviendra son compagnon et presque son familier. Cet animal devra pouvoir s'acclimater à un environnement citadin et, en terme d'AD&D, être de niveau stric-

LE FOUET

Enroulement

Résultat du d6	Localisation de l'enroulement	Effet
1	les deux jambes	La victime doit réussir un jet de 4d6+3 sous sa Dextérité ou tomber au sol.
2	jambe droite	La victime doit réussir un jet de 4d6 sous sa Dextérité ou tomber au sol. Un personnage au sol ne bénéficie plus d'ajustements (bouclier, Dextérité) à sa classe d'armure et ne peut plus agir qu'à la fin du round suivant.
3	jambe gauche	
4	bras droit	L'attaquant et la victime lancent chacun 4d6, respectivement sous la Dextérité et la Force et le DM consulte le tableau ci-dessous.
5	bras gauche	
6	cou	L'étranglement provoque 1d6 de dégâts par round et sa durée est indiquée par la procédure du tableau ci-dessous.

Tentative de dégagement

Attaquant 4d6 sous la Dextérité	Victime 4d6 sous la Force	Effet
Réussi	Raté	L'attaquant arrache ce que la victime tient à la main (arme, bouclier) ou peut décider de maintenir son emprise. Dans ce cas, la victime pourra encore tenter de se dégager au round suivant (même procédure) ou de couper le fouet (AC7, HP3) si elle a une arme tranchante à sa disposition (malus de -4 au To hit).
Raté	Raté	Le fouet reste enlacé à la victime qui pourra agir comme dans le cas précédent.
Réussi	Réussi	La victime se dégage et l'attaquant récupère son arme.
Raté	Réussi	La victime arrache le fouet des mains de l'attaquant.

tement inférieur à 3. Ses préférences iront, bien sûr, aux animaux à fourrure, mais les chiens de garde, perroquets et serpents ne sont pas à exclure. Bien que ce favori ne soit pas, et ne puisse pas être, de nature magique (pas d'augmentation de HP, pas de communication télépathique, pas de résistance à la magie...), la Courtisane pourra lui apprendre un certain nombre de « trucs » que l'animal saura réaliser de lui-même (*transmettre un mot doux, faire des acrobaties pendant que j'emprunte quelques menues babioles à ce niais de marchand, etc.*). Voir le sort druidique *Animal Friendship* pour les modalités. Pour faire faire autre chose à son favori, la Courtisane pourra tenter de lui expliquer avec un pourcentage de chance de réussite égal à la moitié du produit des intelligences de l'animal et de sa maîtresse, + 2% par niveau de la dame.
Il est clair que le favori le plus apprécié de la Courtisane gopneldaun est le bounzil qu'elle pourra avoir dès le premier niveau...

Caractéristiques

En tant que sous-classe de Voleur, la Courtisane aura une Dextérité au moins égale à 12, et parce qu'une partie de ses capacités est basée sur le charme elle aura un Charisme d'au moins 15. Une Intelligence de 12 au moins est nécessaire pour comprendre la psychologie des gens, certainement très puissants et habiles, qu'elle sera amenée à séduire. Si son Intelligence est égale à 15 ou plus, elle saura parler le Thieve's Cant, et si ces trois caractéristiques (Dex, Cha, Int) sont au moins égales à 15, un bonus de 10% lui sera accordé sur tous les XP qu'elle gagnera.

Limites et biclassage

Une Courtisane humaine débutera dans le métier à 15 + 1d4 ans, une Elfe à 110 + 4d6 ans, une Demi-Elfe ou une Gopneldaun à 25 + 2d4 ans.
Bien qu'une humaine de plus de 40 ans, si elle n'a pas déjà trouvé de protecteur puissant (*et riche*!), ait beaucoup de difficultés à exercer son métier, sa progression en terme de niveaux pourra être illimitée et elle pourra ainsi grimper au sein de la guilde si elle le désire. Les Elfes et Demi-Elfes seront respectivement limitées aux niveaux 10 et 12 et la Gopneldaun au niveau 6 seulement.
Pour des raisons évidentes, le seul biclassage possible pour une Courtisane est « Cleresse-Courtisane. (*Guerrière? Ça donne des muscles ronds et volumineux. Et à l'idée des cicatrices et des mutilations possibles, je défaille. Magicienne? Gâcher sa jeunesse dans des trous obscurs, le nez dans des paperasses poussiéreuses ou des tripes de crapaud! Jamais!*) Encore faut-il que la déité vénérée par la Courtisane soit compatible avec cette classe. Pour la plupart, ce sont des prêtresses d'Aphrodite, plus rarement des adeptes de Tlazolteotl et d'Ishtar.

Objets magiques

D'une manière générale, une Courtisane pourra utiliser les mêmes objets magiques qu'un voleur à l'exception toutefois des armes qu'elle ne peut pas manipuler. Elle ne pourra jamais, même si elle se recycle dans une guilde de Voleurs, lire de parchemins contenant des sorts de Magicien, Illusionniste, Clerc ou Druide. En revanche, elle peut posséder et utiliser un certain nombre d'objets propres à sa classe :
— le fouet ;
— la trousse de maquillage spéciale (10 à 12 utilisations) donnant un bonus de 10% au Déguisement* ou à la Séduction* ;
— le miroir aux alouettes donnant un bonus de 1d20% pour chaque tentative de Détourner l'attention d'un combattant* ;
— divers encens augmentant les capacités d'Hypnose* d'autant de % (maxi 10) que la victime les aura respirés de rounds consécutifs ;
— des parfums, persistant 12 + 1d6 tours, donnant un bonus de 10% à la Séduction*. (Encens et parfums n'existent qu'en quantité limitée et une « dose » doit être utilisée à chaque fois.) ;
— le distillateur de parfum. L'objet rare par excellence qui permet à partir d'un parfum normal et pour une somme de 100 PO/dose de fabriquer les parfums mentionnés plus haut, à condition aussi de posséder le *Livre des formules de parfums paradisiaques*. Dans le cas contraire, il y a 50% de chances que l'effet, constatable lors de l'utilisation seulement, soit exactement à l'opposé de celui désiré, malus de 10 + 1d10%.

** voir plus loin les capacités de type courtisane.*

Capacités de type « voleur »

Une partie des capacités de la Courtisane sont celles des Voleurs, bien qu'avec des chances de réussite parfois différentes (voir tableau I) pour les raisons suivantes :
• **Pickpockets et Dissimulation** (un jet pour chaque) : équivalentes, mais concerne aussi le fait de dissimuler sur soi ou ailleurs, un petit objet, sans réduction de pourcentage due au

niveau d'un observateur éventuel. En cas de réussite une fouille superficielle ne localisera pas l'objet en question.

• **Open locks** : cette capacité comprend deux disciplines différentes car on distingue deux catégories de mécanismes à ouvrir : d'une part, ceux impliquant une réelle serrure (porte, coffrets, etc.) et d'autre part les autres (trappes dans le sol, mécanismes muraux, ouvrages de pierre et/ou de maçonnerie...). La Courtisane excelle dans la première catégorie (*avec une lime à ongles et une épingle à cheveux j'ouvre tout*) et ne comprend pratiquement rien à la seconde (*moi je donne dans la finesse, monsieur, alors le gros œuvre pour nains, merci !*).

• **Find/remove traps** : même remarque que pour Open locks.

• **Move silently** : il est relativement difficile à une Courtisane d'être discrète, ce n'est pas dans sa nature (*c'est vrai, mais les bracelets à mes poignets produisent des cliquetis si délicieux*).

• **Hide in shadows** : même remarque que pour Move silently (*l'éclat des bijoux est difficile à voiler !*)

• **Hear noise** : très utile pour écouter les conversations qui se font à voix basse (*surprendre les petits secrets de chacun permet de construire des armes très subtiles*).

• **Climb walls** : relativement difficile avec des ongles longs, une armure très ajustée et des talons hauts... (*Vous ne m'avez jamais vue à l'œuvre !*)

Note. Les bonus/malus dus à la race ou la Dextérité s'appliquent dans tous les cas. Un 00 sur 1d100 est toujours un échec.

Capacités de type « courtisane »

Les capacités de type « voleur » sont des outils très utiles mais la Courtisane préférera souvent réussir avec les « armes » propres à sa classe (voir les chances de réussite dans le tableau II).

• **Séduction**. C'est l'atout majeur de la Courtisane et c'est cet aspect qui lui fait choisir ce métier. C'est son moyen d'action privilégié lorsqu'elle veut obtenir quelque chose de quelqu'un. Un personnage (joueur ou non) séduit par la Courtisane se montrera plus qu'amical envers elle et lui accordera toute sa confiance, il écoutera et appliquera ses suggestions. Il voudra la conserver auprès de lui et la protéger, il la considérera presque comme un autre lui-même... Ce personnage sera « attaché » à la Courtisane tant qu'elle restera avec lui (pas d'absence de plus de 3 jours, et encore, s'il est prévenu), tant qu'elle ne lui demandera pas quelque chose de contraire à ses principes (suicide, trahison, « combinaison de coffre fort », etc.) ou, d'une façon générale, qu'elle ne tentera rien de violent contre lui, directement ou indirectement.

La « victime » pourra demander les « faveurs » de la Courtisane, peut-être de façon exclusive s'il est jaloux, et libre à elle de s'exécuter ; avec le risque de voir réduits à néant tous ses efforts si elle refuse. Si elle accepte, deux problèmes peuvent se poser : une grossesse (14 % –1 % tous les deux niveaux) à chaque occasion, de contracter un germe quelconque dont le partenaire serait porteur (15 % par partenaire). Deux exceptions toutefois : pour un Paladin (*ils sont très coriaces, ceux-là*) ce second risque est nul, pour un Demi-Orc, il passe à 65 %, (*rien que d'y penser, je verdis*). Dans ces deux cas les services de la guilde sont utiles...

Le pourcentage de chance de Séduction se calcule en fonction du niveau d'aptitude dans cette capacité (qui est aussi le niveau d'expérience de la Courtisane) diminué de 3 % par niveau du personnage cible et modifié par un bonus/malus racial, un bonus/malus de classe et un bonus éventuel de Charisme (voir tableaux II et III).

La Séduction réussie sur un personnage dure tant que rien ne vient « rompre le charme », mais en cas d'échec la Courtisane ne pourra pas la tenter de nouveau, sur ce même personnage, avant d'avoir progressé d'au moins un niveau d'expérience. Ce « travail » de la Courtisane ne peut en aucun cas être une action menée au cours d'un combat, mais plutôt une entreprise de longue haleine durant laquelle notre Dame de Cœur aura mis tous les atouts de son côté (cf « objets magiques » et autres capacités).

TABLEAU I : capacités de type « voleur »

Niveau d'aptitude	Pick pocket	Serrures : Open locks	Serrures : Find/remove traps	Autres : Open locks	Autres : Find/remove traps	Move silently	Hide in shadows	Hear noise	Climb walls
1	30	27	22	12	8	5	5	20	70
2	35	33	29	16	12	11	9	23	71
3	40	39	36	20	16	17	13	26	72
4	45	45	43	24	20	23	17	29	73
5	50	52	50	28	25	30	21	32	75
6	55	59	57	32	30	37	26	35	77
7	60	66	64	37	35	44	31	38	79
8	65	73	71	42	40	52	37	41	81
9	70	80	78	47	45	60	43	44	83
10	80	87	85	52	50	68	49	47	85
11	90	94	92	57	55	76	56	50	87
12	100	99	99	62	60	84	63	54	89
13	105	99	99	67	65	92	70	58	91
14	110	99	99	72	70	99	77	62	93
15	115	99	99	77	75	99	85	66	95
16	120	99	99	83	81	99	93	70	97
17	125	99	99	90	88	99	99	74	99
Bonus Malus racial									
Elfe	+5	-5	-	-5	-	+5	+10	+5	-
Demi-Elfe	+10	-	-	-	-	-	+5	-	-
Gopnelidaun	-	+10	+15	+10	+15	-	-	-	-10
Bonus Dextérité									
16	-	+5	-5	+5	-	-	-	-	-
17	+5	+10	-	+10	-	+5	+5	-	-
18	+10	+15	+5	+15	+5	+10	+10	-	-

TABLEAU III
Réponse à la Séduction et à l'Expression artistique

Classe et Race*	Séduction	Expression artistique**
Guerrier	+10	
Paladin	-30	+30
Barbare	+15	-20
Voleur	+5	-
Assassin	-20	-
Moine	-30	-15
Barde	-10	+30
Elfe	-10	+15
Orc et Demi-Orc	+30	-30
Gopnelidaun	+15	+10
Hobbit		+10

** Bonus/malus cumulatifs éventuellement. Pour les bi ou triclassés prendre le plus favorable à la Courtisane.*

*** Attention au choix de l'Expression artistique : un Paladin appréciera un morceau de luth ou un poème, mais sera horrifié par une danse du ventre provocante. Un barbare réagira certainement autrement... Ces ajustements ne sont que des indications.*

Seuls les membres des races suivantes sont susceptibles d'être séduits par une Courtisane : Humain, Elfe, Demi-Elfe, Orc, Demi-Orc, Gopneldaun, Nain, Hobbit, Gnome.

• **Déguisement**. Dans une limite de taille de +/– 10 cm, une Courtisane pourra se présenter comme étant de n'importe quelle race ou avoir n'importe quelle apparence. Seul un examen « rapproché » pourra déceler le subterfuge mais ne brisera une Séduction éventuelle accomplie précédemment que si la Courtisane ne réussit pas immédiatement un nouveau jet, avec toutefois un bonus de 20 % par rapport à la situation présente (*c'est pour mieux vous plaire, mon Prince*). Un déguisement bien fait peut aplanir certains préjugés raciaux, même à faire bénéficier d'une certaine préférence…

• **Expression artistique**. C'est la capacité que cultive la Courtisane de chanter, danser, réciter des poèmes, jouer d'un instrument de musique, ou tout autre type d'expression de son choix (à préciser lors du choix de progression dans cette capacité). Une Expression artistique réussie devant un personnage que la Courtisane tentera de séduire dans les deux heures qui suivent, lui permet de bénéficier d'un bonus de 15 %. Il est évident que selon sa classe et sa race, la cible sera plus ou moins réceptive à certaines formes d'art (voir tableau III). Se donnant toute entière dans l'expression de son art, la Courtisane ne pourra « offrir son spectacle » quelle que soit sa durée, qu'une seule fois par jour, son but n'étant pas d'être une artiste, mais quelque chose de plus !…

• **Baratin**. Faisant appel à tout son talent de comédienne et à ses avantages naturels (bonus de Charisme…), la Courtisane est capable de faire croire n'importe quoi à n'importe qui, à condition que son histoire soit cohérente (et effectivement racontée par le joueur !). Elle pourra jouer sur un registre très varié : dignité outragée (*comment ? moi faible femme, vous m'accusez d'avoir escaladé ce terrible mur d'enceinte et étranglé trois gardes !*), inspirer la pitié (*mon Prince, j'y ai été forcée, on m'a même menacée ! Retenez votre bras, je suis tellement sans défense… gros soupir*), faire prendre des vessies pour des lanternes (*mais !… c'est vous-même qui m'avez invitée à vous rejoindre ici… ton navré et sourire en-dessous*), etc.
Tout DM aura à cœur d'accorder un bonus ou un malus en fonction de la crédibilité du ton et de l'opportunité de l'histoire. Si la Courtisane se trouve en présence d'un personnage qu'elle tient en son pouvoir de Séduction, elle a droit à un bonus de 10 %. Elle peut « baratiner » n'importe qui dont elle peut se faire comprendre.

• **Ventriloquie**. Dans un rayon de 6 m autour d'elle, la Courtisane peut générer, à son choix, un bruit quelconque (*le râle d'agonie marche très bien*) d'intensité raisonnable, ou quelques mots, prononcés avec un accent orc par exemple provenant d'une armure ou de derrière un rideau. Un échec peut signifier un mouvement perceptible des lèvres, l'émission d'un borborygme inapproprié ou une faute d'accent. Un échec de plus de 21 % provoquera le doute de la « cible » et un second essai ne sera pas permis.

• **Détourner l'attention**. « Un clin d'œil, un sourire, une cuisse dévoilée, et pendant que les gardes, subjugués, contemplent Loraïna, l'équipe d'aventuriers pénètre dans la place… » Comme le montre cet exemple, la Courtisane peut capter l'attention d'un ou plusieurs individus (4 au maximum) pendant un tour +1d6 rounds ou jusqu'à ce qu'elle s'en aille, si elle peut s'esquiver plus tôt. (*Pourquoi avoir choisi cette greluche de Loraïna pour cet exemple ? C'est vrai quoi, c'est un boudin !*)
En combat, la Courtisane peut aussi détourner l'attention d'un seul individu pendant un round. Elle ne peut rien faire d'autre pendant ce round-là, fait sa tentative à son initiative et une réussite, avant que sa cible ne frappe, fera perdre à celle-ci le contrôle de son action (fumble). La Courtisane ne doit pas être

TABLEAU II : capacités de type « courtisane »

Niveau d'aptitude	Séduction	Déguisement	Expression artistique	Baratin	Ventriloquie	Détourner l'attention	Hypnotisme
1	35	20	15	15	18	14	20
2	40	25	23	20	22	18	30
3	45	31	31	25	26	22	40
4	50	37	38	30	30	26	50
5	55	44	45	35	35	30	60
6	60	51	52	40	40	33	70
7	65	57	58	45	45	36	80
8	70	63	64	50	50	39	90
9	75	68	70	55	56	42	99
10	85	73	75	60	62	45	-
11	90	77	80	65	67	48	-
12	95	81	85	70	72	51	-
13	100	85	89	75	76	54	-
14	105	89	93	80	80	57	-
15	110	93	96	85	84	60	-
16	115	96	99	90	88	63	-
17	120	99	99	95	92	66	-
Bonus Malus racial							
Elfe	+5	-	+5	-	-	-	+5
Demi-Elfe	-	+5	-	-	-	+5	-
Gopneldaun	-	+10	-5	-	-	+10	-
Bonus de Charisme						sauf en combat	
16	-	-	-	+5	-	-	-
17	+5	-	+5	+10	-	+5	-
18	+10	-	+10	+15	-	+10	-

TABLEAU IV : table de progression

Niveau	Nbre de 6	XP	Titre
1	1	1750	Promesse
2	2	3500	Demoiselle
3	3	7000	Soupirante
4	4	15000	Souris
5	5	30000	Amante
6	6	55000	Tentatrice
7	7	90000	Intrigante
8	8	135000	Maîtresse
9	9	200000	Hétaïre
10	10	340000	Courtisane (10e)
11	10+2	560000	Courtisane (11e)
12	10+4	780000	Grande Courtisane (12e)

engagée elle-même dans un combat et le joueur doit préciser au DM le type d'action qu'il entreprend. Une Courtisane peut briser ainsi la concentration d'un jeteur de sort et en ruiner les effets.

• **Hypnotisme**. Parvenue à une bonne maîtrise de son art (10e niveau au moins), la Courtisane peut dans certaines conditions, plonger un sujet, consentant ou non, dans un état de réceptivité totale. Cette capacité n'a rien à voir avec la magie, elle est la conséquence d'une grande connaissance de la nature et de la psychologie humaines... La tentative d'hypnotisme se décompose en plusieurs phases :

— Préparation du local (il doit y faire sombre, les chandelles et les bâtons d'encens doivent être habilement disposés...) pendant 1 tour au moins.

— Introduction du sujet : un personnage séduit entrera sans difficulté, alors qu'il faudra argumenter, utiliser la force ou la ruse dans le cas contraire. Si le personnage est assommé, il faut attendre son réveil pour commencer le travail...

— L'hypnose proprement dite : c'est un travail assez long (2 tours) mais en cas de réussite (jet de 1d100 à la fin des 2 tours), le sujet se livre sans réserve aux questions de la Courtisane, et d'elle seulement, il dévoile les mots de passe et autres plans d'accès qu'il peut connaître, les mots de commande des objets magiques en sa possession, etc.

La Courtisane peut aussi implanter une suggestion post-hypnotique, et une seule, dans l'inconscient du sujet, une action qu'il réalisera en réponse d'un stimulus bien spécifié (lorsque je dirais « Bonjour mon Prince » tu égorgeras le Paladin). Le sujet ne se souviendra pas de ce qui s'est dit au cours de la séance et sera par conséquent incapable d'expliquer son acte.

La Courtisane peut préparer son local à l'avance et ne doit absolument pas être dérangée durant son travail. Si elle est interrompue, le bénéfice de la séance est totalement annulé et il y a de grandes chances (75 %) que le sujet se souvienne très exactement de ce qu'il s'est passé... La Courtisane peut tenter d'hypnotiser quiconque (homme, femme, humanoïde) dont elle peut se faire comprendre.

Note. Pour toutes les capacités propres à la Courtisane, prendre en compte le bonus/malus racial et le bonus dû au Charisme.

Organiser sa carrière

Les capacités de la Courtisane sont donc au nombre de 16 (9 de type « voleur », 7 de type « courtisane »). A chaque changement de niveau, y compris l'accès au 1er niveau, la Courtisane doit en choisir 10, dans lesquelles elle progressera d'un niveau d'aptitude. Séduction doit être obligatoirement choisie à chaque niveau. A partir du niveau 10, quand Hypnotisme devient accessible, la Courtisane doit choisir 11 capacités parmi les 16 alors réellement disponibles. Le tableau IV indique la correspondance entre les points d'expérience et les niveaux de la Courtisane.

Exemple : Loraïna (*encore elle ? alors là, vous, j'ai deux mots à vous dire !*), 17 ans, débute sa carrière de Promesse en choisissant les capacités suivantes : Pickpockets, Open locks et Find/remove traps « serrures », Move silently, Climb walls, Séduction (obligatoire), Expression artistique « danse », Baratin, Ventriloquie et Détourner l'attention. Elle a donc un niveau d'aptitude dans chacune de ces capacités. A son passage au titre de Demoiselle 2e niveau de Courtisane, elle décide de ne plus progresser en Climb walls et Ventriloquie qu'elle remplace par Déguisement et Hear noise. Sa liste de capacités actuelles s'établit donc comme suit : 1er niveau d'aptitude : Climb walls, Ventriloquie, Déguisement et Hear noise ; 2e niveau d'aptitude : Pickpocket, Open locks, Find/remove traps « serrures », Move silently, Séduction, Expression artistique, Baratin et Détourner l'attention. Elle pourra choisir plus tard de progresser à nouveau dans les capacités qu'elle a négligées lors de son accession au 2e niveau d'expérience.

Loraïna, obtenant le titre de Courtisane (10e niveau) peut choisir Hypnotisme parmi ses capacités. Lorsqu'elle se trouvera trop vieille pour exercer, un stage (parfois payant !...) auprès des anciennes de la Guilde lui permettra d'apprendre à reconnaître, éviter et même soigner, les diverses maladies vénériennes et grossesses malencontreuses (les risques du métier...).

(*Non, je ne boude pas mais... le prix de votre pénitence sera... Oui, cette très belle émeraude que vous avez au doigt !*)

Conseils au DM

Il est impensable d'avoir plus d'une Courtisane dans un groupe d'aventuriers et une autre femme sera a priori considérée comme une rivale potentielle.

Certaines capacités peuvent se combiner pour obtenir un résultat bien précis (Expression artistique + Séduction, Déguisement + Baratin), il faut en tenir compte dans l'évaluation des chances de réussite, ainsi que d'un bonus/malus « de situation ».

Une Courtisane bien menée peut déployer toutes ses qualités au sein d'une campagne. Dans un monde ou une ville elle peut être, dans les mains du DM, un pion agissant très efficacement, pour ou contre les aventuriers.

Feuille de progression de la Courtisane

(à photocopier et joindre à la feuille de personnage)

Capacités	%	Niveau d'aptitude
Pickpockets		
Open locks (serrures)		
Find/remove traps (serrures)		
Open locks (autre)		
Find/remove traps (autre)		
Move silently		
Hide in shadows		
Hear noise		
Climb walls		
Séduction		
Déguisement		
Expression artistique		
Baratin		
Ventriloquie		
Détourner l'attention		
Hypnotisme		

Références

(*C'est vrai nous autres Courtisanes avons inspiré les hommes de plume, comme en témoignent ces «frangines» de papier !*)

— Marème (Séduction, Favori) dans *Cyrion* de Tanith Lee.

— Les Yeux d'Ogo (Ventriloquie, Pickpocket et Dissimulation, Détourner l'attention) et Nemia l'Obscure (Séduction, Pickpocket et Dissimulation, Favori) dans *Epées et Sorciers* de Fritz Leiber.

— Ashia (Séduction, Déguisement, Pickpocket et Dissimulation, Détourner l'attention) dons *L'ombre du bourreau* de Gene Wolfe.

Agnès Pernelle et André Foussat
(et Belladone, pour ses commentaires avisés)
illustration : Guiserix

1) Le Gopneldaun est une race de personnage repris dans le hors-série Laelith.
2) Un exemple de guilde de Courtisanes est présenté dans le hors-série Laelith.

Les Félys

Paru dans le n°2
novembre-décembre 1980

A n'intéger à une campagne qu'avec précaution, les Félys apportent l'utilité de leurs talents, et l'étrangeté de leur race.

Les Félys sont une race à part entière, et l'on peut donc y trouver les différentes classes habituelles. Les Félys dorés, dont la civilisation se rapproche le plus de celle des Humains, des Elfes et des Nains, sont généralement d'un alignement Neutre Droit. En effet, sans avoir de penchant plus particulier pour le Bien ou le Mal, ils se caractérisent par une morale très rigide. Hormis un grand respect des castes et du rang, ils fondent toutes leurs actions sur un profond code de l'honneur, dont on retrouve les règles dans le *Livre du Kedrat*, grimoire sacré qui est la possession de l'ezlim-tschiss, haut dignitaire, dépositaire de la pensée du Kedrat.

Plus généralement, un kedrat est l'obligation, la nécessité d'agir de telle ou telle façon dans une circonstance donnée. Ainsi, un affront fait à un Félys ne peut rester impuni, car il en va alors de son honneur. Gare, alors à l'imprudent, car c'est le clan, ou même toute la caste, qui répondra à l'offense. Toute latitude est laissée au maître du donjon pour déterminer l'opportunité d'un kedrat, ainsi d'ailleurs qu'au personnage, sans perdre de vue, toutefois, que cela ne doit intervenir, pour en garder toute la valeur, qu'en cas d'action extraordinaire ou de but de haut intérêt. Le kedrat lie alors la vie du Félys à l'accomplissement de sa tâche.

La durée de vie d'un Félys est d'environ 250 ans. Un Félys peut dès 40 ans, entrer dans la classe choisie, par acceptation des sages de cette caste. Aussi, la notion de caste a-t-elle une grande importance.

Enfin, il faut souligner que, comme tous les non-Humains, les Félys sont relativement peu nombreux, vivant dans des régions précises (voir ci-après), sous un climat de préférence chaud, ce qui, nécessairement, limite leur présence dans les aventures.

Caractéristiques

Modification :

Dextérité : + 1 — Constitution : –1

Limitation :

Force : 18/90 (3) — Intelligence : 18 (6)
Sagesse : 18 (3) — Constitution : 17 (3)
Dextérité : 19 (10) — Charisme : 18 (3)

Le nombre entre parenthèses représente le minimum.

Classes de personnages possibles et leurs limitations :

Clerc : 7	Druide : S	Guerrier : 13
Paladin : N	Ranger : 13	Barbare : N
Voleur : S	Assassin : S	Moine : N
Magicien : N	Houri : N	Illusionniste : 8

Les illusionnistes ne peuvent pas avoir de sorts de magiciens.
N : signifie que les Félys ne peuvent pas appartenir à cette classe.
S : signifie qu'il n'existe aucune limitation dans cette classe.

Ajustements des capacités de voleur :

Bouger silencieusement :	+ 10 %
Se cacher dans l'ombre :	+ 10 %
Lire les langages :	–0,5 %

Capacités particulières :

Habitués à vivre dans la jungle ou la savane, les Félys sont quasiment invisibles en pleine nature, et donc très difficilement repérables. Ils ont la faculté de marcher très silencieusement et de modifier sensiblement la teinte de leur pelage. En effet, en inclinant plus ou moins leurs poils, ils peuvent faire varier leur couleur de très foncé à très clair. Leurs chances de passer inaperçus sont de 75 %.

Ils sont nyctalopes et leur odorat est très développé.

L'instinct qu'ils ont conservé, leur permet de bien suivre les pistes en extérieur (+ ou – 75 % de chances, les conditions de variation étant celles d'un Ranger en extérieur), mais pas dans un donjon. Grâce à ce même instinct, ils sont avertis 40 % du temps lorsqu'un danger les menace.

Leurs griffes rétractiles leur permettent de se déplacer dans les arbres ou de grimper aux parois où elles peuvent se planter sans problème (95 %), mais elles sont aussi de redoutables armes. Deux fois par round, les Félys peuvent griffer en faisant de 2 à 5 points de dégâts (un d4 + 1).

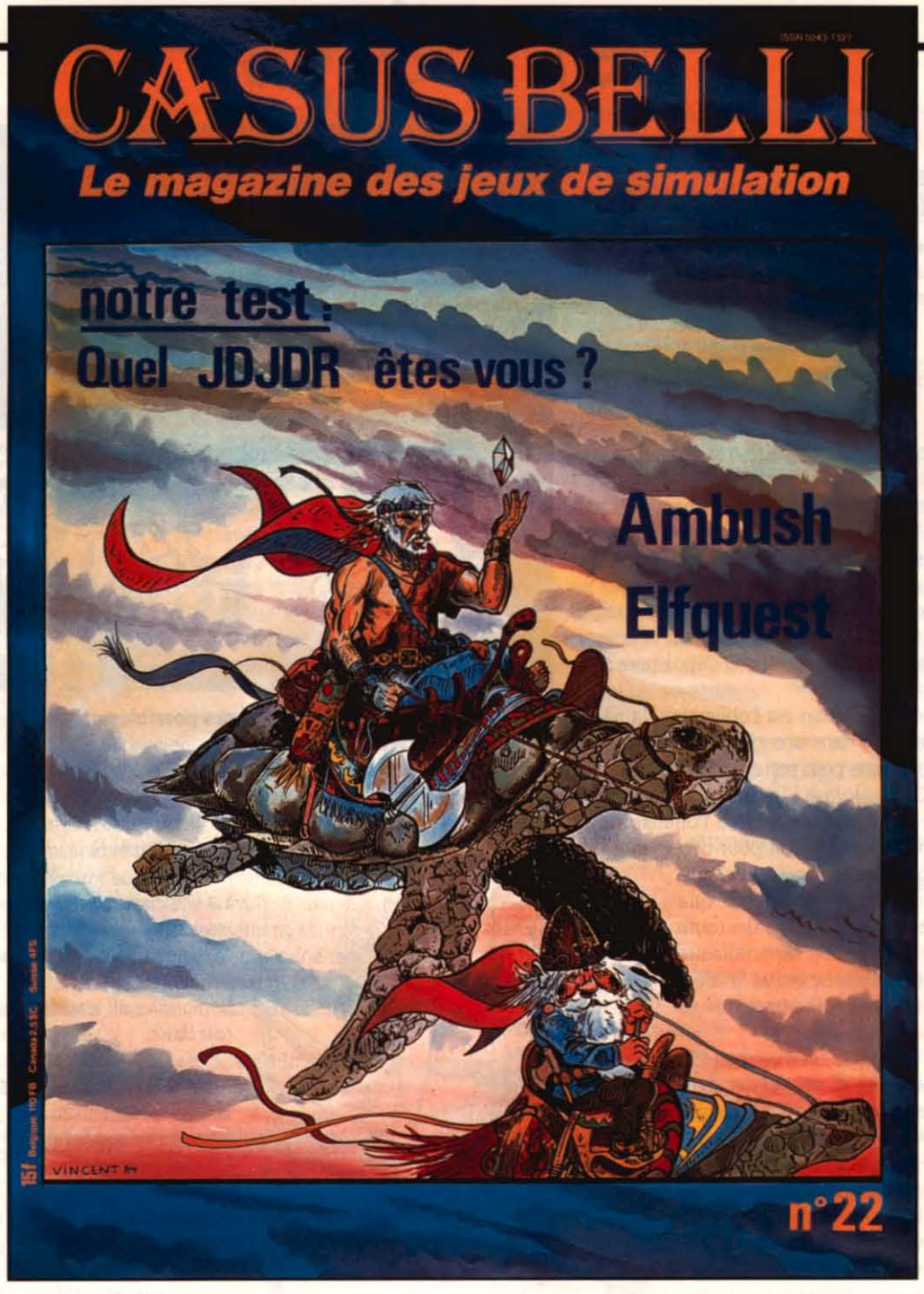
Affinités raciales

Félys	Nains	Elfes	Gnomes	Demi-Elfes	Hobbits	Demi-Orcs	Humains
préféré	neutre	toléré	toléré	neutre	neutre	neutre	toléré

Félys
Félys

On peut lire ce tableau dans les deux sens.

Jean-Luc Yrondy
illustration: Guiserix



Devine, Bazar & Zormilius

■ Et maintenant, un beau défilé de créatures qu'il a bien été difficile de choisir dans notre vivier. Il en est de toutes origines: créées pour un scénario, inventées au resto du coin entre rédacteurs, ou envoyées par des lecteurs (longtemps, un monstre publié a donné droit à un abonnement d'un an à CB). Quelques objets plus ou moins vérolés nous amènent ensuite aux manuscrits du Sage Zormilius, une de nos nostalgies…

Devine qui vient dîner ce soir

et autres curiosités incroyables

Parus dans les n° 1 à 25
mars-avril 1980 à mars-avril 1985

Dans cette rubrique, nous vous proposions de nouveaux types de monstres pour vous aider à meubler le plus agréablement possible vos corridors déserts. Après quelques private jokes issues des premiers numéros, une belle collection de créatures à redécouvrir au coin d'un couloir.

Liesnardhuus

Classe d'armure : 0
Mouvement : 9"
Dés de coup : 6
Trésor : 1 canette magique, 1 frite + 2
Attaques : voir ci-dessous
Alignement : neutre-chaotique
Intelligence : diabolique

Le Liesnardhuus est un monstre ignoble et repoussant dont il convient de se méfier, ses réactions étant imprévisibles. Sa présence se repère à distance grâce au grand nombre de canettes gisant dans les corridors. Son antre a de quoi faire rêver plus d'un amateur de bière. Face à des étrangers, il trinquera avec eux fort courtoisement tant que ceux-ci videront d'un seul trait ses canettes. Il aura cependant donné au chef du groupe la canette magique qui ne se vide jamais. Dès que celui-ci reposera sa canette encore pleine, le Liesnardhuus attaquera avec son arme favorite, la frite magique + 2 (1 dé à 10 faces), dont l'impact gras fait baisser le Charisme de la victime (– 1 à chaque choc) tant qu'elle ne s'est pas lavée.
Il se bat aussi à coups de canette (dégâts de 1 à 4) et à coups de Burps qui asphyxient la personne qui les respire (dégâts de 1 à 4). Un monstre, on le voit, très puissant, qui n'est pas sans nous rappeler quelqu'un.

F.M.-Froideval (illustration : DGx)

Cerberospher

Classe d'armure : 0
Mouvement : 12"
Dés de coups : 2
Trésor : -
Attaque : un choc initial de 1d8 plus un écrasement continu de 1d4 par round
Alignement : neutre
Intelligence : nulle

Cette sphère magique, directement issue du feuilleton *Le Prisonnier*, est un chien de garde fort utile. Il reste immobile tant qu'il n'a pas été activé et une fois son activation enclenchée il se transforme en un agresseur implacable qui percute d'abord sa proie (dégâts 1d8) puis l'écrase ensuite jusqu'à la mort en lui faisant 1d4 points de dégâts par round. Une fort agréable bête pour ceux qui n'aiment pas les monstres errants.

F.M.-Froideval (illustration : DGx)

Mheerdœuny

Classe d'armure : 3
Mouvement : 7"
Dés de coup : 4
Trésor : -
Attaque : battoir à linge + 1
Attaque spéciale : voir ci-dessous
Alignement neutre
Intelligence moyenne

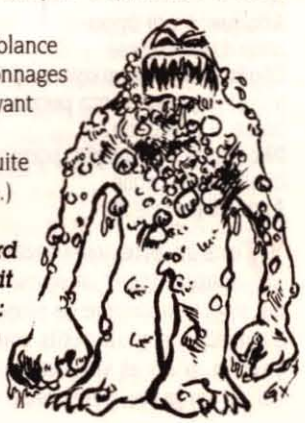
Ce type de créature se trouve n'importe où dans un donjon mais surtout aux endroits où il est utile de nettoyer de temps en temps. Neutre, cette créature attaquera cependant quiconque sèmera le désordre ou salira du linge dans le donjon. Son cri, shacéévréssha, pétrifie un adversaire durant un tour. Elle attaque aussi une fois par round avec un redoutable battoir à linge + 1, faisant de 1 à 8 points de dégâts. Une innovation qui réjouira le cœur des maîtres de donjon qui aiment que leurs couloirs restent propres.

F.M.-Froideval (illustration : DGx)

Shbleurk

Classe d'armure : 3
Mouvement : 6"
Dés de coup : 4
Trésor : -
Attaques : 3
Alignement : neutre
Intelligence : infinitésimale

Ce monstre, ignoble et pustuleux, est un humain dégénéré de 4 mètres de haut. Il peut attaquer 3 fois par round, 2 fois avec ses bras (dégâts de 1 à 8) et une fois par morsure (dégâts de 2 à 16). Si une personne est touchée par ce monstre, elle se voit bientôt couverte de pustules. Cette maladie est cependant sans effet, sauf pour le Charisme. Ces monstres ont une conduite aléatoire. Face à un groupe d'aventuriers, un jet de dé déterminera leur réaction. De 1 à 2 : les monstres rient et attaquent ; de 3 à 4 : ils deviennent fous furieux (attaques + 1) ; et de 5 à 6 : ils s'enfuient.
(Toute ressemblance avec des personnages existants ou ayant existé serait purement fortuite et involontaire.)



Bernard Touffait (illustration : DGx)

Le Waterleaper

Fréquence : rare
Nbre apparaissant : 1 à 10
Classe d'armure : 2
Mouvement : 12" à 30"
Dés de coup : 4
Attaques : 2
Dégâts : morsure : 2 à 8, queue : 1 à 6
Attaque spéciale : -
Résistance à la magie : normale
Intelligence : faible
Alignement : neutre

L'existence du Waterleaper fut révélée par les aventuriers B. Fround et A. Lee (selon qui ce monstre ferait des pêcheurs sa proie principale). Il s'agit d'un crapaud de taille légèrement supérieure à celle d'un homme, dont les pattes antérieures forment des ailes de chauve-souris, dont les pattes postérieures sont absentes, mais dont le corps se prolonge par une puissante queue annelée osseuse, terminée par un dard plat et terriblement tranchant. Il vit près des points d'eau, marais, douves, rivières calmes, et chasse en poussant un cri rauque. Doué d'une excellente vision, mais d'un piètre odorat, il est possible de lui échapper en se dissimulant et en restant parfaitement immobile et silencieux. Car, dès qu'il aperçoit un être vivant, il l'attaque immédiatement.

F.M.-Froideval (illustration : DGx)

Les Hurlorths

Fréquence : rare
Nbre apparaissant : 500 environ
Classe d'armure : 2
Mouvement : 10"
Attaque : 1 par apparition d'une colonie
Dégâts (par animal ayant pénétré sous l'armure) : 1 pt par 10 mn pendant la première heure, 2 pt ensuite
Résistance à la magie : normale
Intelligence : nulle
Alignement : neutre

Voici un hôte assez particulier des lieux souterrains et obscurs. Les Hurlorths, qui vivent en colonie de plusieurs centaines d'individus, sont de petits animaux de 10 cm environ, plats et visqueux, couverts d'une solide carapace articulée, d'où dépassent d'une part de petites dents fines et acérées, et d'autre part de fines griffes rangées de chaque côté du corps et qui servent à la propulsion. Lorsqu'un intrus passe trop près d'eux, les Hurlorths, qui se terrent immobiles dans des anfractuosités, sont pris de panique et tombent ou grimpent partout à la recherche d'autres trous, en poussant un hurlement suraigu, puis disparaissent rapidement de tous côtés. Dans la panique, il est quasi certain que plusieurs iront se loger à l'intérieur des armures des visiteurs, et, bien que pacifiques, ils risquent dans leur affolement de casser quelques dents ou griffes près des endroits étroits entre l'armure et le corps (articulation, reins, etc.), qui resteront fichés dans la chair, après leur départ. Les aventuriers devront retirer rapidement ces douloureuses causes d'infection ; un Cure light wound supprime la douleur, mais pas les griffes plantées dans la chair. Les victimes seront obligées de retirer un instant leurs puissantes armures. Et alors qui peut surgir soudain d'un couloir ?
Il y a 90 % de chances qu'un Hurlorth se glisse sous une armure, 40 % de chances que deux Hurlorths y pénètrent.

Didier Guiserix (illustration : DGx)

Le Barbier

Fréquence : très rare
Classe d'armure : 4
Mouvement : 18"
Dés de coup : 3
Trésor : sans
Attaques : 2
Dégâts : 1 à 3 ; 1 à 6
Attaque spéciale : -
Défense spéciale : -
Résistance à la magie : normale
Intelligence : animale
Alignement : neutre

Le Barbier est un animal d'environ 50 cm de long, dont les quatre pattes sont munies de griffes rétractiles acérées. Sa gueule est bardée de dents aussi coupantes que des lames de rasoir. D'un naturel pacifique, le Barbier possède cependant une terrifiante particularité : il se nourrit de barbe. Dès qu'apparaît un personnage ou un monstre portant une barbe, le Barbier l'attaque, s'accroche à lui grâce à ses griffes puissantes, et entreprend de lui brouter la barbe, sans d'ailleurs lui faire le moindre mal ! Toutefois, s'il est lui-même attaqué, ses dents et ses griffes deviennent des armes redoutables, et la carapace qu'il porte lui assure une classe d'armure raisonnable. Notons que le Barbier vit généralement dans des grottes, cavernes ou donjons.

Danielle Touffait (illustration : DGx)

L'Istaelioth

Fréquence : rare
Nbre apparaissant : 2 à 8
Classe d'armure : 3
Mouvement : 9'
Dés de coup : 9+3
% dans sa tanière : 60 %
Trésor type : B- S - X
Nombre d'attaques : 3
Dommages : 1d6, 1d6, 2d8
Attaque spéciale : Peur
Défense spéciale : -
Résistance à la magie : + 5 %
Intelligence : moyenne
Alignement : mauvais-loyal
Taille : moyenne

L'Istaelioth, né d'un croisement entre humains et démons, hante les lieux souterrains et ne supporte pas la lumière du soleil. Il vit en petites bandes et ne tolère pas la présence d'intrus sur son territoire. De par son apparence démoniaque (tête de chauve-souris, groin dentelé, grands yeux noirs, crête, oreilles d'éléphant, queue serpentine armée de deux cornes, et corps humanoïde), il suscite un sentiment de peur panique : 10 % de chance qu'il fasse fuir ceux qui en ressentent les effets, pendant 3 minutes. Pour combattre, il frappe à mains nues (1d6, 1d6) et avec sa queue cornue (2/8). On reconnaît son approche à l'odeur de pourriture qui l'accompagne.

Richard Pujol (illustration : DGx)

Le Grimoire de l'ultime sagesse

Fréquence : très rare
Classe d'armure : 8
Mouvement : 5'
Dés de coup : 2
Trésor : -
Attaques : 1- 5, spéciales
Dégâts : voir ci-dessous
Alignement : neutre
Intelligence : nulle

Ce monstre se présente sous la forme d'un gros grimoire très volumineux. Une fois ouvert, le texte apparaît, mais en caractères minuscules ; pour le lire, il faut se pencher dessus. Aussitôt, le Grimoire se referme sauvagement sur la tête du personnage, lui causant de 1 à 4 points de coups. Il y a alors 80 % de chances pour qu'il ait le temps de recommencer avant que le personnage ait retiré sa tête, lui causant de 1 à 6 points de coups ; ensuite 60 % de chances pour que la même attaque se reproduise (1 à 8 points de coups) ; puis 40 % de chances pour qu'une 4e attaque ait lieu (1 à 10 points de coups). Enfin, il reste 20 % de chances pour qu'une 5e attaque ait encore lieu (1 à 12 points de coups). Le Grimoire peut se déplacer par soubresauts successifs, en s'ouvrant et se refermant par saccades, une fois qu'il a été ouvert.

Un must pour les rats de bibliothèque.

Fabrice Sarelli (illustration : DGx)

Poupée russe

A première vue, le monstre Poupée russe paraît être un Géant de Pierre et en a toutes ses caractéristiques :

Dés de coup : 9 + 1 à 3
Classe d'armure : 0
Dommages : 3 à 18, lance des pierres causant 3-30 dommages
Mouvement : 120

Cependant, lorsque la créature a subi 10 points de dommages, sa peau se détache, révélant un Géant des Collines, lequel combattra comme tel, du type standard, jusqu'à ce qu'il subisse encore 10 points de dommages, et se révèle alors n'être qu'un Ogre. Le procédé continuera avec les données suivantes :

— 10 points de dommages plus loin : un Croquemitaine
— 9 points de dommages plus loin : un Gnoll
— 8 points de dommages plus loin : un Hobgobelin
— 7 points de dommages plus loin : un Orque
— 6 points de dommages plus loin : un Gobelin
— 5 points de dommages plus loin : un Kobold avec 4 points de coups

La série pourrait s'achever là, mais pas du tout ! Jaillit alors des restes du Kobold, comme une balle d'un fusil, le Lutin (Leprechaun) qui manœuvrait l'ensemble. Il deviendra invisible immédiatement, s'emparera du plus proche objet de valeur (de préférence un objet magique) et fera tout pour s'échapper avec.

Il n'est pas besoin de préciser que la Poupée russe est un monstre errant et qu'il attaquera à vue. Au départ, le minimum des points de coups de la créature sera 70, le maximum : 75 ; points d'expérience : 2420.

Anonyme (illustration : DGx)

Toile-esprit

Nbre apparaissant : 1
Classe d'armure : variable
Mouvement : variable
Dés de coup : variable
% dans repaire : 0
Trésor : -
Attaque : variable
Alignement : mauvais-loyal
Intelligence : très élevée
Points d'expérience : variable (minimum 3000)

La Toile d'araignée-esprit est une entité qui se nourrit de l'intelligence de ses victimes, humains ou monstres ayant une intelligence humaine. Ses proies forment un groupe de créatures dont les têtes sont reliées par un filet immatériel de lignes argentées brillantes. Ces lignes de force peuvent s'allonger jusqu'à 100 pieds, de sorte que les « éléments » qui composent la créature puissent se déplacer dans ce rayon à partir du noyau. Le noyau lui-même est une sphère de force chatoyante à la jonction de toutes les fibres de la toile. Il a 100 points de coups, est traité comme ayant une classe d'armure – 2, a 80 % de résistance à la magie, et n'est vulnérable qu'aux armes magiques + 2.

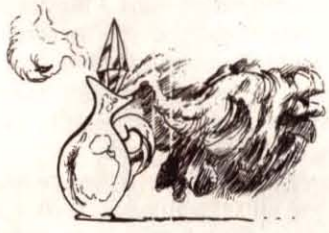
Les personnages qui rencontrent la Toile-esprit sont, si possible, pris vivants et leur esprit absorbé. Pour s'emparer d'une victime, la Toile lui jette une ligne de force argentée, cette attaque est considérée comme provenant d'un monstre de niveau 10 ; bien qu'une touche puisse réussir, la victime peut se dégager en faisant moins que son score de Dextérité, avec 4d6. Si elle échoue, elle est incapable d'agir normalement durant 3 rounds, délai au bout duquel son esprit a été capturé par la Toile. Durant la période intermédiaire, la victime se tiendra immobile, comme en transe ; un sort de Chasse la magie, jeté sur la victime durant ce temps, a 5 % de chances par niveau du lanceur de la libérer, auquel cas ses actions redeviendront normales après une période de récupération de 2 rounds.

Une fois que l'esprit d'une créature est absorbé par la Toile, seul un sort de Souhait (niveau 9) a 100 % de chances de la libérer, un sort de Souhait limité n'a que 50 % de chances. En cas de réussite du sort, la victime devra faire un jet de résistance au choc.

Les membres de la Toile conservent leurs aptitudes « d'avant l'intégration », bien que leurs actions soient totalement sous le contrôle de la Toile. Les grandes Toiles sont connues pour piéger des créatures de tout type, du Gnome au Géant des Tempêtes. Les victimes d'une Toile-esprit utiliseront la ruse et/ou la force pour tenter de piéger leurs camarades. Elles pourraient par exemple, si leur capture n'a pas eu de témoins, prétendre rejoindre leurs amis et les conduire à un trésor, et les amener en fait là où d'autres membres de la Toile ont pu s'embusquer...

Anonyme (illustration : DGx)

Le Gardien des âmes



Fréquence : très rare
Nbre apparaissant : 1
Classe d'armure : 0
Mouvement : voir ci-dessous
Dés de vie : 10
Nombre d'attaques : 0
Attaques spéciales : voir ci-dessous
Défense spéciale : armes + 2 pour toucher
Résistance à la magie : 100 %
Intelligence : animale
Alignement : neutre
Points d'expérience : 550 + 8 points de vie

Ce monstre vit dans une fiole de verre opaque. Celle-ci, une fois ouverte, laisse échapper une fumée qui prend la forme d'un démon terrifiant dont les bras (de fumée) s'étirent pour saisir (en 1/2 segment) l'individu ayant ouvert la fiole. Si dès l'apparition de la fumée la victime réagit et se sauve, il y a 80 % de chances pour que le Gardien des âmes commence à l'envelopper quand même si au cours de ce 1/2 segment elle se trouve à moins de 9 mètres (33") de la fiole.

Si le personnage commence à être enveloppé et qu'il rate son jet de protection, il cessera de vouloir s'enfuir et cherchera même à récupérer la fiole par tous les moyens s'il ne l'a plus en main (% de réussite du jet de protection = Intelligence + Sagesse). S'il réussit son jet de protection, il pourra toujours tenter de s'enfuir. S'il a dépassé la limite des 9 m avant le 1/2 segment, le personnage est sain et sauf et le Gardien s'attaquera alors à quiconque sera dans un rayon de 9 m. Dans le cas contraire, le monstre aura réussi à envelopper complètement le personnage et tous deux disparaîtront d'un seul coup (à la fin du 1/2

segment), pour se retrouver instantanément à l'intérieur de la fiole. De même, au bout du 1/2 segment le bouchon disparaîtra de l'endroit où il se trouvait pour se rematérialiser en place sur la fiole. Si on la rouvre, le Gardien réapparaît et le phénomène se reproduit. Si l'on essaie de refermer la fiole lorsque la fumée commence à sortir, le bouchon sautera immédiatement même si une Force de 18-100% essaie de le maintenir.

Quiconque est «absorbé» par le Gardien est stocké à l'intérieur de la fiole et n'est récupérable que par un Limited Wish, un Wish, ou bien en cassant la fiole (elle possède un jet de protection normal auquel le DM rajoute 6 et soustrait les bonus de dégâts de la Force et de l'arme). Une fois la fiole cassée le Gardien meurt, c'est-à-dire que la fumée se répand dans toute la pièce en prenant la forme d'un démon de plus en plus volumineux, pour s'estomper définitivement en un round. A la place se trouveront vivants et debout tous les personnages qui ont été piégés par le Gardien. Les personnages stockés sont ignorants les uns des autres et ne peuvent donc communiquer. Ils sont dans une sorte de stase temporelle.

• Personnages étrangers au groupe apparaissant (sur 1d100) : 1-30 : aucun ; 31-60 : 1 ; 61-80 : 2 ; 81-90 : 3 ; 91-97 : 4 ; 98-99 : 5 ; 00 : 1d4 + 5.

• Classe des personnages apparaissant (sur 1d100) : 1-26 : guerrier ; 27-46 : voleur ; 47-60 : moine ; 61-71 : clerc ; 72-80 : magicien ; 81-00 : monstres (lancer 1d12) : 1 : Bugbear ; 2 : Gnoll ; 3 : Gnome ; 4 : Goblin ; 5 : Hobgoblin ; 6 : Imp ; 7 : Kobold ; 8 : Lizard Man ; 9 : Orc ; 10 : Troll ; 11 : Troglodyte ; 12 : Wight.

Si le Gardien est tué sans que la fiole soit cassée, tous les personnages stockés meurent avec lui et ne sont donc plus récupérables même si le contenant est ensuite brisé.

Thierry Aubry (illustration : DGx)

Pieuvre verte

Tentaculibus planta carnivora

Fréquence: très rare
Nbre apparaissant: 1 à 6 plants
Classe d'armure: tronc (CA 3), tentacules (CA 6)
Déplacement: -
Dés de vie: tronc (4d8), tentacules (1 à 6 pt de coup)
% en tanière: 100%
Type de trésor: spécial
Nombre d'attaques: 8 + 1 à 6
Dommages par attaque: 1 à 4 pt de coup/tentacule
Attaque spéciale: étouffement
Défense spéciale: -
Résistance à la magie: standard
Intelligence: -
Alignement: neutre
Taille: grande
Points d'expérience: 630 + 5/pt de coup

La Pieuvre verte ressemble à un palmier un peu trapu. A sa base, sous un amoncellement de palmes mortes et autres débris végétaux, sont cachées des lianes. Ce sont en fait des tentacules qui ne s'animent que si une créature marche sur l'un d'eux. A ce moment-là, ils chercheront à s'enrouler autour de la victime, lui causant de 1 à 4 points de coup de dommages par tentacule en raison de la constriction (en fin de round uniquement). Pour agripper une proie, un tentacule doit faire un score suffisant pour toucher une CA 8 (moins éventuellement les ajustements de Dextérité ou de protection magique). Chaque tentacule attaque comme un monstre de 4 dés de vie.

Avec un dé à six faces, sur 1 ou 2: le tentacule immobilise un bras; 3 ou 4: une jambe est immobilisée; 5: le tentacule s'enroule autour de la taille; 6: autour du cou, infligeant dans ce cas 1 à 6 points de coup supplémentaires.

Une fois agrippée, la victime est portée en haut du tronc entre les palmes, en un round, par différence de Force entre la victime et les tentacules. Chaque tentacule est alors compté comme ayant 5 points de Force. Exemple : un guerrier de 17 points de Force sera emporté en haut du tronc en deux rounds par trois tentacules (15 points de Force).

Les palmes se referment sur la victime qui mourra par étouffement en 1d6 + 2 rounds (3 à 8 rounds) pour être ensuite lentement digérée par la plante. Pendant ce temps-là les tentacules essaieront de retenir d'autres victimes, contre le tronc, continuant ainsi à infliger des dommages par constriction. Le seul moyen de libérer une victime est de détruire le tronc. La seule manière de se débarrasser d'un tentacule est de le couper. Les tentacules font 12 mètres de long et seules les armes coupantes (épées, haches, hallebardes) peuvent en venir à bout. Les haches font double dommage sur le tronc.

Une fois les victimes digérées, il est possible de retrouver leurs restes ainsi que leurs richesses si elles en avaient, sous les palmes mortes, au pied du tronc.

Bruce Heard (illustration : DGx)

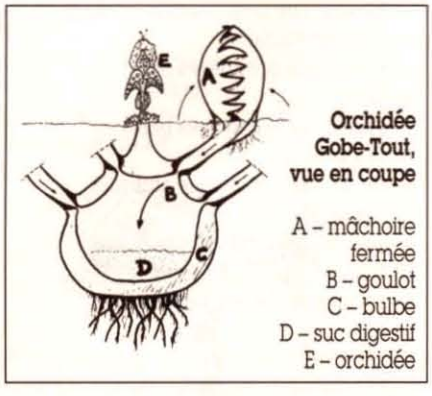
Orchidée Gobe-Tout

Grandis unio urticant

Fréquence : très rare
Nbre apparaissant : 1 ou 2
Classe d'armure : mâchoires (CA 6), bulbe (CA 8)
Déplacement : -
Dés de vie : bulbe (5d8), mâchoires/goulot (2 à 16 pt de coup)
% en tanière : 100%
Type de trésor : spécial
Nombre d'attaques : 4 à 10 + acide
Dommages par attaque : 1 à 10 pt de coup acide, 1 à 6 pt de coup/round
Attaque spéciale : vapeur d'acide
Défense spéciale : -
Résistance à la magie : standard
Intelligence : non
Alignement : neutre
Taille : grande (L)
Points d'expérience : 2 400 + 12/pt de coup

La seule partie visible du Gobe-Tout est sa fleur, une orchidée rouge pouvant valoir jusqu'à 250 pièces d'or. Tout autour de l'orchidée sont dissimulées de 4 à 10 mâchoires, grande ouvertes, qui se referment sur quiconque leur marche dessus, causant à l'imprudent de 1 à 10 points de coup. Le Gobe-Tout réagit aussi à l'odeur et à la chaleur des proies.

Le round suivant, la victime est littéralement avalée et atterrit dans le bulbe creux de la plante, sous terre. L'intérieur du bulbe contient un suc digestif acide, sur 70 centimètres de profondeur. Après avoir avalé une victime, le bulbe referme le «goulot» menant vers la mâchoire à l'extérieur. Pendant ce temps, le prisonnier doit réussir un jet de protection contre le poison à la fin de chaque round en raison des vapeurs provenant des sucs digestifs, ou bien tomber inconscient. La proie est lentement digérée et perd de 1 à 6 points de coup par round de contact avec les sucs digestifs. Le bulbe peut contenir jusqu'à trois créatures de taille humaine ou quatre de taille plus petite. Si d'autres proies sont capturées, elles resteront immobilisées dans les mâchoires à l'extérieur.



Orchidée Gobe-Tout, vue en coupe

A – mâchoire fermée
B – goulot
C – bulbe
D – suc digestif
E – orchidée

Il est possible de neutraliser les mâchoires en infligeant à chacune de 2 à 16 points de coup. Pour détruire le bulbe depuis l'inté-

rieur, de 5 à 40 points de coup doivent être infligés au fond du bulbe, sous le niveau des sucs digestifs. De cette manière, les racines de la plante seront brûlées et la plante définitivement détruite. Une fois la plante détruite, les goulots et les mâchoires se rouvrent.
Si un goulot est directement attaqué, de 2 à 16 points de coup sont également nécessaires pour se frayer un passage vers la mâchoire correspondante. Mais cela ne suffit pas à tuer la plante, juste à neutraliser la mâchoire correspondante.
Le bulbe peut contenir un trésor ayant résisté aux attaques des sucs digestifs. Ces richesses proviennent des victimes précédentes. Les sucs digestifs attaquent tout sauf l'or et les gemmes, d'où le nom de Gobe-Tout. Tous les objets faisant partie de l'équipement d'une victime doivent faire l'objet d'un jet de protection contre l'acide, ou devenir inutilisables.
Il y a 1% de chance cumulatif (par point de coup du bulbe) que l'orchidée soit porteuse de graines, entre 1 à 6.

Bruce Heard (illustration : DGx)

Plante vampirique

Planta sanguinis cerebellum

Fréquence : très rare
Nombre apparaissant : 1
Classe d'armure : tronc (CA 3)
Déplacement : -
Dés de vie : tronc (8d8)
% en tanière : 100%
Type de trésor : spécial
Nombre d'attaques : spécial
Dommages par attaque (D/A) : 1 à 6 pt de coup/round
Attaques spéciales : Suggestion, Possession
Défenses spéciales : idem, Régénération, Dissimulation
Résistance à la magie : 5%
Intelligence : exceptionnelle
Alignement : neutre-mauvais
Taille : grande (L)
Capacités psi : 160 Att./Déf. : C.D. / F.G.H.
Points d'expérience : 1 350 + 10/pt de coup

La Plante vampirique a la forme d'un arbre qui aurait poussé dans un creux du sol, et dont les branches horizontales masquent l'entrée. Ces branches imitent parfaitement la végétation sous laquelle se dissimule la plante. Un Druide ou un Rôdeur a 5% de chances par niveau d'expérience de remarquer une anomalie dans la végétation sans plus... Pour en savoir plus il faut pratiquement tomber dans le piège.
La Plante vampirique se sert de son pouvoir psi (Telepathic Projection et Clairvoyance) afin d'attirer ses proies ou d'éloigner un danger trop évident.
Le trou dans lequel se cache la plante fait 3m de diamètre et de profondeur. Il est entièrement rempli de racines semblables à des ronces. Pour pouvoir bouger, une victime doit réussir un jet de protection au début de chaque round. De plus, à la fin de chaque round passé dans ces ronces la victime perd de 1 à 6 points de coup en raison des capacités vampiriques de ces ronces. Celles-ci arrivent même à s'insinuer par les jointures des armures. Pour chaque point de coup que les ronces infligent, la plante récupère autant de points de coup (tronc) ou l'équivalent en points de puissance psi.
Couper l'arbre dans le trou ne fait que stopper l'activité vampirique. Pour effectivement tuer la plante, il faut brûler ses deux cerveaux végétaux qui se trouvent sous terre. L'un contrôle les branches et l'action vampirique et l'autre dispose des capacités psi.
Note : lorsqu'une victime est tombée dans le piège, les branches reprennent immédiatement leur agencement d'origine afin de dissimuler le trou (à moins d'être brûlées).
La Plante vampirique conserve les biens des victimes dans une cache sous ses racines.

Bruce Heard (illustration : DGx)

Le Ravor

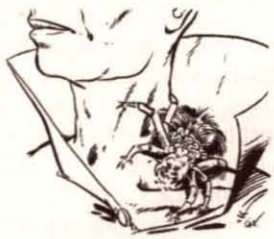
Fréquence : très rare
Nombre apparaissant : 1
CA : 7
Vitesse : 15" sur terre, 1" dans l'eau
HD : 3 + 2
Nombre d'attaques : 3
Dégâts : 1-3/1-3 par les griffes, 1-4 par morsure
Attaque spéciale : voir ci-dessous
Défense spéciale : -
Résistance à la magie : standard
Intelligence : 5
Taille : S (petit)

Le Ravor est un animal voisin du ratonlaveur, si ce n'est sa taille légèrement supérieure. Son intelligence lui permet d'acquérir des dons de voleur à condition qu'un Voleur du 6e niveau au moins le lui apprenne. Sa Dextérité (17) lui permet alors d'accomplir les actions suivantes : Pickpockets : 60%, Trouver les trappes : 45%, Se mouvoir silencieusement : 52%, Se cacher dans l'ombre : 42%, Grimper aux murs : 92%. L'apprentissage dure environ trois mois à raison de 2 à 3h par jour, et n'est pas forcément administré par le maître de l'animal. De plus, le Ravor est naturellement attiré par les joyaux, vrais ou faux, qui brillent, et qu'il glissera dans sa petite poche ventrale (contenance 100 GP). S'il transporte 50 GP ou plus, sa vitesse est réduite à 9". Cet animal familier rapportera l'objet de ses larcins à son maître, pour lui faire plaisir.

Le Ravor est un animal craintif. Il n'attaquera que s'il y est obligé. Il essaiera de grimper au moins à une hauteur de 12" pour se jeter sur son attaquant. Dans ce cas, il double les dégâts de ses griffes mais ne pourra pas utiliser ses mâchoires lors du premier round. Il cherchera la plupart du temps la protection de son maître.
Le Ravor bénéficie d'un jet de protection de 10 contre le poison. Il peut sentir la présence d'un danger et détecter les trappes et les éviter (70% de chance) mais il ne peut pas les neutraliser. Il est surpris avec un 1 sur un dé à 10 faces et peut surprendre avec 1-2-3 sur un dé à 6 faces.
L'alignement du Ravor est loyal-neutre et il peut facilement devenir l'auxiliaire d'un maître d'alignement quelconque, à condition que celui-ci se montre amical envers lui et ne l'empêche pas de voler. Si l'animal est battu, attaché ou enfermé, il tentera de s'échapper. Il est incapable de se nourrir à l'état sauvage et cherchera l'amitié d'un nouveau maître (80% des cas) ou se laissera mourir (20%).
La possibilité d'augmenter les capacités de voleur du Ravor est laissée au choix du DM qui évaluera les conditions de gain de points d'expérience de l'animal.

Alexandre Marot (illustration : DGx)

La Mémoiraignée



Fréquence : très rare
Nbre apparaissant : 1 adulte et 1 ou 2 jeunes
Classe d'armure : 4, dû à son Agilité
Vitesse : 8"
Dés de vie : 2d8 + 2
Nbre d'attaques : 1
Dégâts : 1-4
Att. spéciales : poison et voir ci-dessous
Défenses spéciales : voir ci-dessous
Résistance à la magie : 20 %
Intelligence : 19
Taille : petite (S)
Alignement : neutre-mauvais
Capacités psioniques : 70-120 ;
Att./Déf. : BCD/FHI
Points d'expérience : 440 + 5 pt de vie

Créature voisine de l'araignée, la Mémoiraignée mesure une bonne vingtaine de centimètres, à l'âge adulte. Son cerveau extrêmement développé lui permet d'échapper aux illusions de 1er niveau, mais surtout d'être une aide précieuse pour les magiciens maléfiques qui accepteront sa présence. Elle viendra alors se fixer sur le cou de son hôte, lui offrant les possibilités suivantes.

• Lancer plusieurs fois un sort avant de devoir le réapprendre : une fois supplémentaire si c'est un sort du plus haut niveau utilisé par le magicien ; deux fois supplémentaires pour un ou deux sorts du niveau juste inférieur ; trois fois supplémentaires si ces trois sorts sont de niveau encore inférieur.

En échange de quoi la Mémoiraignée sucera 1 point de vie par jour à son porteur.

• Lui inoculer une fois par jour une substance lui conférant 1 point d'Intelligence supplémentaire durant 8 heures (la piqûre cause la perte d'un point de vie).

Si la Mémoiraignée se trouve en danger (et donc si son hôte semble sur le point de succomber), elle peut appeler à son secours une à quatre araignées « larges » ou une araignée « huge » (50 % de réussite, sauf dans les lieux, rares, où l'on ne rencontre aucune araignée).

Elle possède également les capacités d'un magicien de troisième niveau, se déplace silencieusement, et peut surprendre dans 60 % des cas.

Si l'hôte de la Mémoiraignée monte d'un niveau, l'animal gagne également un dé de vie, mais si elle en est séparé, de gré ou de force, le magicien sera incapable de lancer un sort durant 1 à 4 jours. L'animal quitte parfois son porteur quelques instants pour chasser, notamment les serpents, à partir desquels elle secrète, une fois par jour, l'une des substances suivantes : potion de résistance à la peur, potion de résistance au froid, potion d'infravision, potion de force (sort de magicien 2e niveau), potion de contrepoison. La Mémoiraignée peut constituer un atout pour celui qu'elle sert, mais elle possède sa propre personnalité et peut se révéler dangereuse. Les personnages d'alignement bon-loyal ne résisteront pas à l'envie de la tuer, tandis que les personnages d'alignement mauvais la rechercheront pour en faire usage ou la revendre à un magicien ou un illusionniste maléfiques.

Antoine Peignier (illustration : DGx)

Dragon mort-vivant

Fréquence : très rare
Nombre apparaissant : 1
Classe d'armure : -3
Mouvement : 12"
Dés de coup : 11-13
(toujours 8 points de coup par dé)
% dans l'antre : 80 %
Type de trésor : H, R, V
Nombre d'attaques : 3
Dégâts/attaque : 1-8/1-8/4-40
Attaques spéciales : souffle de dragon, drainage d'énergie
Défenses spéciales : voir ci-dessous
Résistance à la magie : normale
Intelligence : exceptionnelle (15-16)
Alignement : mauvais-loyal
Taille : L (36'de long)
Chance de parler : 50 %,
d'utiliser la magie : 75 %, de dormir : 0 %
Niveau/Valeur en points d'expérience :
— 11 dés de coup : IX/8058,
s'il utilise la magie : 8908 niveau IX
— 12 dés de coup : IX/8186,
s'il utilise la magie : 9036 niveau IX
— 13 dés de coup : X/11072,
s'il utilise la magie : X/12272

Les dragons mort-vivants sont des dragons qui, au terme de leur vie, ont conclu un pacte avec les forces du mal et des ténèbres qui leur ont octroyé la vie (ou plutôt une parodie de vie) éternelle. En raison de leur nature mort-vivante, ces dragons sont affectés par l'eau bénite (qui leur inflige 2-8 de dégâts) et peuvent être tournés par un clerc comme un spécial. D'autre part, les sorts affectant l'esprit n'ont aucun effet sur eux ; le froid et l'électricité ne leur infligent que demi-dégâts. Etant donné que ce ne sont que des squelettes de dragons, les armes tranchantes ou piquantes (épée, flèche, javelot, etc.) leur infligent toujours des dégâts minimum. De plus il faut une arme au moins + 1 pour les toucher, en raison de leur nature magique. Ils peuvent attaquer avec leurs griffes et leur morsure, ou avec un jet de gaz équivalent à un nuage mortel lancé par un magicien du 8e niveau (Cloudkill). En outre, leur contact draine 1 niveau d'énergie. Si un dragon mort-vivant parle et sait utiliser la magie, il sera alors considéré comme un clerc du 8e niveau.

Enfin, il faut noter qu'un dragon mort-vivant ne se conforme pas à certaines caractéristiques des dragons : il est toujours considéré comme ancien et ne dort jamais (ainsi on ne peut le soumettre), et qu'un tel dragon ne peut plus voler.

Martin Latallo (illustration : DGx)

Dragon arc-en-ciel

Fréquence : très rare
Nombre apparaissant : 1-3
Classe d'armure : -2
Mouvement 2 "/36"
Dés de coup : 10-12
% dans l'antre : 50 %
Type de trésor : I, U, Y
Nombre d'attaques : 3
Dégâts/attaque : 1-6/1-6/3-36
Attaques spéciales : souffle de dragon
+ utilisation de magie possible
Défense spéciale : -
Résistance à la magie : normale
Intelligence : génie (17-18)
Alignement : bon-chaotique
Taille : large (42'de long)
Chance de parler : 85 %,
d'utiliser la magie : 75 %, de dormir : 15 %
Niveau/Valeur en points d'expérience :
—10 dés de coup : VII/3000 + 14/point de coup, s'il utilise la magie :
3450 + 14/point de coup
—11 dés de coup : VIII/4400 + 16/point de coup, s'il utilise la magie :
5100 + 16/point de coup
—12 dés de coup : VIII/4000 + 16/point de coup, s'il utilise la magie :
5100 + 16/point de coup

Cette race de dragons se distingue par leur corps strié de bandes, chacune d'une couleur de l'arc-en-ciel et par leur appétit pour les gemmes, joyaux et pierres précieuses. Leur habitat préféré se situe aux pieds des arcs-en-ciel, ou à la cour de Bahamut le dragon de platine, bien que leur nature chaotique les y fasse plus rares.
Ils attaquent soit par griffe/griffe/morsure, soit avec leur souffle. Celui-ci est en l'occurrence un jet prismatique comme le sort d'illusionniste du même nom (Prismatic spray) qu'ils peuvent utiliser trois fois par jour.
Si le lancer de dés détermine que le dragon sait se servir de magie, il pourra alors utiliser des sorts d'illusionniste et ceci à raison de 1 sort de chaque niveau par catégorie d'âge avec un niveau accessible par deux catégories d'âge jusqu'à un maximum de 8 sorts du premier au 4e niveau de sorts (8 sorts de chaque).
Autrement un dragon arc-en-ciel se conforme à toutes les autres caractéristiques d'un dragon données pages 29 à 31 du Monster Manual.

Martin Latallo (illustration : DGx)

La Zyglute

Fréquence : très rare
Nombre apparaissant : 1-6
Classe d'armure : 9
Mouvement : 15"
Dés de coup : 1 + 1
% dans son habitat : non applicable
Type de trésor : voir ci-dessous
Nombre d'attaques : 1
Dommage par attaque : 1-4 (coups de bec)
Attaque spéciale : -
Défense spéciale : -
Résistance à la magie : standard
Intelligence : absolument aucune
Alignement : neutre
Taille : moyenne

La Zyglute est une sorte de grand échassier, à peu près de la taille d'une autruche. Elle ressemble d'ailleurs beaucoup à cette dernière hormis le fait qu'elle possède 3 pattes et que son bec est plutôt plat et arrondi comme celui d'un canard. Les plumes de son corps sont gris-noir, celles de sa queue splendide sont d'un beau rouge vermillon avec des paillettes argentées.
La Zyglute vit plutôt isolément ; on n'en rencontre rarement plus de 6 à la fois. Totalement dépourvue d'agressivité, la Zyglute est très craintive et fuit dès qu'elle sent le danger. Malgré ses ailes elle est incapable de voler ; elle peut par contre courir assez vite sur ses 3 pattes. Elle ne songera à se défendre à coups de bec que si elle est cernée de toutes parts.
Il ressort de tout cela que la Zyglute est avant tout une proie ; et de fait, nombreux sont les aventuriers qui, sur la foi de quelque racontar, se sont témérairement engagés pour une fabuleuse chasse à la Zyglute.
La Zyglute vit de préférence dans les endroits déserts et marécageux, où elle se nourrit de débris végétaux en putréfaction. Son métabolisme particulier, au lieu de consommer du carbone, lui fait au contraire transformer une partie de ses aliments en carbone pur. C'est ainsi que l'on retrouve souvent dans le gésier de la Zyglute, une ou plusieurs gemmes d'une exceptionnelle pureté. Le seul problème reste de débusquer une Zyglute. Car, comme par un fait exprès, les marécages où elle vit sont toujours infestés de serpents des marais, de moustiques venimeux, d'hommes-lézards, d'amibes géantes et autres miasmes intempestifs.
Enfin, il court également certains bruits selon lesquels la Zyglute serait un animal totalement légendaire et inexistant. Dans certaines auberges, il paraît que l'on rit beaucoup après le départ des aventuriers, après qu'on les ait vus prendre la route des marécages, persuadés de pouvoir s'enrichir vite et à bon compte.
Si l'on me demandait mon avis, je dirais que, personnellement, je doute de l'existence de la Zyglute.

Denis Gerfaud (illustration : DGx)

La Grincette

Fréquence : peu commune
Nombre apparaissant : 3-8
Classe d'armure : 7
Mouvement : 18"
Dés de coup : 1 point de coup
% dans son habitat : non applicable
Type de trésor : aucun
Nombre d'attaques : 1
Dommage par attaque : voir ci-dessous
Attaque spéciale : voir ci-dessous
Défense spéciale : voir ci-dessous
Résistance à la magie : standard
Intelligence : -
Alignement : neutre
Taille : petite (30 cm)

La Grincette est une petite créature larvaire, ressemblant à ce que pourrait donner un croisement entre un asticot et une crevette. Elle vit généralement dans les endroits humides et sombres, où elle se nourrit de déchets végétaux. Douée d'un certain mimétisme, elle se confond avec son environnement : c'est, allié à sa grande rapidité, sa seule défense, car elle est autrement très vulnérable. Elle est indétectable à 60 %.
La Grincette tient son nom du grincement horripilant qu'elle émet à chaque fois qu'elle se déplace : le bruit d'une craie grinçant en porte-à-faux sur une ardoise, en 50 fois plus fort et plus éprouvant pour les nerfs. Cela est dû au frottement des petites écailles translucides qui recouvrent son abdomen. Le grincement de la Grincette est une véritable torture nerveuse pour toutes les créatures entendantes situées dans un rayon de 10 mètres autour d'elle.
A moins de réussir un jet de protection équivalent à celui contre la paralysie, tous les individus ayant perçu le son de la Grincette seront en état de choc, et seront « comme » paralysés pour le reste du round en cours. Qui plus est, ils perdront 1 point de Dextérité. Le maître de jeu tirera 1d10 pour déterminer à quel segment du round la Grincette a grincé.
Plusieurs Grincettes peuvent naturellement grincer à des segments différents. L'état de choc n'est pas aggravé, mais les pertes de Dextérité sont cumulatives, de même qu'elles sont cumulatives de round en round. La Dextérité perdue est regagnée à raison de 1 point par heure entièrement consacrée au sommeil ou à la complète relaxation. C'est le seul moyen de regagner la Dextérité perdue, c'est-à-dire le contrôle de ses nerfs. Il va de soi que si l'heure de sommeil est interrompue par un nouveau grincement, l'heure ne compte pas. Les boules de cire dans les oreilles ne protègent qu'à 75 %. Un sort de Silence est par contre efficace à 100 %.
Si un individu voit son score de Dextérité réduit à zéro, il tombe au sol, en proie à une violente crise de nerfs, du genre épileptique. La crise ne dure en elle-même qu'un round (fin du round en cours + round suivant), après quoi l'individu se calme mais en ressort complètement épuisé. Ses points de coup seront réduits à un demi-dé de coup quel que soit son niveau[1]. Par exemple, un magicien du 7e niveau et un magicien du 1er niveau auront tous les deux 2 points de coup ; un guerrier du 94e niveau et un guerrier du 1er niveau auront tous les deux 5 points de coup. Ces points de coup seront récupérés selon les méthodes habituelles.

Si un individu voit sa Dextérité réduite à un score négatif, il tombe pareillement au sol, agité de convulsions, avec un demi-dé de coup. Mais il doit réussir en plus un jet de System schock ou mourir sur le champ d'un blocage complet de toutes ses fonctions nerveuses. Si le System schock est réussi, la personne peut survivre, mais elle n'est plus qu'une masse amorphe et vagissante, incapable de rien faire, pas même de se tenir debout. Ses points de coup, de même que sa Dextérité, ne pourront être

récupérés que sous l'influence d'un sort d'un niveau minimum à Guérison de maladie (Cure disease).
En ce qui concerne la Grincette elle-même, elle ne possède qu'un seul point de coup et elle est occise à la moindre claque.

Denis Gerfaud (illustration : DGx)

1) *Ceci n'est pas illogique !*
Une grande bouteille vide et une petite bouteille vide ne contiennent pas plus l'une que l'autre.

Le Chien de dragon

Fréquence : rare
Nbre apparaissant : 2 à 8
Classe d'armure : 4
Mouvement : 120
Dés de coup : 4 à 6
% dans repaire : 30 %
Type de trésor : D
Nombre d'attaque : 1
Dommages/attaques : 1 à 6
Attaque spéciale : souffle enflammé
Défense spéciale : immunisé contre le feu
Résistance à la magie : normale
Intelligence : moyenne
Alignement : mauvais-loyal
Taille : M
Points d'expérience : 275 + 6/point de vie

Le Chien de dragon est un cousin du Suppôt d'enfer (Hell Hound), qu'il côtoie souvent, mais d'une puissance supérieure. Il est suffisamment intelligent pour travailler en meute. Sa discrétion lui permet de surprendre les aventuriers 75 % du temps. De plus, ses sens aiguisés lui permettent de détecter les personnes invisibles proches de lui. Son souffle produit un cône de feu de 30 (pieds ou yards) de long avec une base de 10 (pieds ou yards) qui cause 4d4, 5d4 ou 6d4 de dommages (selon ses dés de vie). Les victimes qui réussissent leur jet de protection ne subissent que la moitié des dommages. Le Chien de dragon peut utiliser son souffle autant de fois par jour qu'il a de dés de vie, mais 10 rounds (un tour) doivent s'écouler entre deux usages successifs. La bête est immunisée contre les feux normaux, ceux produits par sa race et ceux des dragons. Le feu magique ne lui occasionne que la moitié des dommages, mais les attaques à base de froid lui causent double dégâts. Son pelage rouge et raide, allié à une grande Dextérité explique sa bonne classe d'armure. Griffes, oreilles et museau sont noirs. Il est souvent employé comme chien de garde par les Géants de feu ou les Dragons rouges, envers qui il est extrêmement loyal.

Avec l'aimable autorisation de White Dwarf (illustration : DGx)

Les Gnomes des galets

Fréquence : rare
Nbre apparaissant : 1
Classe d'armure : 6
Mouvement : 60'
Dés de coup : 1 à 4
% dans repaire : -
Type de trésor : 1 à 6 GP par individu
Nombre d'attaque : 1
Dommages/attaques : par type d'arme
Attaque spéciale : -
Défense spéciale : immunisé contre la magie
Résistance à la magie : voir ci-dessus
Intelligence : très grande
Alignement : neutre
Taille : S (3 pieds de haut)
Points d'expérience : 55 + 1/point de vie

Ces faibles et timides cousins des Gnomes normaux sont immunisés contre toutes les formes de magie, et même contre les monstres créés par des moyens magiques. Les armes magiques seront considérées comme normales quant à la probabilité de toucher et les dommages. De même, la magie bénéfique, tels que les sorts de soins, n'aura pas d'effet sur eux. Les Gnomes des galets ne combattent que s'ils sont attaqués ; dans ce cas, ils emploieront une arme, l'épée courte notamment (dommages : 1 à 6 points). Il n'y a pas d'illusionnistes ou de clercs chez eux, et leurs voleurs ne peuvent pas lire les rouleaux de sorts. Ils ont cependant les mêmes aptitudes minières que leurs cousins. Du fait de leur timidité, de leur petite taille et de leur vision austère du monde, les Gnomes des galets ne peuvent pas devenir des « personnages », ni même participer à une quelconque aventure.

Avec l'aimable autorisation de White Dwarf (illustration : DGx)

Le Clavore

Fréquence : très rare
Nbre apparaissant : 1
CA : 9 (immobile), 1 (en mouvement)
Dés de coup : 1d + 1
% au gîte : -
Type de trésor : -
Nbre d'attaque : 1
Dommages : 1-4 pt de coup
Attaque spéciale : poison
Défense spéciale : -
Intelligence : animale
Alignement : neutre
Taille : petite (10 cm)
Vitesse : 12'
Points d'expérience : 10 + 14/pc

Cet animal est la seule créature, actuellement connue, à se nourrir exclusivement de clefs (en quelque matériau que ce soit). Il chasse sa proie à l'affût, et la forme de son corps, par mimétisme, ressemble à celle d'une serrure. Le Clavore vient se placer sur les portes, coffres, etc., en masquant éventuellement la véritable serrure. Seul l'examen attentif par un Voleur peut révéler la bête (le pourcentage est le même que pour trouver un piège). Animal à sang froid, le Clavore est invisible à l'infravision. Toute clef introduite dans sa gueule sera instantanément avalée, broyée et digérée (même si l'anneau est fermement tenu en main, la tige sera sectionnée et le pêne dévoré).
Notez que le Clavore n'apprécie que les clefs, l'introduction d'un autre objet (ex : l'outil d'un Voleur) déclenche sa colère et son attaque : sa langue pointue inflige 1-4 points de dégâts et injecte un poison qui provoque une paralysie pour 2-20 tours et la perte de 4-12 (3d4) points de Dextérité pour les 3-24 tours qui suivent la fin de la paralysie. C'est probablement l'observation des Clavores qui a donné l'idée de la serrure avec piège à aiguille, bien connue des Voleurs.
Attaqué, le Clavore ne tentera pas de frapper avec son aiguillon mais fuira et tentera de se cacher dans de petits espaces. Si la fuite est impossible, il feindra la mort, en escomptant pouvoir piquer la main de celui qui le saisirait alors.

Jean-François Cliet (illustration : DGx)

La Pièce cannibale

Fréquence : rare
Nbre apparaissant : 1
Classe d'armure : 10
Mouvement : voir ci-dessous
% dans le repaire : 100 %
Type de trésor : -
Nombre d'attaques : 1
Dégâts/attaque : 1 point
Attaque spéciale : choc électrique
Défense spéciale : -
Résistance à la magie : standard
Intelligence : -
Alignement : neutre
Taille : petite
Niveau/valeur en points d'expérience : 11/31 Xp

La Pièce cannibale ressemble tout à fait à une pièce de monnaie normale*, elle ne peut être détectée que dans 1 % des cas, ou 3 % en fouillant bien. Cette petite bête est habituellement tapie dans un gros tas de trésor et se nourrit d'autres pièces. Elle les avale et il est impossible de récupérer une pièce ingurgitée. Cette dernière est transformée en énergie magnétique qui permet au monstre de se déplacer, à raison de 1 tour de déplacement par pièce digérée. Il lui faut 1d10 tour pour avaler une pièce d'or et privée de nourriture, elle meurt en 1d3 jours.
Si un personnage fouille dans son sac et que la pièce est en train de digérer, il a 9 % de chances de la détecter. S'il l'attrape par hasard, la pièce le mordra, attaquant par surprise à + 4. Si elle se sent agressée, elle peut libérer une décharge électrique causant 1d8 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, elle peut en lâcher une par round.
Il est très rare que plus de 2 Pièces cannibales se trouvent ensemble, mais si c'est le cas, elles se livrent une concurrence féroce, dévorant une pièce en 1d10 round, mais les chocs électriques se calculent par 10 pièces digérées.

Fabrice Fleuret & Martin Latallo (illustration : Pierre-Olivier Vincent)

*) *Tirer sa valeur avec 1d100 :*
01-20 = cuivre ; 21-40 = argent ; 41-60 = électrum ; 61-80 = or ; 81-100 = platine.

L'Olog-Haï

Fréquence : très rare
Nbre apparaissant : 1
Classe d'armure : 5 et plus
Mouvement : 12"
Dés de coup : 6 et plus
% dans son habitat : 25 %
Type de trésor : R
Nombre d'attaques : 2 ou 1
Dommage/attaque : 1 à 5 (griffes) ou 2-12 + bonus + 1 à 6 + bonus
Attaques spéciales : charme les humanoïdes mauvais, morsure
Défense spéciale : régénération
Résistance à la magie : - 2 à tous les charmes
Intelligence : de basse à exceptionnelle
Alignement : toujours mauvais
Taille : large (7'+)

L'Olog-Haï est le produit du croisement d'un orc et d'un troll. Il est souvent armé de la plomée (sorte de colossal marteau de guerre) qu'il manie d'une seule main. Une fois plantée dans l'adversaire, il la retire violemment (1 à 6 + les bonus de Force) ce qui, souvent, achève ledit adversaire ! De plus, si son ennemi tombe (coma ou ruse) l'Olog-Haï le saisit et lui éclate les amygdales d'un splendide coup de mâchoire (automatique, 15 pt de dégâts).
L'Olog-Haï a la faculté de charmer les humanoïdes mauvais, 8 % de réussite par dés de coup (jet de protection : Intelligence + Sagesse – 1 par niveau du demi-troll sur 6d6). Si le jet de protection est raté, ils obéissent à l'Olog-Haï et combattent au maximum de leurs possibilités pour leur nouveau chef, même contre leurs propres amis. Sa régénération est faible, 1 HP par 3 niveaux tous les 3 tours. On trouve de ces sales bêtes aussi bien dans les montagnes que dans les quartiers pourris des grandes villes.

Rémy Périgueux (illustration : DGx)

Cadavre animé

Fréquence : rare
Nbre apparaissant : 2-20
Classe d'armure : 7
Mouvement : 12" (ou 3" pour une partie)
Dés de coup : 6 (en fait, 1d8 x 6 : voir ci-dessous)
% dans l'antre : -
Type de trésor : -
Nombre d'attaques : 3 (voir ci-dessous)
Dégâts/attaque : 16/14/14
Attaque spéciale : -
Défenses spéciales : voir ci-dessous
Résistance à la magie : standard
Intelligence : nulle
Alignement : neutre
Taille : M
Niveau/valeur en Xp : V/475 + 8 par PdC

Ce type particulier de mort-vivant est produit par un nouveau sort de Clerc, décrit ci-dessous. Sa principale caractéristique est que même coupé en morceaux, le corps continue à bouger et à attaquer, et il faut vraiment le hacher menu pour le rendre impuissant. Les pièces détachées ne peuvent se recoller mais ont toutes leur propre autonomie. Il y a 6 parties : la tête, le torse (qui comprend les épaules), les bras (qui comprennent les mains et les avant-bras), et les jambes. Les PdC sont déterminés avec 1d8 dont il faut noter le résultat : à chaque fois que le mort-vivant subit ce chiffre en dégâts, une partie tombe, munie du même nombre de PdC que ceux nécessaires pour la faire tomber (ex : un mort-vivant avec 24 PdC (6 x 4) subit 8 de dégâts. 2 parties sont tranchées et continuent à bouger, chacune investie de 4 PdC).

Ce mort-vivant est sensible à l'eau bénite (qui lui inflige 2-8 de dégâts) et peut être tourné comme une goule. Il ne craint pas les sorts affectant l'esprit ou basés sur le froid, et si le cadavre d'origine était déjà à l'état squelettique (1 à 3 sur le 1d8 des PdC) il ne subit que la moitié des dégâts infligés par les armes d'estoc ou de taille (type épée, flèche, javelot, etc.). Il combat à mains nues, se jetant sur sa victime pour la mordre et la griffer.

Animation supérieure des morts

Niveau : 6e de Clerc
Portée : spéciale
Durée : permanent
Aire d'effet : 1 mort par niveau
Composants : V, S, M
Temps de lancer : 1 tour
Jet de protection : aucun

Ce sort doit être lancé sur des ossements ou des corps, et permet de leur insuffler une sorte de seconde vie. Les mort-vivants créés sont des cadavres animés. Chaque jour, à la tombée de la nuit et jusqu'à l'aube, ils sortent de leurs tombes et errent, tuant sur leur passage tout ce qui est vivant (seul le lanceur du sort échappe à ce phénomène). Le soleil leur enlève toute énergie, jusqu'au prochain crépuscule. Cette malédiction est éternelle et ne s'interrompt qu'à leur destruction. Pour lancer le sort, il est nécessaire d'avoir les corps à portée de voix (même s'ils sont sous terre), de verser une goutte de son sang, et d'utiliser son symbole et de l'eau maudite. Ce sort ne peut pas être lancé par un Clerc d'alignement bon.

Martin Latallo (illustration : DGx)

Le Vestivore

Complexus vegetalovoracus

Fréquence : assez rare
Nbre apparaissant : 1
CA : toujours touché
DV : 1
Dégâts : par m³ et par tour
Attaque spéciale : -
Défense spéciale : liquéfaction
Intelligence : animale
Alignement : neutre
Taille : 1d4 m³
Vitesse : 2'
Trésor : -
Xp : 4/20 Xp

Ce monstre est constitué de spores microscopiques verdâtres qui flottent dans l'air, formant un léger brouillard d'à peu près 3 m³. Ce brouillard ressemble à celui qui stagne au-dessus des marais, ces derniers sont d'ailleurs un lieu de prédilection du monstre qui s'y dissimule lorsqu'il n'est pas en chasse. Là, un personnage a 10% de chances de remarquer qu'un léger nuage se déplace sans courant d'air sensible. Le Vestivore se nourrit de fibres animales ou végétales desséchées, tels que les vêtements par exemple ! Si d'aventure, des personnages pénètrent dans un nuage de Vestivore, ils en ressortiront allégés : laine, tissus de lin, coton et chanvre, bottes de cuir auront disparu ; les bourses de cuir seront dévorées, mais le contenu restera intact et... roulera par terre ! Le contenu des sacs à dos (nourriture, alcool, corde) est bien entendu fortement apprécié du Vestivore, et d'ailleurs le sac lui-même ! Les armes, armures et autres objets métalliques seront

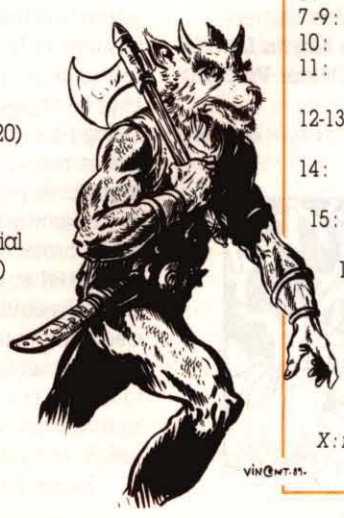
préservés[1]. A signaler : les lanières des frondes étant en cuir, mieux vaut les vérifier avant de s'envoyer une pierre dans l'œil !
Après une telle rencontre, les personnages auront une chance élevée de se retrouver en tenue d'Adam (ou Eve), ce qui, dans un souterrain humide peut être gênant. Lorsqu'un Vestivore déguste ses vêtements, la victime ne ressent qu'un léger picotement et ce n'est qu'après être sorti du nuage et avoir remarqué que le reste du groupe le considère bizarrement[2], qu'il comprendra sa mésaventure.
Un Vestivore ayant dévoré les vêtements de deux personnages voit son volume augmenter d'1 m³. S'il se sent menacé, il se liquéfie (réaction normale dans un marais mais inutile dans une salle au sol dallé). Dans cet état, il peut être conservé dans une fiole et être projeté sur des adversaires lors de combats futurs. Il faut alors entre-temps le nourrir de cheveux, tissus, poils... Le Vestivore craint le feu, le froid et la lessive, il est insensible à la magie mais ne résiste pas au sort de Sommeil.
Il est à noter que lors d'une aventure, si l'on découvre une garde-robe, une armoire, vides de tout contenu, on peut en conclure, en se sauvant, qu'un Vestivore est passé (ou caché) par là...

Renaud Gadat (illustration : DGx)

1) *Les bouchons en liège sont très prisés du Vestivore ; de même que l'huile des flacons bouchés avec du... liège.*
2) *On peut les comprendre, car les poils de toute nature ont été dévorés ; adieu cheveux et barbes, etc.*

Diabolo

Fréquence : commune à peu commune
Nbre apparaissant : 4-80 (4d20)
Classe d'armure : 9
Mouvement : 6"
Dés de vie : 1d4
Nombre d'attaques : 1 + spécial
Dégât/attaque : 1-2 (couteau)
Attaques spéciales : sorts
Défenses spéciales : sorts
Résistance à la magie : 60%
Intelligence : exceptionnelle
Alignement : mauvais-loyal
Taille : petite (S)
% dans repère : 30%
Xp : 150 + 5/PdV



Les Diabolos sont physiquement très proches des kobolds (à part de gros sourcils, deux cornes, une force moins grande mais une intelligence très supérieure). Il est difficile de coopérer avec ces petits êtres. Chacun d'entre eux est très organisé et peut évoluer indépendamment du reste de la tribu, ce qui ne les empêche pas d'être très solidaires. Ils possèdent tous un livre de sorts comprenant des sorts de 1er et 2e niveaux de magicien, plus 1-4 sorts de 3e niveau. Ils peuvent lire les sorts comme un magicien, et peuvent en mémoriser 2 (soient 2 de 1er niveau ou 1 de 2e niveau choisi par le DM parmi ceux écrits dans le livre). Pour déterminer les sorts inscrits dans leur livre, tirer 1d20 et consulter la table (voir ci-dessous). Les sorts de 3e niveau sont à choisir par le DM.
Pour 10 Diabolos, il y a un chef (1d4 + 3 PdV) capable de mémoriser 4 sorts (dont au maximum 2 de 3e niveau), frappant avec un couteau (1d3). Pour chaque tribu de Diabolos, il y a un chef puissant, armé d'un bâton + 1 (1d6 + 1). Tirer deux fois 1d20 pour déterminer ses sorts écrits, + 1 de 2e, + 1 de 3e niveau. Il peut mémoriser tous ses sorts. Il a 1d4 + 5 PdV et les pouvoirs d'un magicien de 5e niveau.
Chaque tribu a 70% d'avoir un ou plusieurs animaux familiers qui, entre autres, gardent le repère quand les Diabolos sont à la chasse ou à la guerre :
— 40% : hibou géant (1-3 apparaissant)
— 40% : fourmi géante (1-4 apparaissant)
— 20% : ours-hibou (1-4 apparaissant)
Comme son cousin le kobold, le Diabolo habite des endroits sombres, comme la forêt. Il déteste le soleil et frappe à – 1 pendant un combat en plein jour. Il a l'infravision à 60', parle le kobold, le gobelin et le commun.

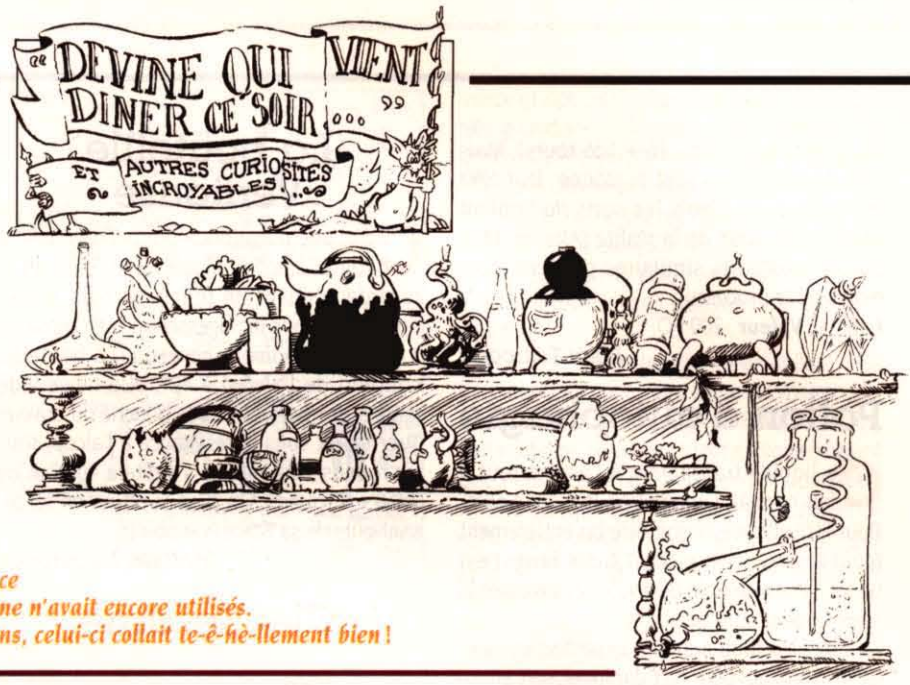
Frank Hamon
(illustration : Pierre-Olivier Vincent)

Table des sort (sur 1d20)

1-3 :	2 x Sommeil
4-5 :	Sommeil + Charme
6 :	2 x Charme
7-9 :	Toile
10 :	Invisibilité
11 :	Sommeil + Missile magique
12-13 :	Sommeil + Main enflammée
14 :	Charme + Missile magique
15 :	Ami + Missile magique
16 :	Sommeil + X
17 :	Charme + X
18 :	Missile magique + X
19 :	X + X
20 :	n'importe quel sort du 2e niveau

X : n'importe quel sort du 1er niveau

Bazar du bizarre



Parus dans les n°1 à 25
mars-avril 1980 à mars-avril 1985

L'avantage d'être le tout premier en date des magazines de jeux de simulations en France était de pouvoir inventer des titres que personne n'avait encore utilisés. Pour cet assortiment de machines et de machins, celui-ci collait te-ê-hè-llement bien !

Potion de souffle de Gorgone

Quiconque boit la totalité de cette potion peut « souffler » comme une Gorgone, produire un cône de 20' de long et de 5' à l'extrémité. Toute créature prise dans ce cône doit réussir un jet contre la pétrification : si elle le réussit, elle se trouve « ralentie » (slow) durant 1 à 6 tours sinon, elle est pétrifiée. La potion ne permet de souffler qu'une fois.

Exp. : 1000. **Valeur** : 5000 PO.

Thierry Martin

Potion d'amnésie

La personne qui boit cette potion perd la mémoire durant 1 à 6 tours. Un jeteur de sorts ne pourra plus en lancer, un combattant utilisera la table de combat d'un niveau 0, un clerc ne pourra pas repousser les mort-vivants.

Exp. : 0. **Valeur** : 100 PO.

Thierry Martin

Potion de mort-vivant

Dès qu'une personne boit cette potion, elle commence à se transformer en mort-vivant, transformation qui s'achèvera en 1 à 4 rounds. La victime adopte toutes les caractéristiques du mort-vivant, mais conserve ses propres points de vie. Les objets magiques qu'elle porte sont inefficaces tant que durent les effets de la potion, qui peuvent persister durant 1 à 6 tours ; sauf si on jette un Chasse la magie... Mais attention, pour un Chasse la magie une potion est toujours considérée de niveau 12. Lancer un dé 20 pour connaître le type de mort-vivant dans lequel on est transformé.

Score du dé	Type de mort-vivant
1-4	Squelette
5-8	Zombie
9-11	Goule
12-13	Ombre
14-15	Individu (Wight)
16	Ghost
17	Apparition (Wraith)
18	Momie
19	Spectre
20	Vampire

Exp. : 0. **Valeur** : 500 PO.

Thierry Martin

Potion de souffle de dragon

Ce type de potion doit être judicieusement placé par le DM. La plupart des contenants ne renfermeront qu'une dose de potion, c'est-à-dire de quoi souffler une fois. La distance de projection est cependant limitée à 20 pieds ou yards (2"), distance à laquelle la largeur du souffle est de 5 pieds ou yards (1/2"). Le souffle est cependant identique à celui du dragon, de même que le jet de sécurité alloué.

Pour déterminer le type de potion, jetez un dé 20 :

Dé	Type de souffle
1-2	dragon blanc
3-4	dragon noir
5-7	dragon vert
8-9	dragon bleu
10	dragon rouge
11-12	dragon d'airain
13-14	dragon de cuivre
15	dragon de bronze
16	dragon d'argent
17	dragon d'or
18-19	2 doses d'un type ci-dessus
20	3 doses d'un type ci-dessus

Exp. : 1 000. **Valeur** : 5 000 PO.

Anonyme

Potion de racisme

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

Ses effets durent de 2 à 20 semaines (2d10) et ne peuvent être contrés. Il n'y a pas de jet de protection. Le buveur de la potion éprouve une vive animosité envers une race spécifique. Cette animosité est plus ou moins forte suivant l'avis du DM. On tire 1d8 pour savoir vis-à-vis de quelle race la potion agit : 1 humain

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

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

1 à 70	le buveur est animé de haine envers toutes les autres races.
71 à 100	il devient fou (sadomasochisme, cf. DMG p. 83).

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

Exp. : 0. **Valeur** : 250 PO.

Rémi Tourboult

Lotion antimétal

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

de 7 tours à 2 heures (6 + 1d6 tours). Mais 10% de ces lotions sont maudites : leur effet est permanent. Seuls les sorts de Souhait (Wish), Altération de la réalité (Alter reality), ou d'autres sorts similaires peuvent alors renverser le processus.
Exp. : 0. **Valeur** : 200 PO.

Rémi Tourboult

Potion d'autophagie

Ce liquide transparent a l'aspect tout à fait normal d'une potion de soin à 60%. Pour être efficace, il doit être bu entièrement (goût amer). L'effet produit sur le buveur est une envie irrésistible de goûter et savourer la chair de sa propre personne.
La victime a droit à un jet de protection contre les sorts qui peut soit diminuer, soit annuler les effets de la potion. Le jet de protection est de –1 par point de Constitution au-dessous de 9 et de + 1 par point au-dessus de 14, le minimum étant de –5 et le maximum de +5. Si le jet de protection est réussi de justesse à 1 ou 2 points près (ex. : il faut faire 15 et le dé marque 15, 16 ou 17), le stade est seulement un peu avancé, au-delà, l'effet est annulé. Si le jet est raté d'1 ou 2 points, le stade est avancé, au-delà, il est critique.

- **Stade peu avancé :** le personnage se grignote gentiment les doigts pendant 1d6 rounds, s'infligeant un 1d4 de dégâts par round (attention à la Force).
- **Stade avancé :** le personnage se déguste les pieds, ou un bras, pendant 1d10 round, dégâts environ 1 à 8 par round, 20% de chance qu'il s'aide d'un instrument (dague, etc.).
- **Stade critique :** le personnage se dévore le ventre pendant 1d12 + 2 rounds avec 1d12 de dégât. 100% de chance qu'il s'aide d'un instrument.

Les DM peuvent modifier les dégâts et les conséquences. Attention ! Les Cure light ou serious wounds peuvent cicatriser les blessures mais pas régénérer les morceaux perdus.
De plus, tout personnage essayant d'aider la victime de quelque façon, le fait devenir berserk avec pour conséquence : 20% de chance que les effets de la potion se prolongent de 50% ; 30% de chance que la victime devienne anthropophage et s'attaque à ses compagnons.
Les effets de la potion commencent à se faire ressentir en période de repos et durant un laps de temps de 12 heures ; passé ce délai, le breuvage n'est plus efficace. Si le personnage l'ayant bu et ayant raté son jet, se dépense physiquement, les effets ne sont pas immédiats, la potion commence à agir pendant qu'il dort ou se repose (après 20 mn) ; les dépenses physiques en retardant les effets mais ne les annulant pas.
Exp. : 0. **Valeur :** 2000 PO.

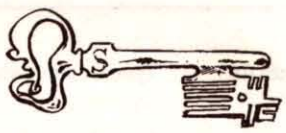
Mathieu Lafourcade

La bouteille Ventouse

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

Mathieu Lafourcade

Clef Sésame



Cette petite clef en or gravée d'un S s'adapte à toutes les serrures et a la même probabilité de déverrouiller qu'un Voleur de niveau 9, soit 62%.
Exp. : 1000. **Valeur** : 5000 PO.

Anonyme

Sort d'arrêt du temps

Sort de 6e niveau d'illusionniste
Matériel : 1 os de dragon et quelques gouttes de sang de troll
Durée : 1 round + 1/2 niveau
Aire d'effet : 100 m de rayon par niveau
Temps de préparation : 1/2 round/niveau
Jet de protection : aucun

Ce sort permet à l'illusionniste de suspendre l'écoulement du temps autour de lui, pour les êtres vivants (animaux, plantes, humanoïdes). Pour mettre en œuvre ce sort, le magicien a besoin d'un os de dragon plus quelques gouttes de sang de troll appliquées sur l'os. Ce sort apparaît, pour toutes les créatures touchées, comme un sort de téléportation. En effet, les êtres touchés voient l'illusionniste (et les êtres non affectés) disparaître et réapparaître plus loin (selon que le magicien a bougé plus ou moins loin). L'illusionniste a 10% de chances de revenir à sa place initiale (celle d'où il a lancé le sort) et de reprendre la même position. Dans ce cas, les êtres qui ont cessé un instant de vivre, peuvent comprendre qu'un sort a été lancé (sauf en cas de changement du décor : arrivée de nuages ou de pluie, objet déplacé par le vent ou une rivière, passage d'un animal non touché par le sort). L'illusionniste peut décider que quelqu'un ne soit pas affecté. Pour cela il a 10% de chances par niveau au-dessus du 12e de réussir à sauvegarder quelqu'un. Exemple : un illusionniste au 15e niveau a 40% de chance de faire qu'une personne de son choix ne soit pas touchée par le sort.
Les personnes victimes de ce sort ont 5% de chance par point au-dessus de 16 en Intelligence de le deviner. Les organismes touchés par le sort sont vraiment stoppés hors du temps. Un oiseau en vol ou un individu sautant en l'air, restent figés, immobiles dans l'espace. Hormis le lanceur du sort, et lui seul, rien ni personne ne peut les toucher ou leur faire quoi que ce soit.

Thomas Bruschi (illustration : DGx)

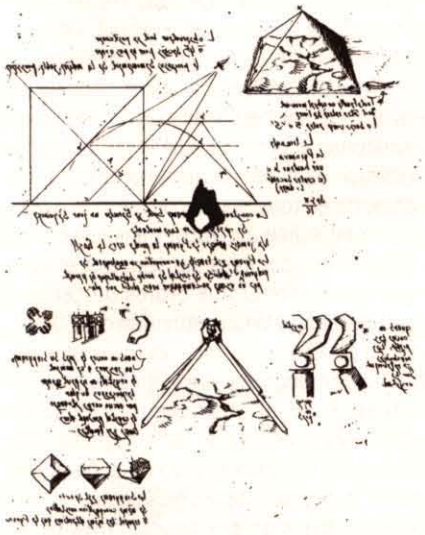
La baguette d'arrêt du temps

Cette baguette est composée d'un diamant bleu clair (valeur : 2000 PO) et de la baguette elle-même en chêne finement sculpté. Les 2 objets séparés n'ont aucun pouvoir. Lorsqu'un lanceur de sorts (Paladin compris) d'une Intelligence minimum de 16 prononce la rune gravée sur la baguette, il arrête le temps (pour une durée désirée). Mais pour lui le temps s'écoule de 10 à 100 fois plus vite (1d10 x 10). S'il l'utilise la première fois pendant un jour entier, il vieillira de 10 à 100 jours. A la seconde utilisation, le vieillissement sera de 2d10 x 10 ; la troisième fois, de 3d10 x 10, etc. Le DM tirera les dés secrètement et n'annoncera le vieillissement subi qu'à la fin du sort. Petits détails : le lanceur peut déplacer naturellement un corps souple ou fluide (branche, eau, etc.) qui restera alors dans la même position jusqu'à la fin du sort. Tous les corps sembleront glacés au lanceur, y compris l'air, s'il se déplace.
La baguette ne fonctionne normalement qu'une fois par jour, mais on peut l'utiliser plusieurs fois dans la journée ; le personnage doit réussir un jet de protection contre la paralysie à –1 la première fois, normal la seconde fois, à + 1 au troisième usage, etc. En cas d'échec, il reste paralysé à jamais.
Exp. : 5000. **Valeur :** 15000 PO.

Mathieu Lafourcade

Pyrame & Diapyrame

Il existe encore bien des lois physiques inconnues relatives à la forme pyramidale et le Pyrame est un bel exemple de ces propriétés particulières. Cet objet transparent concentre par le jeu de vibrations infimes une réflexion de l'extérieur du volume. Ainsi, en pleine campagne, sous un ciel nuageux, dans une enceinte close, de nuit comme de jour, pouvez-vous poser le Pyrame sur un sol sablonneux afin d'obtenir une reproduction fidèle de votre environnement ; montagnes, forêts, rivières, chemins et villages se forment en quelques minutes sur le sol à échelle réduite, votre propre position étant bien sûr au centre de la base carrée.

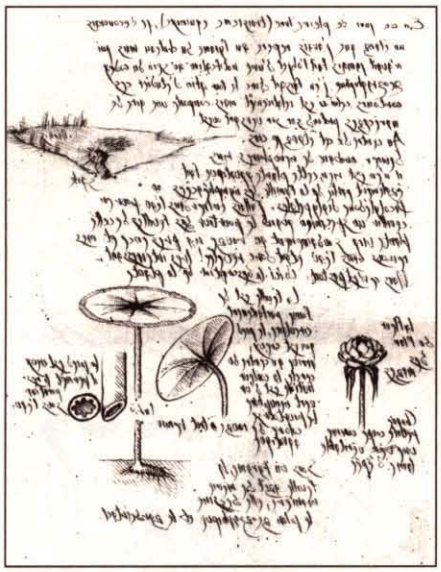


Mais cet objet, fragile, de quelques trente centimètres de large et construit d'alliage de roches cristallines n'est pas aisément transportable, aussi, en existe-t-il une reproduction plus pratique, pliable mais qui nécessite un joyau de même nature qui peut être malheureusement pris pour un vulgaire bijou...
Le Diapyrame se constitue de quatre branches articulées en platine surmontées chacune d'un crochet où insérer le joyau ; mais le procédé comporte ses inconvénients. Il nécessite une absence totale de vent pour la raison suivante : si quelque corps étranger vient s'ajouter au processus, les répercussions vibratoires risquent fortement de détruire le pouvoir de la gemme qui ne gardera alors que sa valeur matérielle.

Philippe Fassier (illustration : P. Fassier)

Le Plant des mages

Le Plant des mages appartient à la famille des nymphéacées ou dicotylédones dialypétales, mais disons plus simplement que cette plante trompeuse s'apparente facilement au nénuphar. Pourtant le connaisseur ne s'y trompe pas. Plusieurs détails permettent de l'identifier sans erreur. Tout d'abord, sa morphologie particulière : la feuille qui repose à la surface de l'eau possède une belle concentricité des nervures et le pied aboutit au centre du cercle parfait de celle-ci. Puis son métabolisme qui est habituellement très lent, voire inexistant en eaux dormantes ; la feuille peut alors être dérangée, ou choquée par une perturbation au sein de la mare. Outre les animaux communs (grenouilles, poissons, insectes), le passage d'un être peu scrupuleux envers sa tranquillité est dénoncé par le changement de couleur du pourtour de la feuille virant à l'orange vif. Précieuse indication pour un Ranger avisé, n'est-ce-pas ?



Autres détails pratiques : la feuille cueillie et privée de son pied, placée sous un Pyrame ou un Diapyrame, se transforme en carte géographique très détaillée, certaines nervures semblant être brûlées, d'autres zones se colorant harmonieusement au gré des alentours. Dernier détail qui convaincra les indécis de sa nature pratique : la fleur du Plant des mages est une véritable lame de rasoir qui peut servir à cet effet pour peu que l'on ait l'audace d'en détacher un...
Ajoutons que le Plant des mages vit en eaux dormantes, affecte particulièrement les rayons du soleil et se tient en un groupe compact au centre de la mare.
Que cette dernière note bucolique ne fasse pas oublier que des hôtes moins bien intentionnés peuvent habiter l'endroit...

Philippe Fassier (illustration : P. Fassier)

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 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 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, prends garde ! Il suffit que tu pénètres dans 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 ne peut avoir qu'une seule issue, la mort d'un des combattants, à moins que l'aventurier ne batte en retraite, auquel cas son image sortira 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 protection contre 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 en devant 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'origi-

nal. 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, dans un grand bruit de verre brisé.

Il n'existe qu'un moyen de se débarrasser des créations de l'Arène, c'est de combattre l'image d'un autre, le toucher se faisant alors comme pour une CA 10 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. 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 réalise pas qu'il n'occasionne 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, les 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, aucun 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

(illustration : Pierre-Olivier Vincent)

Les miroirs de Shannara

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

Il est aussi souvent fait allusion aux miroirs qu'elle conçut elle-même, comme par exemple le *miroir de narcissisme*. On sait que celui-ci fut détruit, et qu'aujourd'hui, on en trouve parfois des morceaux, de la taille de la paume d'une main. Leur effet sur toute personne se regardant dedans est pour le moins intrigant : effectivement, le reflet de cette personne apparaît alors parfait, aussi laid et déformé que soit l'original. Si celui-ci, de son propre gré, décide de conserver le bout de miroir (et on a constaté qu'aucun charme ne l'y forçait) il aura au bout d'une semaine environ, la nette impression que le miroir lui propose une sorte de marché, impression qui n'est partagée que par ceux ayant conservé le miroir un certain temps. Il semble que l'impression ressentie soit que le miroir, si on l'applique sur une partie du corps de son choix, rendra celle-ci parfaite en tout point, l'apparence aussi bien que le fonctionnement Si la personne décide de confirmer son opinion par le test, elle pourra tout d'abord constater qu'il n'y a pas d'effet si le miroir est appliqué sur une autre personne. Par contre, l'effet sur le possesseur lui-même est saisissant : le miroir, sans causer la moindre douleur au sujet, disparaît, et la partie du corps concernée fait de même, irrémédiablement amputée, mais immédiatement, la blessure se cicatrise. En même temps, on a déterminé que le sujet était subitement assailli par l'intime conviction que la perfection *n'existe pas* !

Il est aussi connu que Shannara possédait une puissance temporelle aussi bien que magique, et le pouvoir matériel qu'elle possédait provenait certainement de l'un des enchantements les plus puissants qu'elle ait jamais entrepris : le *miroir de duplication*. Ce miroir, qu'on sait avoir été d'une taille immense, fut aussi brisé, et des pièces de taille variée, allant de la surface d'une oreille à celle d'une tête humaine, ont visiblement conservé les pouvoirs de l'original. Le fonctionnement de ce miroir est aussi simple qu'efficace : lorsqu'il est placé à un pouce environ, d'une partie du corps, celle-ci se dématérialise pour venir se reconstituer sur la surface du miroir. Cette partie détachée se comporte en tous points comme si elle était encore rattachée au corps, transmettant les impressions apportées par les sens, et pouvant se conformer aux ordres du cerveau dans les limites de la partie détachée. Ainsi, un œil peut toujours voir, bien qu'il faille fermer l'autre pour éviter un effet de scission optique pouvant provoquer l'évanouissement, ou au moins une forte migraine. Une main peut toujours mouvoir ses doigts ou même se déplacer, telle une araignée, et sentira les objets qu'elle touche. L'avantage immense de ce miroir, outre la propriété de séparation, c'est que la destruction d'un tel double, bien que provoquant la douleur appropriée sur le moment, n'entraîne aucune lésion sérieuse, puisque la partie du corps dupliquée se matérialise à nouveau à son emplacement originel, telle qu'elle était au moment de la duplication. Qu'on imagine alors la puissance formidable que détenait Shannara, qui pouvait, alors que le miroir était encore intact, non seulement se dupliquer elle-même, mais aussi toutes ses armées ! Par contre, il a été démontré scientifiquement, par l'expérimentation, qu'un tel miroir servait au minimum cinq fois, mais qu'aucun ne dépassa les vingt utilisations.

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

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

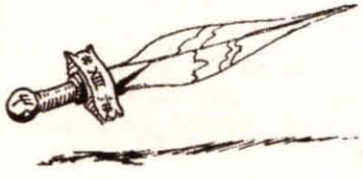
(illustration : DGx)

Murouissant

C'est un mur, lisse d'un côté et 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 de la pièce attenante. 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.

Anonyme
(illustration : Pierre-Olivier Vincent)

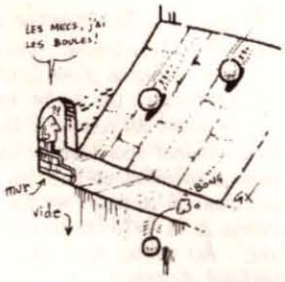
L'Erginpe



Moloch, chef des 13 diables supérieurs, en ayant assez de subir le joug des anges, conçut une arme capable d'anéantir les armées du Créateur : l'Erginpe. C'est une épée courte (Dg : 1-6) qui se termine par une pointe creuse contenant du suc d'udenpe. Ce liquide est tiré d'une plante maléfique, le gui du supplicié, qui pousse généralement sur les cercueils de gens morts torturés et qui contient toute la haine des victimes envers les hommes. D'une poignée de gui du supplicié, on n'obtient qu'une goutte d'udenpe. Une Erginpe peut contenir jusqu'à 10 gouttes de ce suc mais une seule goutte suffit à produire un effet abominable sur la victime. Celle-ci devient un être immonde, un cadavre en état de décomposition, immobile pour l'éternité, dégageant une odeur infâme. L'Erginpe est rechargeable, on introduit le liquide en dévissant le pommeau de l'épée. Il existe pourtant un antidote : il suffit d'ajouter une perle à demi dissoute dans l'Erginpe et de l'administrer à la victime. Mais si celle-ci meurt entre temps, elle est condamnée à devenir un zombie très puissant.
Tout cela se passait il y a 60 millions d'années, pourtant quelques épées existeraient encore dans des régions ou endroits sinistres et difficiles d'accès... L'Erginpe doit être utilisée par un personnage plutôt chaotique, sinon il risque de provoquer le réveil et la colère de Moloch...
Extrait de « La guerre des Anges », livre VI, *chapitre* XXIII, *par Lekarotkhaf le Rebouteux.*
(illustration : DGx)

Le piège de l'éternel retour

Ce piège au principe très simple mais néanmoins magique ne nécessite qu'une surface inclinée pour fonctionner : alors que les personnages passent en contrebas de la surface, de grosses boules de pierre surgissent du haut et dévalent sur les aventuriers. Le nombre de ces boules devrait être limité, pas plus d'une par aventurier, et leurs dégâts assez réduits (entre 1-6 à 1-12) puisqu'une fois arrivées en fin de course, les boules se téléportent en haut à leur point de départ pour retomber à nouveau, etc. Ce petit jeu dure jusqu'à ce que tous les aventuriers soient morts ou sortis de la pièce. A vous de varier l'intérêt de la situation en modifiant la longueur du couloir, ou en remplaçant le mur après la surface inclinée par un précipice, ou encore en mettant des portes aux extrémités de cette pièce, portes plus ou moins difficiles à ouvrir...



Martin Latallo
et Emmanuel Bachmann
(illustration : DGx)

La pétardofougère

Il s'agit d'une fougère originaire des pays chauds et humides, où elle reste tout de même assez rare. Elle se développe surtout en bosquets, mais ce qui la distingue des autres espèces, c'est qu'elle développe à sa base un véritable réseau de lianes portant à leurs extrémités des graines particulières. Elles se présentent sous la forme d'un cône dans la base duquel on aurait introduit un autre cône plus petit. Elles ont la taille d'une pièce d'argent (= 1 Franc) et leur couleur se confond avec celle du sol où elles reposent. Si l'on exerce dessus une pression modérée (appuyer délibérément ou mordre dedans), elles produisent une détonation sèche et violente (inoffensive) pouvant être entendue dans un rayon de 50 mètres.
Ces plantes sont particulièrement utilisées en tant que signal d'alarme dans un camp ou une demeure, malheureusement elles ne sont pas cultivables. On peut toutefois profiter indéfiniment de leur qualité en les faisant sécher au soleil pendant un jour sur leur base plane (toute autre manière de les conserver est vaine). Les graines ainsi traitées sont indestructibles, excepté par des armes tranchantes (ou par le feu) et peuvent servir indéfiniment.
Elles permettent, judicieusement utilisées, de se prémunir contre toute (ou presque) surprise sur ses arrières dans les cavernes et les souterrains où le bruit et sa portée se trouvent grandement accrus.

Jean-Luc Rogé

Le Sage Zormilius

Extraits de...

voyages, correspondances, réflexions, observations, anecdotes, déductions & souvenirs scientifiques.

Parus dans les n° 18 à 25, septembre-octobre 1983 à mars-avril 1985

Pour vous dévoiler un secret de cuisine, Tignous délirait d'abord sur son dessin, puis Denis Gerfaud cogitait pour sortir un texte qui à la fois satisfasse son humour caustique, corresponde à l'illustration et serve de tremplin à l'imagination du MJ: 10 pages de nonsense surréaliste...

Le 18e jour de notre traversée de la grande forêt d'Allambieuse, nous avons pénétré dans une zône d'une luxuriance étonnamment riche : une herbe épaisse et drue bordant des ruisselets limpides, des buissons croûlant sous le poids des baies, des arbres robustes portant haut une ramure dont la verdeur semblait un pur hommage à la fertilité rare de ce coin de Terre. Au milieu de ce paradis tout gazouillant d'oiseaux, un vieil arbre mort, tout rabougri, tout sec. Nous aurions dû nous méfier. Enfin, quand je dis nous, je veux surtout parler de Tom. Tom n'aurait jamais dû choisir cet arbre-là pour y soulager un besoin naturel (voir croquis pris sur le "vif")

Fig 3

Planche CLXIV
LE CRARBRE

Fig 12

L'arbre n'a pas aimé.

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

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

— l'arbre est creux et quelque chose vit dedans.

— L'écorce du Tronc est percée de multiples alvéoles. Quand le Crarbre est menacé ou quand il veut chasser (il adore les escargots gris, le mésange, à colerette et le nid des chandelles), il en fait jaillir une multitude de fins tentacules qui enserrent la proie dans un réseau inextricable.

— les tentacules sont eux-mêmes barbelés de tentacules encore plus fins et munis d'hameçons acérés.

— L'extremité des tentacules en forme de ventouse semble agir comme un oeil, ou comme une oreille, à la perception extrêmement aiguisée.

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

— Ou bien j'ai tout rêvé (mais alors que signifient ces 5 tombes dans cette clairière paradisiaque où je me sens si seul ?)

— Ou bien la monstruosité se déplace.

Hypothèse de travail :

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

Question cruciale :

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

Mon cher neveu

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

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

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

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

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

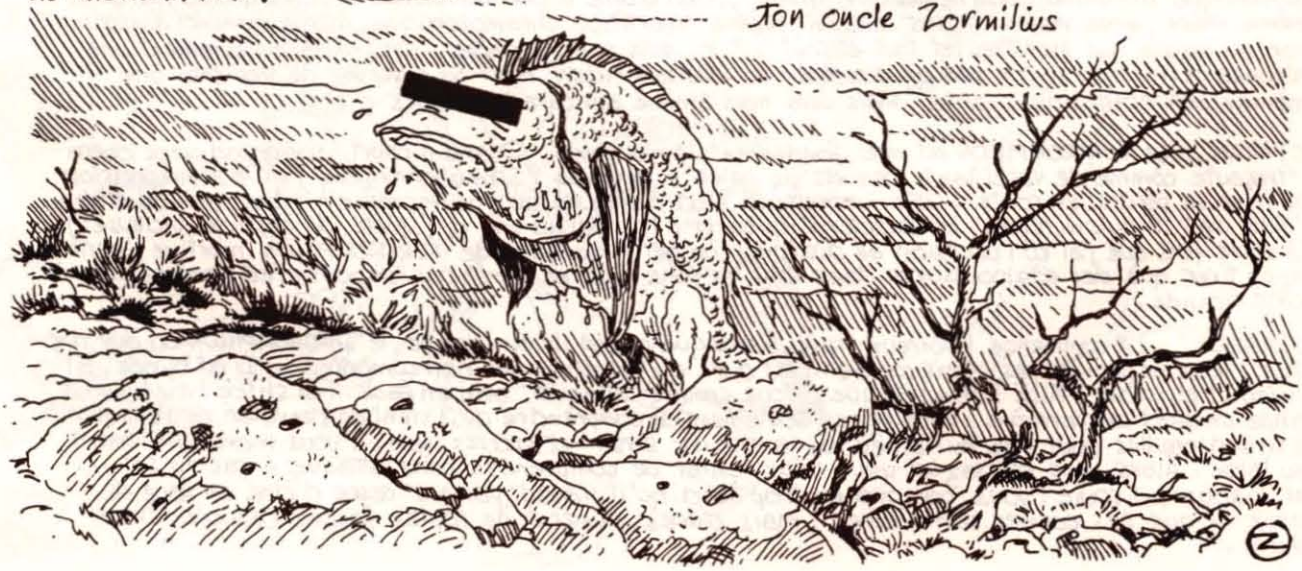
- J'ai croisé le desespoir fait oeil, répondis-je.

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

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

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

Ton oncle Zormilius



LE SERTROMPILLON

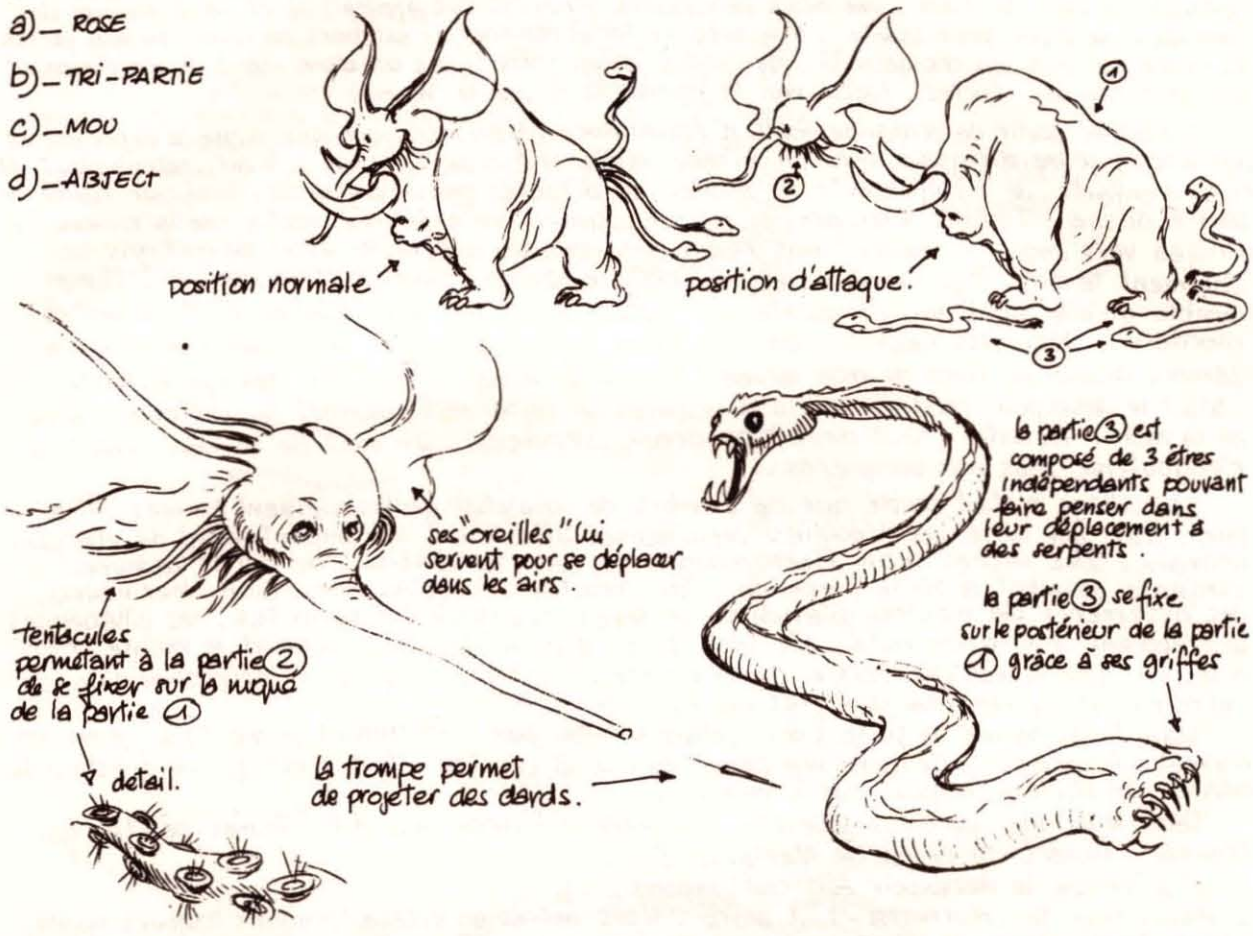
(...) On pourrait, si on le voulait, définir le SERTROMPILLON par les quatre qualificatifs suivants :

a) — ROSE

b) — TRI-PARTIE

c) — MOU

d) — ABJECT



a) ROSE. — A première vue, cette caractéristique rejoint la caractéristique d. Pour l'observateur novice, il semble que la couleur rose pâle, lait-fraise, du SERTROMPILLON entre pour beaucoup dans le sentiment d'abjection qu'il inspire. C'est vrai et c'est faux. Pour ma part, je me contenterai de dire : imaginez un SERTROMPILLON couleur caca-d'oie ... et n'en dites pas plus.

b) TRI-PARTIE. — Là se trouve le problème soulevé par tous les exégètes : l'unité biologique du SERTROMPILLON. A-t-on simplement affaire à trois bons copains s'étant prêté l'indéfectible serment de ne plus jamais se quitter un soir de beuverie mémorable ? Et la caractéristique a semble abonder dans ce sens (surtout en ce qui concerne la beuverie mémorable). Ou bien, comme je le pense personnellement, a-t-on affaire à une authentique tri-unité (pourne pas dire Trinité), c'est à dire à une communauté symbiotique née de la même mère, avec même rhésus sanguin, même répartition chromosomique, même numéro d'inscription au registe des Monstres, et tout et tout ... ? les avis sont partagés. On trouverait sûrement une réponse définitive si l'on pouvait disséquer un SERTROMPILLON mort ou observer de très près une maman SERTROMPILLON vivante. Mais cela nous amène aux caracteristiques c et d.

c) MOU. — Le SERTROMPILLON est mou, fondamentalement mou. Quand il court, son grand corps obèse tressaute comme de vacillants paquets de gelée à la fraise (Strawberry jelly). On a l'impression qu'il va se perdre en route. Cette impression n'est d'ailleurs pas une impression : il se perd bel et bien. Mais c'est là qu'on rejoint les caracteristiques b (tri-partie) et d (saleté de bestiole vicieuse!) La seule fois que j'ai eu l'occasion de disséquer un petit morceau de SERTROMPILLON mort, je n'ai rien pu en tirer que des éclaboussures dans tous les sens. Ça ne tient pas debout, c'est comme du pâté liquide.

d) ABJECT. — Là commence l'horreur vraie. Parce que quand il vous frappe, le SERTROMPILLON est dur, dur, dur ! vous ne pouvez pas savoir combien il est dur - et c'est à n'y plus rien comprendre. Il est blindé. Et vicieux ! et retors ! rusé ! démoniaque ! Vous croyez l'attaquer bien en face ... et shtoc ! aïe ! il vous lance un dard par derrière. Vous venez seulement de comprendre qu'il vient de s'envoler, de s'envoler à tire-d'oreilles pour vous mitrailler par la voie des airs ... et ssssssss !aah ! il vous mord cruellement au talon. Alors vous baissez les yeux pour tenter de comprendre cette attaque à ras du sol ... et baoump ! couic ! vous comprenez trop tard qu'il n'avait jamais cessé d'être en face de vous et que ses cornes sont dures, mais dures, dures ! de toutes façons beaucoup trop dures.

Une question fondamentale se pose. Existe-t-il un aventurier suffisament bête pour se laisser avoir par de tels procédés ? Hélas ! non et oui. Car il me faut maintenant parler de la caractéristique majeure du SERTROMPILLON, celle qui englobe toutes les autres, celle qui est peut-être le lien mystique unissant les trois parties de ce mol et abject agrégat rose : ses pouvoirs psioniques se font généralement sentir environ une heure avant la rencontre proprement dite. Cela commence par une chaleur à la nuque et au niveau des oreilles ; puis viennent des troubles de communication : on bégaie ; puis des troubles de perception : on voit double ; des troubles d'équilibre : on titube... Enfin, au paroxysme de l'attaque, apparaît le SERTROMPILLON lui-même, rose et cauchemardesque.
Notons heureusement pour finir que son attaque est rarement mortelle. les victimes du monstre se reveillent généralement 24 heures plus tard, vautrées parmi de gluantes flaques rosâtres, sans autre dommage véritable qu'une sérieuse "gueule de bois".
Enfin telle est du moins mon expérience personnelle.
(...) le chapitre suivant sera consacré au Bhi-Karbonath, un monstre loyal-bon (...)
Emilius

LE NÉNUPHAR DES SABLES.

fig 1.

Cette plante amusante et docile ne pousse que dans le désert 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 préférence un air très 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 très 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'à 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 !...

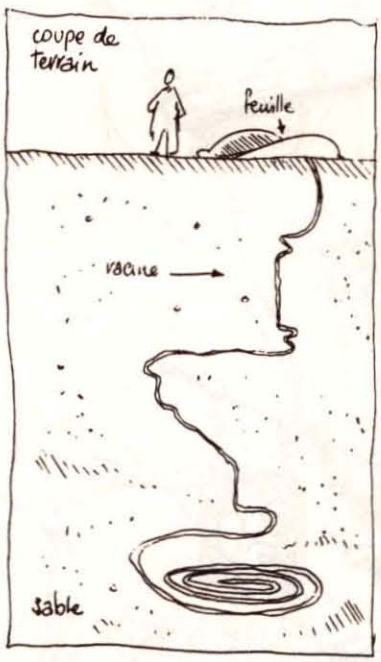


fig 2

fig 3

fig 4.

Zornilius

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 cœur 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 cœur 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'œil à votre entourage (cœur 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 !...

LE GOLEM DE BOIS

Quand mon vieil ennemi, le mage K.O'Tickeyville me proposa de visiter le cimetière, j'avais pleinement conscience qu'il cherchait à me nuire. Mais ... la Science avant Tout ! J'acceptai

Le jardin tombal était lugubre sous la lune maigre qu'occultait la course des nuages échevelés. A tout hasard, je me repassais en mémoire les equations qui découragent les morts-vivants, lorsque le mage conjura deux brillantes sphères de cristal qui se mirent à vire-volter parmi les pierres. Et voici qu'un tumulus s'entrouvrit et que, dans un horrible grincement de clous arrachés, une planche de bois s'exhuma d'elle-même et vint se placer entre les sphères brillantes. Une deuxième suivit bientôt la première, puis une troisième. Partout, la terre s'entrouvrait. Et voici qu'une quatrième planche, rongée, noircie par son séjour au-delà de ce monde, rejoignit l'assemblage qui se formait sous les sphères de cristal; et cette planche, je compris brusquement avec un sursaut de blême épouvante que ce ne pouvait être qu'un couvercle de cercueil !

Je courus. Poursuivi par le ricanement sinistre du mage K.O'Tickeyville, je mis mon salut dans la fuite, car si je connaissais les formules contre les visiteurs d'outre-tombe, je ne connaissais rien encore contre la pure horreur des cercueils animés !

Car c'était un véritable Golem de Bois qui s'acharnait maintenant à ma poursuite. Les globes de cristal lui donnaient deux grands yeux blancs et son corps monstrueux était fait de centaines de planches pourries. La terre ne cessait de s'entrouvrir et le monstre grandissait à chaque tombe !

Je crus pouvoir le semer en plongeant dans le fleuve. Erreur !!...il flottait mieux que moi. Et voici que l'épave d'une vieille caraque engloutie remonta d'elle-même pour se joindre à lui, les mâts et les vergues où furent pendus tant de marins innocents lui conférant des membres gigantesques !

Nous traversâmes le village, et ce fut pire encore quand les chalets se démantelèrent et que des escaliers entiers vinrent donner au Golem une colonne vertébrale démentielle !

Le volcan ! songeai-je alors. là, il n'osera pas ... Il osa, cependant (car il était bête heureusement, comme tous les Golems.) et c'est ainsi que j'en fus finalement débarrassé.

Mais quelle émotion ! ....

Zonnilius

LE TÉLÉGASTRE

. Il y avait des années que je soupçonnais l'existence du TÉLÉGASTRE, ainsi nommé parce qu'il téléporte son son estomac à distance. Restait à le prouver, et pire ! à le décrire.

Ce qui me manquait, c'était le bout. Le petit bout de queue fossilisée à partir duquel on reconstitue le squelette du dragon tout entier. Mes premiers indices étaient minces, quoique significatifs. Dans 77 cas de disparition pure et simple d'aventuriers au fond d'oubliettes et donjons les plus divers, il flottait dans l'air une écœurante odeur de marée ...

Le bout ce fut en l'occurence un bouton de culotte que j'identifiai immédiatement comme ayant appartenu au Ranger-Samouraï-Assassin-Druide de la 76e expédition. Et tenez-vous bien, ce bouton fut retrouvé sur la plage ! Dès lors, Tout ne fut plus qu'un enchaînement de déductions scientifiques selon la célèbre méthode divinatoire de D-RW-N ♀.

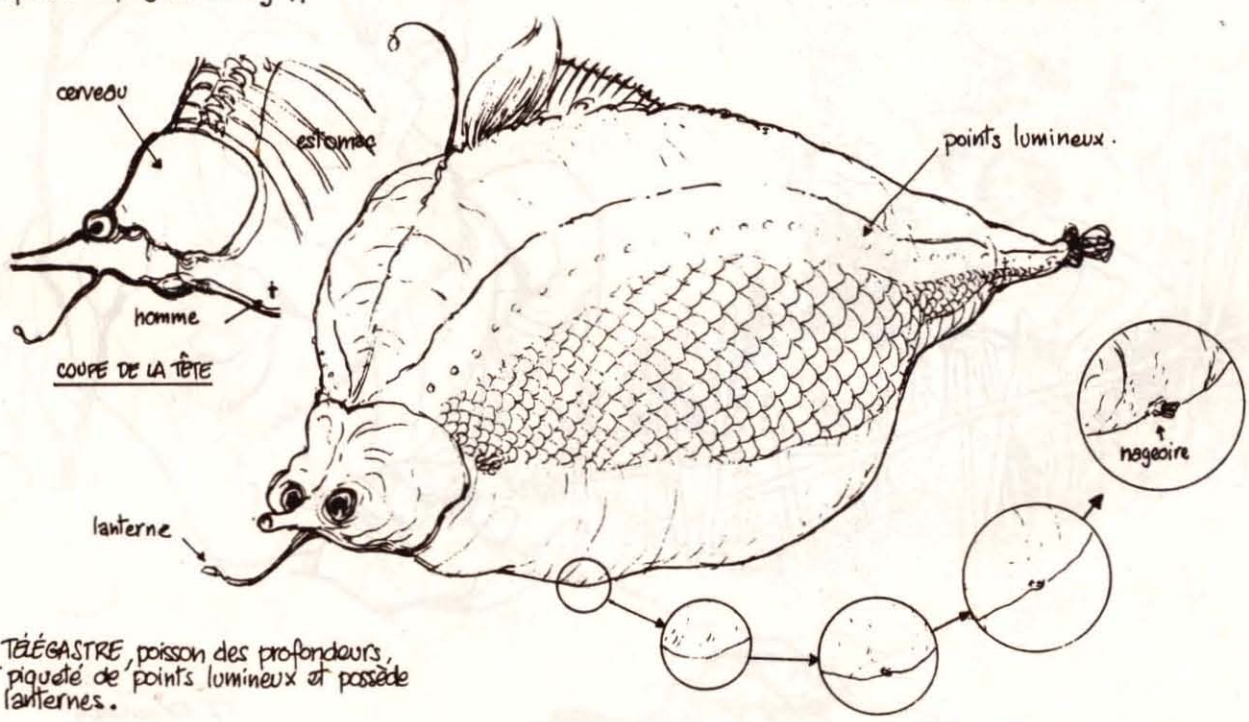
En voici les conclusions :

Le TÉLÉGASTRE est un poisson géant, 80 m de long, 40 m de large, 35 m de haut, muni d'une fine bouche proportionnellement minuscule : 2m x 2m x 2m. Ses nageoires ridiculement petites, 1 à 2 cm de long, l'empêchent de nager et l'obligent à rester vautré sur le sable des profondeurs. Pour se nourrir, il a su développer au fil des siècles un pouvoir de Télégastrie. Il téléporte son estomac géant dans des endroits regorgeants de sels minéraux et de bonnes choses : les oubliettes des donjons. L'estomac est capable d'englober de larges portions de salles et de couloirs avec tout leur contenu, puis : téléportation de retour à l'intérieur du poisson pour commencer la digestion. Imaginez la tête des aventuriers embarqués par hasard, cherchant un passage secret et tombant sur une arête !

Détail important : les yeux du TÉLÉGASTRE donnent directement dans sa bouche, un peu comme l'objectif d'une caméra donne dans la chambre noire. Le TÉLÉGASTRE aime bien voir ce qu'il mange, et c'est son droit. Mais naturellement, selon les lois de l'optique, il le voit à l'envers. Quand il n'aime pas, il recrache. Malheureusement, il aime Tout...

Et alors ? bon sang de bon sang ! ça n'est pas une raison pour paniquer ! Si les aventuriers étaient malins, on retrouverait d'eux autre chose qu'un bouton de culotte ! Ça ne doit pas être bien difficile de se frayer un chemin jusqu'à la bouche avant d'être complétement digéré. Un œsophage, ça n'est jamais qu'un couloir mou, et y a même pas de porte, bon sang ! Là, il suffit de faire les pieds au mur. Et le tour est joué. Le TÉLÉGASTRE, qui voit à l'envers croit voir sa nourriture à l'endroit. Mais comme il ne sait pas (naturellement !) qu'il ne voit pas à l'endroit, il pense qu'elle est en fait à l'envers. Et bon sang de bon sang il n'a pas tort ! N'empêche, le temps qu'il comprenne en poussant un petit "oh !" de surprise, il suffit de profiter de ce qu'il a la bouche en cul-de-poule pour s'éclipser discrètement et regagner la surface avec une cloche à plongeur.

Je sais. Il y a des aventuriers qui n'emportent jamais de cloche à plongeur. Quel manque d'expérience, Bon Sang !!



le TÉLÉGASTRE, poisson des profondeurs, est piqueté de points lumineux et possède 2 lanternes.

LE FRIGIDION

Cher collègue

Au diable vos électrons, vos protons, vos neutrons ! Ce ne sont que des animaux de basse-cour, et pas plus difficiles à domestiquer que des poissons rouges ! Moi je vous parle d'un vrai monstre. Connaissez-vous le FRIGIDION ?...

Il s'agit de froid élémental. Ah ! l'ignoble bête ! mon huile est encore figée ! Élemental, dis-je, de la même façon qu'en symbolique hermétique le feu est un élément. Vous me suivez ? vous pouvez laisser la porte ouverte, le FRIGIDION est déjà là.

Un élément en ce sens qu'il ne s'agit pas d'une simple absence de chaleur. Le feu n'est-il qu'une simple absence de froid ? suffit-il de mettre un feu dans un refrigérateur pour l'éteindre ? Eh bien, vous pouvez mettre un FRIGIDION dans un volcan, il ne fondra pas ni ne se réchauffera pour autant. C'est comme le feu - l'élément feu en négatif. Et tout autour de lui ça gèle !...

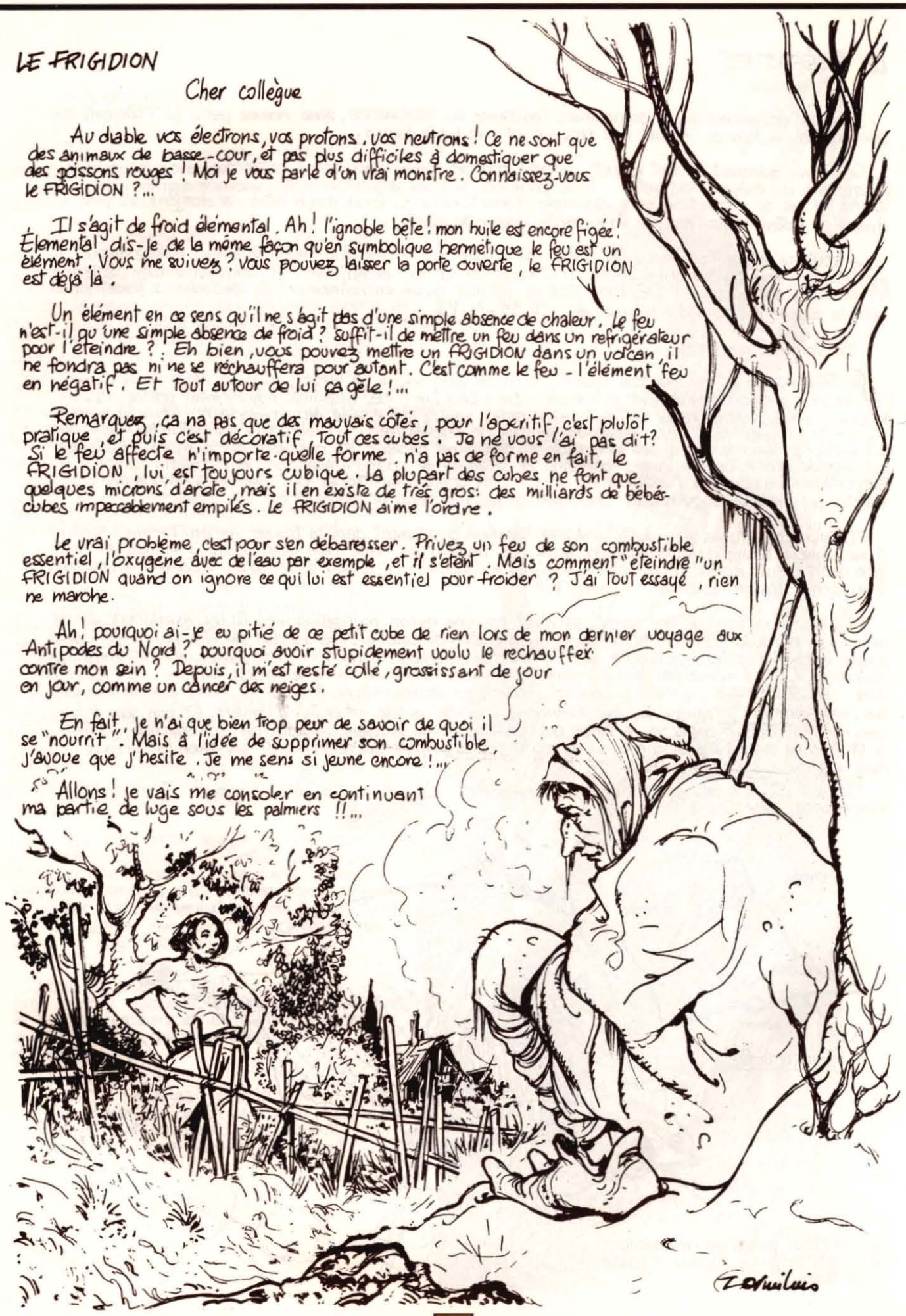
Remarquez, ça n'a pas que des mauvais côtés, pour l'apéritif, c'est plutôt pratique, et puis c'est décoratif. Tous ces cubes. Je ne vous l'ai pas dit ? Si le feu affecte n'importe-quelle forme, n'a pas de forme en fait, le FRIGIDION, lui, est toujours cubique. La plupart des cubes ne font que quelques microns d'arête, mais il en existe de très gros : des milliards de bébés-cubes impeccablement empilés. Le FRIGIDION aime l'ordre.

Le vrai problème, c'est pour s'en débarrasser. Privez un feu de son combustible essentiel, l'oxygène avec de l'eau par exemple, et il s'éteint. Mais comment "éteindre" un FRIGIDION quand on ignore ce qui lui est essentiel pour froider ? J'ai tout essayé, rien ne marche.

Ah ! pourquoi ai-je eu pitié de ce petit cube de rien lors de mon dernier voyage aux Antipodes du Nord ? pourquoi avoir stupidement voulu le réchauffer contre mon sein ? Depuis, il m'est resté collé, grossissant de jour en jour, comme un cancer des neiges.

En fait, je n'ai que bien trop peur de savoir de quoi il se "nourrit". Mais à l'idée de supprimer son combustible, j'avoue que j'hésite. Je me sens si jeune encore !...

Allons ! je vais me consoler en continuant ma partie de luge sous les palmiers !!...



LES ZIMADJS

C'était il y a longtemps : nous progressions silencieusement dans je ne sais plus trop quelle oubliette à la recherche de je ne sais plus trop quelle relique. Nous avions le Kobold à gauche et à droite, la certitude de l'Orc quelque part en amont ; et l'arrière-garde venait de nous rapporter que le Goblin nous suivait depuis déjà pas mal de temps. Bref !!, la routine....

Mais j'avais le sentiment d'une quatrième présence, invisible ou presque : une culotte courte à bretelle entraperçue, un ruban rose dans des cheveux ... Et c'est alors que l'épée du paladin se mit à briller. "Par la Grande Magie" ! s'écria-t-il "Le Mal est tout proche !" Puis il ajouta d'une voix hagarde : "Mais elle est propre ..." Et personne ne comprit rien ; surtout quand il ajouta : "Pousse-toi fillette !" Et la stupéfaction fut à son comble quand une voix enfantine s'écria : "Bougez pas, M'sieu ! vous allez vous coupez !" Je pivotai de 38° sur moi même et je la vis. J'aurais dû m'en douter : une ZIMADJE ! une mignone ZIMADJE de 80 cm de haut, avec une petite jupe plissée, de bonnes joues roses à fossettes et un gros noeud de ruban dans ses cheveux blonds, en train d'astiquer l'épée du Paladin avec un chiffon de laine. Puis elle pivota elle-même de 29° et je n'en vis plus qu'une perspective déformée. Horreur ! au même moment, deux garnements saisissaient le bas de mon manteau, portant qui un plat à barbe, qui un rasoir : "Vous devriez des fois faire votre Toilette, M'sieu ! nous allons vous aider !" le voleur hurla : "Mes crochets ! mes fausses clés !" Un petit ZIMADJ le fixait en suçant son pouce : "ils étaient tous tordus, tes outils, je te les ai réparés ; ils sont bien droits maintenant !" Puis il pivota de 11° et l'on ne vit plus que 62 % de sa surface. "Mes fioles ! hurla le Clerc - j'ai tout mis dans la même gourde pour que ça vous soit plus pratique à porter !" assura une gentille petite ZIMADJE en rougissant sous ses taches de rousseur.

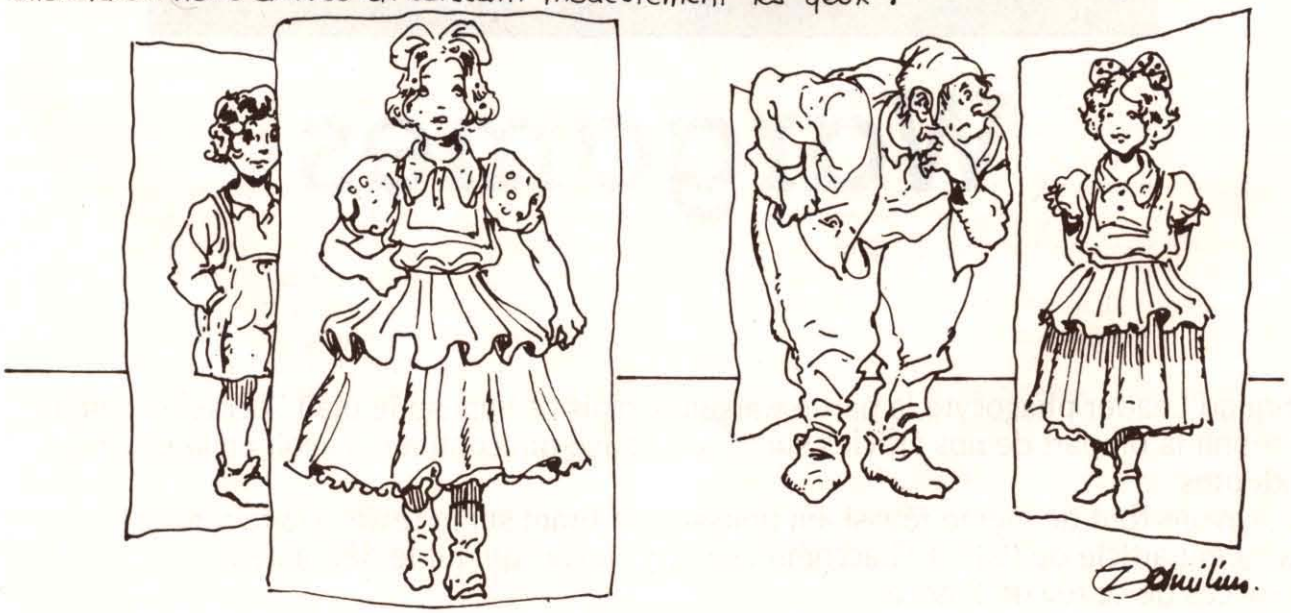
Et c'est alors que les Orcs déferlèrent. Des Orcs bien lavés, frottés fleurant bon l'eau de cologne. Dans la confusion actuelle, nous étions perdus !... Mais vingt ZIMADJS s'interposèrent immédiatement : "halte ! Vous venez de gauche et voilà les Goblins qui arrivent de droite. Ils ont la priorité. Vous taperez après, s'il vous plaît !..."

"Je ne comprend rien à ce scroll ! hurla le magaud.. Il ne te plait pas, mon joli dessin ? je l'ai fait pour te faire plaisir, assura une petite ZIMADJE toute rouge et au bord des larmes.

Et la bataille commença. Heureusement, les Kobolds n'avaient pas rangé leur chambre et, privés de récréation, n'eurent pas le droit de nous assaillir.

Les ZIMADJS, comprenez-vous, sont des créatures bi-dimensionnelles. De face on les voit bien, mais de profil, c'est comme s'ils n'existaient plus. Et ils sont serviables ! ils sont gentils ! sages ! vraiment très très bien élevés. Un Zimadj qui ne peut pas rendre service c'est comme un dé sans face : ça se sent Très mélancolique. Et peut-on avoir le coeur de faire de la peine à de si précieuses créatures ? "ça y est ! s'écria l'un deux, j'ai reparé le vieux ressort cassé, ça marche !" le ressort ? quel ressort ? pensâmes-nous tous ensemble, Orcs, Goblins, mes assistants et moi-même. Le ressort de la grande Trape qui couvrait toute la surface de la salle. Nous basculâmes tous ensemble dans la terrible fosse. "Attendez qu'on vous éclaire !" supplia un ZIMADJ en saisissant une torche.

30 mètres plus bas, une forêt de pieux métalliques effilés comme des aiguilles attendaient notre arrivée en baissant modestement les yeux.



Wargames

■ Squad Leader phagocyte la partie wargame, mais ce hors-série était l'occasion unique de réunir la plupart de nos articles sur ce jeu fleuve qui continue d'avoir un large cercle d'adeptes.
Nous avons tout de même réussi, en poussant et tirant sur le texte, à faire rentrer l'excellent article de Patrick Giaccomini sur Cry Havoc, qui fut le détonateur du succès de ce jeu en France.

SQUAD L'infanterie LEADER

Parus dans les n° 7 à 16
mars-avril 1982
à septembre-octobre 1983

Analyse et conseils
(mais pas de scénarios)
autour d'un jeu gigogne.
Pourquoi pas l'occasion de vous y mettre?

Squad Leader est le wargame le plus sophistiqué et le plus populaire actuellement sur le marché. C'est plus qu'un simple wargame, c'est un « système de jeu » unique et original qui permet une mise en scène exceptionnellement réaliste de tous les conflits de la Seconde Guerre mondiale. Son seul inconvénient est la complexité des ses règles (13 pages de règle en anglais comprenant 140 chapitres !). A l'évidence, ce n'est pas un jeu pour débutant ! Mais fort heureusement toutes ces règles sont logiques et relèvent bien souvent du bon sens. Et nous allons les examiner ensemble, j'analyserai certains points de règle et je vous donnerai des conseils pratiques de tactiques.

Commençons par étudier l'infanterie. Car Squad Leader a été conçu à la base comme un jeu d'infanterie. En effet c'est l'arme présente sur tous les champs de bataille terrestres.

La grande originalité des règles de Squad Leader est d'introduire une notion de moral. Selon la définition du jeu, le moral « est une évaluation de la faculté qu'a une unité de subir une attaque avant de craquer et de courir se mettre à l'abri. C'est le point limite au-delà duquel l'instinct de survie passe avant la discipline militaire » (règle 2.4). Ce qui se reflète dans la table de résultats où l'unité d'infanterie peut être tuée sur le coup (KIA = *killed in action*), ou bien peut subir un contrôle du moral (MC = *morale check*) : si elle le passe avec succès, elle continue à obéir à vos ordres, sinon, elle court se réfugier dans la maison ou le bosquet d'arbres le plus proche. Si elle est incapable de se réfugier à l'abri, elle se laisse tomber au sol « en faisant le mort » et la pièce est retirée du jeu...

Chaque unité d'infanterie, *squad* (escouade) ou *crew* (équipage), est donc caractérisée par sa puissance de feu, sa portée et son moral.

Les leaders, eux, sont individualisés par leur moral et par leur *leadership*. Le leadership est une évaluation de la compétence tactique du leader et de sa faculté à tirer le meilleur de ses hommes. Ce nombre est normalement négatif, il est donc retranché du résultat des dés concernant le moral et la puissance de feu des sections placées sous le commandement du leader (règle 2.6.). Un excellent leader sera donc un 10 – 3 (Greup), et un très mauvais leader sera un 6 + 1 (Rosenberg). Rosenberg est tellement mauvais que ses hommes seraient nettement plus à l'aise s'il n'était pas là ! Par contre, le plus mauvais des soldats suivrait Greup jusqu'au bout du monde !...

Ces caractéristiques « personnifient » véritablement chacun des leaders. Vous apprendrez vite que Tienham est excellent à la mitrailleuse lourde, que Stahler est l'homme à tout faire, sur qui vous pouvez compter, et que Cobehov est une vraie catastrophe !

Analyse des règles

On ne peut pas, dans le cadre de cet article, faire une analyse exhaustive de 108 pages de règles ! Je vais cependant essayer de synthétiser les plus importantes règles concernant l'infanterie, celles qui ont été modifiées de jeu en jeu. Les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles.

Phase de Récupération (Rally phase)

Les squads *broken* peuvent se récupérer à condition qu'un leader valide soit présent dans le même hexagone (14.1). Les leaders peuvent se récupérer tout seuls (14.3).

Si les pièces se sont fait tirer dessus le coup précédent (en particulier si elles viennent d'être broken), alors leur moral est « désespéré » (14.6). Il va donc falloir pénaliser le jet de dés en y ajoutant un nombre :

Moral désespéré

	Squad	Leader	Règles
Cas général	+4	+4	(14-6)
Américains	+0	+4	(50-1)
SS	+2	+2	(83-2)
Finnois	+0	+0	(104-51)

Tir de Préparation (Prep fire phase)

L'attaquant peut tirer sur tout ce qu'il voit et qui est à sa portée (4.2), mais alors il ne pourra pas bouger dans la phase de mouvement suivante. Il faut :

— additionner les facteurs d'attaque du groupe de tir (10. 1) ;
— contrôler les modificateurs (table 10.3) ;
— déterminer la colonne de tir (1ère colonne inférieure ou égale à la puissance de tir modifiée) (10.3) ;
— contrôler les DRM (modificateurs du résultat des dés) (10.4) : DRM de terrain (table 11.1) ;

DRM de leadership, qui est pénalisé de +1 dans les cas suivants : leader blessé (122.2), leader allié (74.2), leader SS pour non SS ou vice versa (83.7).

— rouler 2 dés (10.5) : si une unité sans leader obtient un « double », elle meurt de peur et cela fait descendre d'une colonne (121.2).
— voir le résultat (table 10.3) : KIA : tout le monde est mort ; MC (0 à 4) : tout le monde passe immédiatement un Morale Check en commençant par les leaders (8.8). Si on obtient un « 2 », l'unité devient « berserk » et charge l'unité ennemie la plus proche (18.4, 18.5 et 110).

L'infanterie dans Squad Leader

Spécial :	Leaders	1ère ligne (squad)	1ère ligne (crew)	2e ligne	Commandos	Élite (squad)	Élite (crew)	Conscrits	Cavaliers	Tireurs d'élite	Éclaireurs
4-4-7 (Anglais)											
Allemands (Werhmacht)	9-2	4-6-7	2-4-7		8-3-8	4-6-8		4-3-6	5-4-8	1-8-8	SCOUT 6
Allemands (SS)	10-2	6-5-8	2-4-8							1-8-8	
Alliés de l'Axe (Roumains, etc.)	7-0	3-4-7								1-8-8	
Finlandais	10-1	6-4-8	2-4-8	5-4-8	8-3-8						SCOUT 6
Soviétiques	8-0	4-4-7	2-3-7		6-2-8			4-3-6	5-3-7	1-8-8	
Partisans	9-1	3-3-6									
Alliés mineurs (Pologne, Belgique, Hollande, Grèce, Norvège, etc.)	8-0	4-4-7	2-2-7	3-4-7		4-5-8				1-8-8	
Anglais (Canadiens, Français libres, Australiens)	9-1	4-5-7	2-3-7		6-3-8	4-5-8	2-3-8	4-3-6		1-8-8	SCOUT 6
Français	9-2	4-5-7	2-3-7	3-5-7		4-5-8				1-8-8	
Américains	9-1	6-6-6	2-4-6		8-4-7						

On appelle un leader « allié », un leader d'une nationalité différente de celle du squad, mais combattant avec lui. Par exemple, un leader roumain peut être un « allié » pour un squad allemand dans certains scénarios.

Mouvement (Movement phase)

Toutes les unités valides (non broken) qui n'ont pas tiré peuvent bouger (4.3, 5.1). Les différentes pièces ont un certain nombre de facteurs de mouvement (MF), voir tableau ci-dessous.

Tout squad qui a passé son mouvement entier avec un leader même blessé (cf 122.21) a un bonus de + 2 MF (5.44). Si c'est un leader allié, +1MF seulement (74.3).

Toute unité passant son mouvement entier sur la route a un bonus de +1MF (73.1).

En aucun cas une unité ne peut avoir plus de 8 MF après toutes les modifications (104.231).

Facteurs de mouvement

	Normal (5-4)	Berserk (18-43) ou Marche forcée (73-3)
Squad Volskgrenadiers (94-2) – Squad conscrit ou Horse Guards (104-24) Leader blessé (122-21)	3MF	5MF
Squad (cas général) (5-41)	4MF	6MF
Squad Gurkha qui passe tout son mouvement dans les collines (104-231)	5MF	7MF
Leader (cas général) (5-42) Sniper (96-8) Scout (116-5)	6MF	8MF

Tir défensif (Défensive fire phase)

Le défenseur peut tirer sur tout ce qui passe dans sa ligne de mire (6.4).

Les tirs se déroulent de la même façon que le Tir de préparation, sauf qu'il y a un DRM de – 2 pour ceux qui se font prendre en terrain découvert (16.5). Si il y a alors un Morale Check à passer et que le squad (ou le leader) le passe juste, tout le monde se met à plat ventre au milieu de la rue (121.1) !

Tir avancé (Advancing fire phase)

Toutes les unités attaquantes qui ont bougé peuvent tirer à demi-puissance (4.5). Toutes celles qui n'ont ni tiré ni bougé peuvent tirer à pleine puissance (4.5). Pour le reste, voir Tir de préparation.

Sauve-qui-peut (Rout phase)

Toutes les unités qui ont raté un Morale check doivent courir se mettre à l'abri dans une maison ou un bois (13.4) ou dans un bunker (56.6). Celles qui ne peuvent pas se mettre à l'abri sont éliminées (13.47).

Assaut (Advance phase)

Toutes les unités peuvent avancer d'un hexagone quel que soit le coût du terrain. C'est le seul cas où on peut pénétrer dans un hexagone occupé par une unité ennemie (4.7, 5.6).

Corps à corps (combat rapproché)

Les unités ennemies se trouvant dans le même hexagone doivent s'attaquer mutuellement en corps à corps (4.8). Il faut :
— calculer des ratios (20.72) ;
— tenir compte des modificateurs : Gurkhas contre Italiens : x 3 (contre les autres : x 2) (104.233)
— contrôler les DRM : + 1 si l'assaut a été fait dans la boue (111.71) ; –1 si l'assaut a été fait par vents forts (111.32) ; –1 si l'assaut a été fait sous un orage (111.45) ; –1 sur une unité fatiguée par une marche forcée (73.5).
— résultats des dés : si un « 2 » est tiré, il y a création d'un leader (115.12).
Cas particulier : quand les partisans attaquent dans les bois en corps à corps, il y a « embuscade ». Dans ce cas seuls les survivants peuvent contre-attaquer les partisans (98.3).
Beaucoup d'autres règles existent que nous étudierons plus loin.

Les tactiques de base

Pour gagner à Squad Leader, il y a un certain nombre de « règles d'or » à respecter. Nous allons en étudier quelques-unes concernant l'infanterie.
En ce qui concerne l'infanterie offensive, il vaut toujours mieux grouper les troupes de choc (8-3-8) pour en faire le fer de lance de l'attaque, soutenu par le tir de couverture des troupes de soutien. Par contre, en position défensive, il est souvent préférable de ne pas mettre tous ses œufs dans le même panier. Chaque fois que ce sera possible, on préférera un groupe de tir

déployé en tirailleurs plutôt qu'un empilage de 3 squads au même endroit, à la merci d'un KIA heureux de l'adversaire...
En ce qui concerne les leaders, il vaut toujours mieux placer ceux qui ont un moral de 9 ou 10 et un leadership de –1, –2 ou –3 en première ligne, de façon à obtenir un tir meurtrier. Par exemple, Greup (10-3) par sa direction de tir arrive à annuler la protection la plus efficace, c'est-à-dire celle des bâtiments en pierre (+ 3) ! Par contre, les leaders d'un moral de 8 ou moins avec un leadership de 0 doivent se placer en 2e ligne dans des maisons ou des bois, de façon à accueillir les unités broken refluant du front et à les rallier. C'est en fait la fonction primordiale de ce type de leaders : rallier les troupes broken à l'aide de schnaps (ou de vodka suivant les cas...) !
Vaut-il mieux tirer en additionnant tous les facteurs, ou éparpiller le tir sur plusieurs cibles ? Il est évident, surtout en ville, qu'il vaut mieux grouper le tir sur une cible, quitte à attendre le coup suivant pour éliminer la deuxième. Ceci est surtout valable si vous avez un leader avec un DRM important (–2 ou – 3), car il ne peut commander qu'un seul tir, pas deux. Si donc vous séparez les tirs des différents squads le –2 ne s'appliquera qu'à un squad et pas aux autres. Quel gaspillage !
Bien sûr en défensive une faible force prenant une rue en enfilade peut faire énormément de dégâts sur un ennemi qui traverse à découvert (n'oubliez pas le DRM de –2 !).

Luc Sérard

—Les armes de soutien—

Les armes de soutien apportent une variété considérable au combat d'infanterie dans le système Squad Leader. Nous allons les passer en revue dans les combats infanterie contre infanterie. Les armes de soutien antichars sont étudiées dans un autre article. Les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles.
Chaque arme est affectée à un squad ou à un crew. Un squad peut porter plusieurs armes à la fois, mais ne peut en utiliser qu'un seul type à la fois (5.75). D'une façon générale, il peut tirer dans un hexagone avec sa propre puissance de feu, et dans un autre avec son arme de soutien (8.4). Par ailleurs, l'orientation du pion sur la carte n'intervient pas : il n y a pas « d'angle de tir » (17.9).
A la différence du tir d'infanterie, celui d'une arme de soutien peut enrayer cette arme (18.1). Si on lance un double-six, l'arme est enrayée. Il faut alors essayer de la faire réparer par un squad non broken pendant la Rally phase) en lançant un seul dé. Généralement, l'arme est réparée sur un 1 et définitivement hors d'usage sur un 6. Dans ce dernier cas, on la retire du jeu (17.8). On ne peut jamais réparer une arme capturée (18.2).
Maintenant, examinons chaque type d'arme de soutien, catégorie par catégorie.

Les mitrailleuses

La mitrailleuse est l'arme de soutien la plus courante et une des plus efficaces. Elle décuple les possibilités de l'infanterie, particulièrement en ce qui concerne la portée.

Voici le tableau de toutes les mitrailleuses disponibles dans les trois jeux, Squad Leader, Cross of Iron, Crescendo of Doom.
On remarque que seul le matériel américain se répare avec un jet de 1 ou 2 (50.5). Le matériel le plus efficace et le plus fiable est allemand ou américain. Le matériel le moins efficace et le moins fiable est soviétique, sauf en ce qui concerne la mitrailleuse lourde cal.50, d'importation américaine.

Tableau 1 : les mitrailleuses

	Allemands	Alliés de l'Axe	Soviétiques	Alliés mineurs	Anglais	Français	Américains
Mitrailleuses légères	LMG 2-8 B12	LMG 2-7 B11+	LMG 2-6 B10+	LMG 2-6 B11+	LMG 2-7 B11+	LMG 2-7 B11+	
Mitrailleuses moyennes	MMG 4-12 B12	MMG 4-10 B11+	MMG 4-10+ B11	MMG 4-11 B11+	MMG 4-11 B12	MMG 4-11 B12	MMG 4-12 B12
Mitrailleuses lourdes	HMG 6-16 B12		HMG 6-12 B11+	HMG 6-12 B12	HMG 6-14 B12	HMG 6-14 B12	
Mitrailleuses lourdes cal.50			HMG 8-20 B12				HMG 8-20 B12

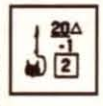
Analyse des règles

• **Utilisation**. Une mitrailleuse peut être utilisée par un squad ou un crew de n'importe quel type. Les éclaireurs (116.51) et les tireurs d'élite (96.81) ne peuvent pas utiliser de mitrailleuses.
Un squad ou un crew peut utiliser un HMG, un MMG ou deux LMG, et cela en plus de sa propre puissance de feu (17.1). Il peut utiliser deux mitrailleuses quelconques totalisant plus de 4 facteurs de tir, mais alors il ne peut pas utiliser sa propre puissance de feu (17.2).
Un leader peut utiliser une mitrailleuse à demi-puissance (17.3). Deux leaders peuvent utiliser une mitrailleuse à pleine puissance (17.3).
• **Pénétration**. La mitrailleuse « arrose » tout ce qui traîne dans sa ligne de tir derrière la cible (ami ou ennemi !) (17.6). Ce qui implique que le résultat du tir de la mitrailleuse s'applique à un certain nombre d'hexagones se trouvant dans la ligne de tir (17.5). Ce nombre d'hexagones (pas forcément adjacents) correspond à la puissance de tir de la mitrailleuse (2.8). Cela ne marche que pour un tir à l'horizontale balayant le terrain, et non pas pour un tir plongeant depuis le deuxième étage, par exemple (7.9). Il y a cependant des exceptions quand le flanc d'une colline est dans un seul plan, par exemple ; ce qui revient tout simplement à balayer un terrain plat en pente (95.21).
• **Restrictions**. Seules les LMG et MIG peuvent être transportées dans les égouts (27.3).
Les mitrailleuses capturées peuvent être utilisées sans problème (2.7, 50.4), sauf que le nombre de « défaillance » (habituellement 12) doit être réduit de 2 points (90.12), y compris pour les Américains (90.9). De plus, une fois qu'une arme capturée est enrayée, elle devient inutilisable et est éliminée (90.12).
Dans le tir avancé (Advancing fire phase), seuls peuvent tirer les squads qui ont porté moins de 4 points de portage pendant la phase de Mouvement (5.74). Pendant la phase de Sauve-qui-peut (Rout phase), les unités « broken » en déroute abandonnent toutes les armes de soutien sur place.
Seules les mitrailleuses légères (LMG) peuvent être utilisées en combat rapproché (20.5).

Tactiques de base

Donnez toujours les meilleures mitrailleuses aux meilleurs leaders. Une mitrailleuse lourde bien placée fera beaucoup plus de dégâts si elle est commandée par Tienham (10-2) que si elle est commandée par Rosenberg (6+1) ! D'une façon générale, donnez toujours le meilleur matériel et les meilleures troupes aux meilleurs leaders. Ceux-ci seront votre fer de lance et les autres seront là en soutien ou en réserve.
Dans les combats de rue, essayez de prendre une rue en enfilade avec une mitrailleuse lourde placée dans une maison au bout de la rue. L'ennemi ne pourra plus traverser cette rue ! Il devra tenter le coup par les égouts...
Dans la campagne, essayez également de quadriller le champ de bataille par des lignes de tirs croisés. Par exemple, pour couvrir la carte 4 avec deux mitrailleuses lourdes en hiver (sans champs de blé), placez-en une en 4M2 qui couvrira tout de 4C7 à 4P4, et une autre en 4T4 qui couvrira tout de 4P4 jusqu'à 4 FF4.
Evitez d'utiliser une mitrailleuse dans un groupe de tir si ça ne vous sert à rien. Ex : 2 squads 4-6-7 + 1 LMG 2-8, le total vous donne 10, que vous ramenez à 8 sur la table de résultat. Donc, ça ne vous apporte rien, si ce n'est le risque de l'enrayer au cas où vous tiriez un 12 !
Si vous êtes obligés de vous replier et que vous ne pouvez pas emmener toutes les mitrailleuses, détruisez-les (17.8) ! Il est toujours plus payant de détruire ses propres armes (ou simplement de les « enrayer » volontairement) que de laisser l'ennemi s'en servir contre vous !
Dans certains cas, n'hésitez pas à tirer avec un feu soutenu, ce qui vous permet de vous décaler d'une colonne vers la droite au prix d'un nombre de défaillance réduit de 2 points (95).

Les lance-flammes



Le lance-flammes est une arme terriblement efficace à courte portée. Elle ignore les protections du terrain (22.2). Elle est donc idéale contre l'infanterie retranchée dans des fortifications (bunkers, tranchées, maisons en pierre, etc.). C'est une arme assez peu courante qui n'apparaît que dans 10 des 61 scénarios officiels.

Analyse des règles

• **Utilisation**. Seuls les sections d'assaut, les SS (83.4) et les leaders avec un leadership de – 2 ou – 3 sont habilités à utiliser un lance-flammes (22.4, 50.2, 104.22 et 104.55). Les autres troupes peuvent quand même l'utiliser, mais en considérant que c'est une arme capturée (voir 90.11 et 104.12). Les tireurs d'élite (96.81) et les éclaireurs (116.51) ne peuvent jamais l'employer.
• **Pénétration**. Le lance-flammes a une puissance de 20 quel que soit le terrain. Il n'y a aucun modificateur de quelque nature que ce soit (2 et 22.2), même à travers la fumée d'une grenade fumigène (24.6). Les seules exceptions sont : puissance divisée par 2 si la cible est camouflée (Area fire : 22.1). Si l'infanterie qui tire est dans un marais (75.4), ou s'il s'agit d'un lance-flammes capturé (90.13). Mais la puissance n'est pas divisée par 2 dans le cas d'un tir après mouvement (22.8) ! Pour les bunkers, le modificateur de face ne s'applique pas, mais celui de dos s'applique (56.5). Une infanterie dans une tranchée ne peut pas utiliser de lance-flammes, par manque de place (54.6 et 137.1) ! Enfin, le leadership n'a aucun effet sur le lance-flammes (22.2).
Le lance-flammes se trouve à court d'essence sur un jet de dés de 9 ou plus (22.6). Dans le cas d'un lance flammes capturé, c'est avec 7 ou plus (90.12). Le lance-flammes est alors retiré du jeu (pas de réparation possible).

Un lance-flammes représente un risque d'explosion, donc tout tir dirigé sur une case où il y a un lance-flammes aura un DRM de –1 en plus du reste (2.7). Bien sûr, si il y a deux lance-flammes, ça fera –2 !
Le lance-flammes peut être transporté dans les égouts (27.3).
Si le résultat d'un tir de lance-flammes sur une maison est KIA, la maison prend feu (59.2).

Tactiques de base

Le lance-flammes est l'arme idéale pour venir à bout des positions retranchées. Une excellente tactique pour venir à bout d'un bunker (par exemple) est de répandre de la fumée sur le terrain découvert pendant la Prep fire phase (avec l'artillerie par exemple, voir 46.9) puis de progresser avec vos troupes d'élite sous le couvert du rideau de fumée, en vous arrêtant à deux cases de la cible, enfin d'arroser tout d'essence pendant l'Advancing fire phase (n'oubliez pas que la puissance de 20 n'est pas divisée par 2 durant cette phase - 22.8).
Comme le leadership n'a aucune influence sur le tir, il est inutile de mettre un leader dans la même case. Il serait certainement plus utile ailleurs. D'ailleurs, si possible, il vaut mieux que le squad qui utilise le lance-flammes reste seul dans son hexagone (il y a un DRM de –1 pour tous les tirs incidents - 22.7).

Les charges explosives

La charge explosive est une charge qu'il faut déposer pendant la phase de Mouvement et qui explose pendant l'Advancing fire phase. L'explosion produite est très violente (puissance 30). Le problème est d'aller la déposer là où elle doit exploser !
Cette arme est assez courante, toutes les armées (sauf les Roumains) en ont. Elles sont toutes de même type.
Parmi les utilisations spectaculaires de la charge de démolition, il y a le sabotage des ponts qui sont l'enjeu d'un scénario. Il faut alors se rendre maître du pont avant que l'ennemi ne le fasse sauter !

Analyse des règles

• **Utilisation**. Seuls les sections d'assaut, les SS (83.4) et les leaders avec un leadership de –2 ou –3 sont habilités à utiliser une charge de démolition (23.2, 50.2, 104.22 et 104.55). Les autres troupes peuvent l'utiliser quand même, mais comme si c'était une arme capturée (90.11 et 104. 2). Dans ce cas, la charge n'explose pas sur un jet de dés de 10 + (90.12). Les tireurs d'élite (96.81) et les éclaireurs (116.51) ne peuvent jamais utiliser de charge de démolition. Une charge de démolition ne sert qu'une fois (23.4).
En phase de Mouvement, l'escouade d'assaut va placer la charge dans un hexagone adjacent à la cible (23.3). En Defensive fire phase, la charge explose avec une puissance de 30 plus tous les modificateurs (sauf le leadership) (23.5). Pour un bunker, le modificateur dépend de l'hexagone de placement (53.56). Résultats : sur un résultat KIA, tout le bâtiment s'écroule (58.1), tout le monde est tué (58.1), toutes les armes de soutien présentes dans l'hexagone sont détruites (3.8), tous les barbelés également (Torpille Bangalore - 53.53). Sur un 12, la charge n'explose pas et est retirée du jeu (23.8).
• **Cas particulier : destruction d'un pont**. Le pont est détruit pour tout résultat KIA. Cependant, contrairement au cas général, il n'y a aucun modificateur (80.411) sauf celui du leader si il est resté un tour complet dans l'hexagone du pont pour placer la charge (80.112). Notons que cela s'applique uniquement aux petits ponts des cartes n° 5, 12 et 13. La démolition des viaducs (cartes n° 7 et 8) est beaucoup plus complexe et nécessite un détonateur séparé (133.7).
• **Restriction**. Pendant la phase de Tir défensif, on peut jeter une charge explosive dans un hexagone adjacent et la charge explosera avec un DRM de +1 (103.1). Cependant le souffle de l'explosion affecte aussi le squad qui a lancé la charge, il faut donc lancer le dé une deuxième fois (103.11) (situation désespérée).

Tactiques de base

La charge de démolition convient bien pour ouvrir une brèche dans une ligne de fortification. La tactique classique est de lancer une grenade fumigène pendant la Prep fire phase, de venir placer la charge de démolition pendant la phase de Mouvement, de la faire exploser dans l'Advancing fire phase. L'application Torpille Bangalore est particulièrement efficace pour dégager des barbelés gênants.
La situation désespérée est assez dangereuse puisqu'on est atteint par le souffle de l'explosion. On peut tenter de lancer la charge dans la rue au passage des troupes ennemies (DRM – 2), étant soi-même protégé dans un bâtiment en pierre (DRM + 3).

Les mortiers légers d'infanterie

Note importante : dans ce paragraphe, toutes les références de règles « 63 » concernent Cross of Iron pages 39 et 40, et non pas Squad Leader page 22.
Nous n'étudierons ici que les mortiers légers d'infanterie (calibre inférieur à 6 mm - cf 33.6).

Tableau 2 : les mortiers légers

Allemands	Soviétiques	Polonais	Belges	Anglais	Français	Français
Mtr 50 #2-13	Mtr 50 #2-10	Mtr 46 #3-20 3PP	Mtr 50 #2-14 5PP	Mtr 51 SS 2PP	Mtr 50 #2-11 3PP	Mtr 60 #2-24 5PP

L'équipement le plus fiable est soviétique, anglais ou français (B12), le moins faible est belge (B10 -). Tous les mortiers peuvent tirer trois fois par coup sauf le français de 60 mm qui ne tire que deux fois (63.14).
La plus longue portée est celle du 60 mm français (24 hexagones), qui peut même aller jusqu'à 48 hex. à demi-puissance (107.81) La plus courte portée est celle du mortier anglais (l hexagone) qui peut tirer à bout portant grâce à une gâchette spéciale (107.82).
Tous les mortiers ne peuvent tirer que des obus explosifs (HE - cf 63.12). Seul l'anglais peut lancer aussi une grenade fumigène (63.22). Le polonais a un « tir d'infanterie équivalent » : 6 (cf 63.16), mais il ne peut pas utiliser le « tir dispersé » (63.23).
Tous les mortiers pèsent 5pp sauf les mortiers anglais (2pp) et français de 50 mm (3pp) (63.42).

Analyse des règles

• **Utilisation**. Les mortiers légers peuvent être utilisés par n'importe quelle unité d'infanterie. Un leader tout seul peut tirer, mais seulement 1 fois par tour (63.6). Les tireurs d'élite (96.81) et les éclaireurs (116.51) ne peuvent pas utiliser de mortiers.
Les mortiers peuvent tirer de n'importe où, sauf d'une maison ou d'un bunker (63.6). Exception : le tir depuis une maison en ruine, donc à ciel ouvert, est autorisé (58). On peut placer deux mortiers par hexagone. Le mortier ne peut tirer que dans son angle de tir (63.11).

Le mortier ne peut pas tirer dans l'Advancing fire phase s'il y a eu mouvement juste avant (63.42). La cible doit être en vue et à portée du mortier (63.2.)

• **Résultats**. On lance les dés pour déterminer si l'obus a touché la cible (voir table To hit 33.3), ajouter éventuellement le modificateur du leader qui commande le tir. Si le mortier tire plusieurs fois sur la même cible, il bénéficie d'un modificateur supplémentaire de –1 d'abord, –2 ensuite (69). Si le tir a été préréglé avant le début de la partie sur l'hexagone-cible, le DRM de –2 s'applique d'entrée de jeu (78.4).

— Si le chiffre dépasse le seuil d'enrayage, le mortier est hors service (il pourra être réparé lors de la Rally phase suivante). Ce chiffre est aggravé de 1 si le mortier a changé de place depuis le début du scénario (107.8).

— Si le chiffre est inférieur ou égal au chiffre de la table To hit 33.3, la cible est touchée, on lance alors les dés une deuxième fois sur la table IFT (10.3) en utilisant la colonne juste à gauche de celle correspondant au calibre du mortier pour voir le résultat de l'explosion de l'obus (63.74).

— Si on tire un 2 (ou un 3 pour un chiffre To hit de 7 +), et si la cible est à couvert dans une maison, un bois, etc., il y a un coup « en plein dans le mille » (109.1) ! Dans ce cas, on lance un troisième dé. Si ce jet est inférieur ou égal à la moitié du chiffre To hit qui était nécessaire, la table IFT se traite avec les modificateurs inversés (109.4). En effet, les murs de la maison, au lieu de protéger, ont fait « chambre de compression » ! Ex. : un coup en plein dans le mille sur un squad réfugié dans une maison en pierre se traite avec un modificateur de – 3 au lieu de + 3 ! Cependant, pour déterminer dans ce cas si la maison s'écroule (58.1), c'est bien le modificateur de + 3 qui compte (136.51). D'ailleurs, compte tenu du calibre des mortiers légers, il est impossible de détruire une maison en bois ou en pierre (cf table 10.3), même avec un coup au but en tir indirect.

• **Restrictions**. Le mortier peut tirer plusieurs fois par coup (63.24), mais sur le même hexagone (63.14). On peut décider de tirer une fois supplémentaire, mais alors le tir est moins précis (To hit + 2) et le risque d'enrayage est plus grand (breakdown – 7) (cf 70).

Il faut que le mortier n'ait pas bougé depuis le début de la partie (63.37). La cible n'est pas obligée d'être en vue (63.31), mais elle doit être dans l'angle de tir (63.341). Le tir est commandé par un leader (observateur d'artillerie) qui, lui, doit voir la cible (63.31). Ce leader peut être dans une case adjacente ou en liaison radio (63.31). La radio est remplacée par un téléphone de campagne pour les Alliés mineurs (Polonais, Belges, etc.) (107.41). La procédure est la même que pour le barrage d'artillerie (voir plus loin), mais la zone de FFE est limitée à un seul hexagone (63. 341). Dans ce cas, il n'y a pas de modificateur du leader, puisqu'il n'y a pas de To hit. Le mortier ne tire qu'une fois par coup, mais il utilise la colonne normale dans la table IFT 10.3 (63.24).

Tactiques de base

Le mortier n'est vraiment efficace qu'en défense et en tir indirect. En plaçant par exemple un observateur au 2e étage adjacent à un mortier bien planqué dans une tranchée au rez-de-chaussée, vous pouvez tirer sur tout ce qui bouge en toute impunité (sauf bien sûr, si l'ennemi descend votre observateur). L'idéal est donc d'avoir un observateur camouflé en début de partie (42) de façon à ce que l'ennemi ne sache même pas d'où pleuvent les obus !

Cela dit, vous verrez que, somme toute, ce n'est pas une arme aussi efficace que ça, sauf peut-être si vous tirez avec insistance en tir indirect sur un abcès de fixation ennemi, de façon à faire dégringoler le moral de l'adversaire d'un point à chaque fois (cf Suppression fire, règle 107.6).

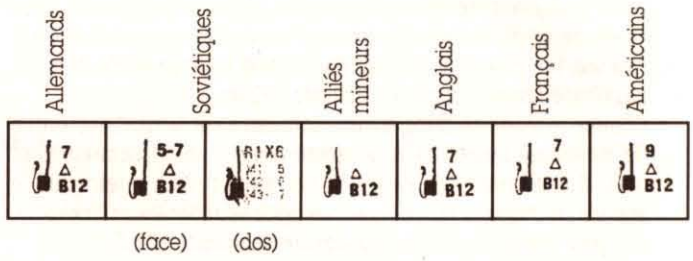
Parmi les différents mortiers légers d'infanterie, le plus efficace est le mortier français de 60 mm en tir indirect.

Le tir de barrage

Le tir de barrage est un tir réalisé par une batterie d'artillerie se situant en dehors de la surface de jeu, ce tir étant réglé par un observateur d'artillerie qui, lui, se trouve sur le champ de bataille, et qui est relié par radio avec la batterie.

Pour mettre en œuvre un tir de barrage, il faut donc qu'un observateur bien placé avec une radio en état de marche puisse régler et commander le tir.

Tableau 3 : les radios



Le chiffre apparent est le « seuil de contact » qui permet d'établir la liaison radio. On voit que le matériel américain est le plus fiable (de plus, en cas de panne, il se répare avec un jet de dé de 1 ou 2), et le matériel soviétique le moins fiable (ça dépend des années). Le matériel des Alliés mineurs (Pologne, Belgique, etc.) n'est pas une radio, c'est un téléphone de campagne qui est régi par des règles spéciales (107.41).

Le tir de barrage est une arme extrêmement efficace et très fréquemment employée dans les scénarios officiels. En fait, toute attaque d'infanterie digne de ce nom devrait débuter par une intensive préparation d'artillerie.

Les Alliés mineurs, les Français et les Anglais n'ont pas de pions Artillery request et FFE, il faut donc se débrouiller avec les pions des autres nationalités.

Analyse des règles

• **Contact**. La première chose que le leader observateur doit faire, c'est établir le contact radio avec la batterie. Pour cela, il doit avec 2 dés faire moins que le chiffre du « seuil de contact » pendant la Rally phase (46.11). Si le contact était déjà établi, il doit simplement le maintenir à chaque Rally phase, de la même façon mais avec un DRM de – 2 (46.12). Il n'y a pas de modificateur de leadership pour ces deux opérations. Si au cours d'une opération l'observateur perd le contact radio, il faut tout rependre à zéro. Sur un 12, la radio tombe en panne (elle pourra être réparée, comme les autres artilleries de soutien). (Téléphones de campagne : voir règle 107.41 et règle H page 59).

• **Tir de réglage**. Une fois le contact radio établi, l'observateur communique à la batterie les coordonnées de tir en plaçant un pion Artillery request sur un hexagone en vue, pendant la même Rally phase (46.13). Cet hexagone sera le centre du tir de réglage. La batterie peut alors envoyer un obus (juste pour le réglage) pendant la phase de combat rapproché suivante (46.2). Si il n'est pas tombé juste, on lance 2 dés (1 pour la direction et 1 pour la distance) pour savoir où il est tombé réellement (46.22). Si il est tombé en vue de l'observateur, le tir est réglé, et on met un pion SR bleu dessus, sinon il faut tout recommencer (46.23). Note : compte tenu qu'il s'agit de repérer de fortes explosions, les murs, haies, champs de blé et véhicules ne bloquent jamais la ligne de visée de l'observateur (46.7).

Une fois le tir réglé, l'observateur donne l'ordre par radio (pendant la Rally phase) de tirer ou pas, et de modifier ou non le réglage (46.3). Si il faut tirer, il place un pion FFE (Fire For Effect), sinon il place un pion SR rouge (Spotting round). S'il faut modifier le réglage, on déplace le pion jusqu'à 3 hex. par tour dans toutes les directions, à condition bien sûr de rester en vue de l'observateur (46.31). On peut déplacer le tir de plus de 3 hex. d'un coup, mais alors un dé de précision est nécessaire (voir 107.5). Il est bien évident qu'on ne peut demander le tir de barrage que le nombre de fois autorisé par le scénario (46.72).

• **Résultat**. Le tir de barrage affecte l'hexagone de réglage plus les 6 hex. adjacents (46.5). On consulte la table 10.3 pour voir le résultat en regard du calibre correspondant (en rouge) en lançant 2 dés pour chaque hexagone. Tous les modificateurs de terrain s'appliquent (46.5).

• **Tir dispersé**. On peut disperser le tir dans un rayon de deux hex. au lieu d'un. Alors la puissance de feu est divisée par 3 (107.7). Si le résultat est KIA, les maisons s'écroulent (57.81), prennent feu (si le résultat KIA est répété une deuxième fois - cf 59.3), les champs de mines sont détruits (55.7) et les barbelés sont supprimés (si le calibre est de 80 mm +, cf. : 53.54). Des tirs d'artillerie répétés font descendre le moral de l'ennemi d'un point à chaque fois et modifient la précision des tirs de l'ennemi (voir 107.6).

• **Conseils**. Dans les scénarios, le calibre et le nombre de missions disponibles sont indiqués. Cependant il existe deux règles de détermination par le hasard (cf 5.2 et 107.42).

Si les deux camps ont de l'artillerie, on peut essayer de détruire la batterie d'en face (voir 45.4).

A la place d'obus, on peut envoyer un rideau de fumée : placer un pion fumée dans chaque hexagone concerné (46.9 et 107.7).

Tactiques de base

En action offensive, le tir de barrage est très efficace dans deux applications : le tir de préparation qui « éreinte » l'adversaire juste avant l'attaque, et le rideau de fumée qui permet à vos troupes de progresser rapidement sur terrain découvert.

En action défensive, c'est l'arme idéale pour clouer au sol une attaque en masse d'infanterie (n'oubliez pas que le DRM–2 s'applique, cf 46.52).

Le placement de l'observateur est la clef de voûte de tout le dispositif. L'observateur doit être dans un endroit à l'abri d'où il voit tout le paysage. Typiquement, c'est en haut d'une colline, dans un bunker ou une tranchée, ou bien au 2e étage, d'une maison en pierre, ou même au 3e étage (125) : par exemple en haut du clocher de l'église (hex. 12U5 sur la carte n° 12). Evidemment, si on est camouflé (25), ou mieux en placement inconnu (42), c'est encore mieux ! L'observateur peut également être dans un half-track en haut d'une colline, sans avoir à s'exposer (CE).

La radio n'ayant pas de modificateur de leadership, confiez cette tâche à un 8-0 ou à un 7-0. Pas la peine de confier ça à Tienham (10-2), il a mieux à faire…

La grenade fumigène

La grenade fumigène est un dispositif de protection très efficace, qui permet de parcourir couvert des coins découverts sous le tir de l'ennemi. Nous évoquerons les grenades fumigènes à main, l'artillerie (46.9, 63.22 et 63.36) et les blindés (41.3 et 64.7, 41.4 et 64.52 et 64.8) ont d'autres moyens de placer de la fumée.

Analyse des règles

• **Utilisation**. Seules les sections d'assaut peuvent utiliser les grenades fumigènes (24.2, 50.2, 83.4). Leur poids est négligeable (24.1).

Les grenades sont placées dans un hexagone adjacent (ou dans le même hexagone) que le squad au moment de la Prep fire phase et y restent jusqu'à la Prep fire phase du tour suivant (24.3).

Le mouvement au travers d'un hexagone enfumé coûte 1 point de mouvement supplémentaire (24.5).

Toute ligne de tir qui traverse un hexagone enfumé (l'hex., pas la silhouette de la fumée) doit utiliser 3 dés au lieu de 2 pour résoudre le tir d'infanterie (table 10.3) ou le To hit (table 33.3) pour le tir d'ordonnance (24.6). S'il s'agit de 2 hex. enfumés, alors il faut 4 dés (mais les 2 dés de pénalité ne peuvent pas totaliser plus de 6 points).

Note : utiliser des dés de couleur pour les dés de pénalité afin de les distinguer des dés de tir normaux qui, eux, servent par exemple à déterminer si la mitrailleuse s'est enrayée ou pas… La fumée s'élève verticalement sur tous les niveaux et bloque en particulier l'observation d'artillerie (46.7).

Un incendie (59.7) ou un blindé qui brûle (67.1) font de la fumée.

La fumée placée par un tir d'artillerie dispersé voit son effet divisé par 2 (107.7).

Les conditions météo peuvent modifier l'efficacité de la fumée, et même en interdire l'usage (voir 102.62, 102.63, et 111).

Tactiques de base

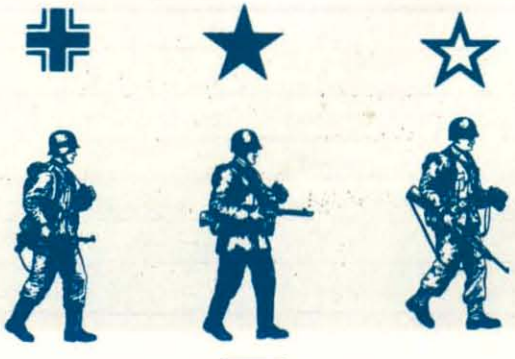
L'application principale est évidemment la protection des troupes qui montent à l'assaut (voir plus haut les paragraphes lance-flammes et tir de barrage/rideau de fumée).

Une autre application « amusante » peut être d'enfumer l'observateur d'artillerie ennemi afin qu'il se trouve dans l'impossibilité d'utiliser ses missions de tir de barrage !…

Le canon léger d'infanterie

Juste pour mémoire, cette arme française spéciale de calibre 37 mm montée sur trépied. C'est un petit canon qui peut être changé de place par l'infanterie à la manière d'une mitrailleuse lourde.

Luc Sérard



Les véhicules blindés

Squad Leader est un système de jeu principalement axé sur l'infanterie, et non sur les blindés (comme Panzerblitz ou Tobruck, par exemple). Cependant, les blindés sont présents pratiquement sur tous les fronts terrestres dans la Deuxième Guerre mondiale ; il est donc difficile de les ignorer. Ils sont apparemment compliqués à décrire avec réalisme puisque 40 des 175 chapitres de règles leur sont consacrés. Nous allons donc nous attaquer à ces monstres d'acier qui ont changé la façon de faire la guerre, en constituant le fer de lance de la blitzkrieg qui a complètement désarçonné les Polonais en 1939 et les Français en 1940...

Les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles de Squad Leader, Cross of Iron, Crescendo of Doom et GI Anvil of Victory (règles n° 141 à 175).

Si nous ignorons les pièces du jeu de base (Squad Leader), nous pouvons faire l'inventaire des différents types de véhicules existant dans le jeu (en dehors des bicyclettes (132), des motos (123), des chevaux (92), des attelages (108.3), des rennes (108.2), des bateaux (128) et des hommes à ski (114).

Analyse des règles

On ne peut placer intentionnellement qu'un seul véhicule par hexagone (29.1 et 112.73).

On peut avoir autant d'épaves (wrecks) que l'on veut dans un hexagone (40.2).

Mouvements

Les véhicules qui n'ont pas tiré pendant la Prep fire phase peuvent bouger pendant la Movement phase, mais aucun véhicule ne peut bouger pendant l'Advance phase (30.4).

Les véhicules ne peuvent avancer que dans l'un des deux hexagones placés devant lui (correspondant à l'angle de tir - voir figure p. 9) (30.5 et voir question 30.5, p. 68). Une fois arrivé dans ce nouvel hexagone, le véhicule peut changer d'orientation sans surcoût en MP (30.5). Par contre si, avant tout mouvement, le véhicule veut pivoter dans l'hexagone de départ, cela lui coûtera 2 MP pour un véhicule à chenilles ou une auto blindée et 4 MP pour un camion ou une jeep (question 30.4 p. 23).

Chaque véhicule peut avancer d'une distance correspondant à son nombre de points en MP en fonction du terrain traversé (voir table 30.4). Si un véhicule à chenilles roule trop vite, il risque de laisser des boulons (et le reste...) sur la route (79.1), et pour cela on lance 2 dés. Un résultat de 12 immobilise le véhicule (79.12). Cela s'applique si le véhicule consomme tous ses MP, ou simplement plus des 2/3 de ses MP pour ceux dont les MP sont imprimés en rouge sur le pion (79.3). S'il veut tenter le diable, il peut même essayer d'avancer d'un hexagone de plus en lançant les dés (79.2). Tout ceci n'est valable que pour les véhicules à chenilles (question 79.1, p. 105).

Un véhicule peut décider de continuer à bouger pendant le tour de l'adversaire. Pour cela, il met un pion « motion » sur son véhicule et bénéficie d'un bonus de 10 % de MP le tour suivant (135.5).

Un véhicule peut partir en marche arrière. Cela coûte 4 fois le prix en MP (sauf pour les autos blindées : seulement 2 fois le prix - 71.1). Pour changer de vitesse (marche AV/marche AR), cela coûte 2 MP de boîte de vitesses (71.4). Dans le cas d'un T34/76A, on peut même casser la boîte de vitesses (voir note B, p. 64).

Un véhicule à tourelle peut pivoter sa tourelle à volonté pendant la Movement Phase (64.122).

Un véhicule peut être soit fermé en position de combat (« buttoned up » - 64.47), soit en position de route avec son commandant exposé (« CE » - 64.44). Ce commandant peut être éventuellement un leader identifié avec un DRM de leadership (76). Un véhicule peut passer d'une position à l'autre pendant la Movement phase ou l'Advance phase (64.44). Un véhicule fermé en position de combat a un champ de vision réduit, par conséquent, dans le cas d'un véhicule à chenilles difficile à piloter, le coût de mouvement sur route sera de 1MP au lieu de 1/2 MP (135.9).

Des véhicules sans radio ne peuvent pas tous bouger au même tour, sauf s'ils sont CE et en vue du véhicule de commandement lui-même CE (129.52). Sinon, on lance un dé à chaque Rally

	Légers	Tanks Moyens	Lourds	Tank destroyer	Canons d'assaut	Canons automoteur	Halftracks	Autos blindées	Camions	Jeeps	Matériels spéciaux
Allemands	6	17	2	11	8	3	16	7	2	1	5
Soviétiques	14	8	10	6	6	2	4	3	6	1	6
Polonais	4							1	1		
Belges	2			2							
Anglais	7	19	15	2		2		16	3		13
Français	13	4	3					1			
Américains	8	15	2	5		3	10	3	4	2	8

phase pour déterminer le nombre de véhicules qui vont pouvoir bouger pendant la phase de Mouvement (129.51). Ceci ne s'adresse qu'aux véhicules armés (129.53). Cette règle concerne la majorité des véhicules soviétiques, certains véhicules allemands, tous les véhicules polonais et belges, presque tous les véhicules français et certains véhicules anglais.

Un véhicule ne peut pas traverser une falaise (44.1), une maison de pierre (30.1), une maison à étages (57.6), une barricade (62.2), la dénivellation latérale d'une route en déblai (151.22 carte 14), un fossé anti-char (137.71), des éboulis (162.3), une rivière, un étang (126.1) ou un canal (172.4), à moins de trouver un gué (126.5). Seuls les véhicules à chenilles (y compris les half-tracks) peuvent passer à travers les barbelés, les détruisant du même coup (53.8). Un char A22 Churchill Bridgelayer peut poser un pont au cours de l'Advancing fire phase par-dessus tous les types d'obstacles (tranchée, fossé anti-char, ruisseau, haie, mur, etc.) d'un hexagone de large (note 88 p. 102).

Si un véhicule passe à côté d'un hexagone de marais, il risque de s'embourber (75.8), sauf s'il reste sur la route (75.82). On lance un dé : un 6 signifie que le véhicule est embourbé (75.8). Certains véhicules (par exemple : T34/76A, T26S, SU-76, Panzer IIF, Puma, Marder 11, Renault FT 17, Bren Carrier) exercent une pression réduite sur le sol, ils ne s'embourberont qu'en faisant 12 avec 2 dés (75.83). D'autres, très lourds (par exemple : King Tiger, Elefant, Jagd Tiger, Char B1 bis, Aunt Jemina) s'embourberont avec un dé de 5 ou 6 (notes Y p. 64 et L p. 100).

Dans les scénarios de boue, les véhicules normaux s'embourbent de 4 à 6, les légers de 10 à 12 et les lourds s'embourbent automatiquement (102.84). Les chars lourds s'embourbent même partout hors route sur un dé de 6 (111.72 et notes Y p. 64 et L p. 100).

Dans les scénarios d'hiver arctique, tous les véhicules sont susceptibles de s'embourber dans tous les hexagones hors route (111.92). Un véhicule risque aussi de s'embourber en traversant un ruisseau (carte 13 -157.5), il risque même de couler (157.52) ! Le char spécial A22 Churchill Avre est capable de poser des fascines qui ajoutent un DRM de –1 au jet de dé d'embourbement (note AA p. 102). Un véhicule embourbé peut se dégager en faisant un 1 pendant la Rally phase suivante (75.8).

Si un véhicule chenillé (pas un half-track) veut pénétrer dans un bois (ceci ne concerne ni les vergers (118.2), ni les broussailles (154.2)), dans une maison en bois (sans étage), dans un cimetière (160.22) ou dans des ruines (170.3), il peut le faire, mais au risque de se retrouver immobilisé. Il faut alors lancer deux dés :

Table 144.8

Américains	11 +
Soviétiques	10 +
Anglais, Allemands	9 +
Autres	8 +

(Il y a un DRM +1 cumulatif pour chaque hexagone à risque d'immobilisation qu'on a traversé, 144.8). Si le véhicule n'est pas immobilisé, il crée des traces dans les bois (81.31 et 113), ce qui permet aux blindés qui suivent d'emprunter le passage sans avoir à craindre l'immobilisation (113.2). En ce qui concerne la maison, il la réduit en miettes (58.4). Si le véhicule est immobilisé, l'équipage n'a pas à passer de Morale check (66.4), il reste dans le véhicule et peut utiliser son armement (39. 2). Le véhicule est immobilisé à titre permanent (question 1866.3879 p. 104), et il ne peut même plus pivoter sur lui-même (39.4) ; par contre s'il y a une tourelle elle peut pivoter dans les bois (39.4) mais pas dans une ruine (170.71). Un blindé qui s'immobilise dans une maison doit lancer un dé, un 6 signifie qu'il passe à travers le plancher et tombe dans la cave et on remplace le blindé par une épave (170.7).

Un véhicule à roues peut essayer de rentrer dans un bois (144. 81) mais cela lui coûte tous ses points de mouvement, et en plus il risque de « s'embourber » (75.8).

Un véhicule de plus de 10 tonnes passant sur un pont en bois (80.416 et 133.31) utilise 1MP par hexagone (133.311) et risque de le faire s'effondrer (133.31). On lance deux dés : sur 12, le pont et le véhicule sont détruits (il y a un DRM +1 pour chaque fraction de 5 tonnes au-dessus de 15 tonnes, 133.313). Sinon, le pont est considéré fiable pour le poids du véhicule qui vient de passer (133.312).

Les véhicules en convoi ne roulent que sur la route (84.1) à une vitesse de 2 MP par hexagone (84.2) et sans intervalle d'un véhicule à l'autre (84.3). Les véhicules du convoi peuvent tirer (84.9).

Un pont à une voie peut être bloqué par une épave ou un véhicule immobilisé (80.414). Aucun autre véhicule ne peut plus passer. Il faut deux épaves pour bloquer un pont à double sens (133.4). Dans certains scénarios, il existe des ponts à trois voies ou plus et donc qui supportent plus d'épaves avant d'être bloqués (133.42). Pour dégager une épave, on peut utiliser un char qui passe un tour entier sans rien faire dans un hexagone adjacent à celui de l'épave, et à la Rally phase du tour suivant, la ou les épaves sont définitivement retirées du jeu (40.4), mais le char doit finir le tour suivant dans l'hexagone qui « contenait » la ou les épaves. Au cas où il s'agit de l'épave d'un véhicule à roues et qui ne brûle pas, la même opération peut être réalisée par un squad (ou un crew) TI placé dans le même hexagone que l'épave (81.5 et 133.41). Un tank bulldozer « Centaur Dozer » dans Crescendo of Doom ou Sherman Dozer dans GI, Anvil of Victory, peut dégager la place d'un seul coup, en dépensant simplement la moitié de ses points de mouvement dans l'hexagone où se trouve l'épave (p. 142).

Un tank bulldozer peut aussi dégager des ruines obstruant les rues (170.6) et ouvrir des brèches dans le bocage normand (173.6).

Les chars, placés sur une colline et voulant tirer dans la plaine alors que leur hausse ne le leur permet pas, doivent basculer un peu sur la crête pour se mettre en position de tir pendant la phase de Mouvement. On place alors un pion Crest sur le véhicule pour indiquer qu'il perd son avantage « hull down » (77.21). Ceci concerne uniquement les chars soviétiques (77.2,129.7,134.6).

Un équipage peut volontairement abandonner son véhicule pendant une phase de Mouvement (90.2). Ceci ne concerne que les véhicules armés (ceux qui ont des « soldats » à bord), pour les autres « le chauffeur fait partie intégrante du véhicule et partage son destin » (51.7) !

Le chef de char peut ainsi se déplacer d'un véhicule à l'autre (76.5), ce qui peut s'avérer fort utile, par exemple quand le char de commandement tombe en panne ! L'équipage qui abandonne volontairement (90.23) son char peut éventuellement le détruire (90.21) avant de le quitter, pour éviter qu'il soit capturé par l'ennemi (90.6). Un équipage d'un véhicule abandonné peut contrôler un building pour les conditions de victoire (p. 38).

Combat entre blindés

Nous n'allons examiner ici que les interactions véhicule/véhicule, les interactions véhicule/infanterie sont étudiées dans les articles *Les armes antichars* et *Chars contre infanterie*.

Un char ne peut tirer que dans l'angle de tir (29.4) de l'armement correspondant (33.1). Il faut distinguer l'angle de tir du

véhicule (64.11), celui de la tourelle (64.12), et celui des tourelles annexes (voir p. 61). Certains canons en casemate ont un angle de tir réduit ; par exemple pour les chars BI et BI bis (p. 100) et pour le char A22 Churchill I (p. 102).

Un char ne peut a priori tirer qu'une seule fois par tour (33.2). En fait, certains chars peuvent tirer plusieurs fois par tour, et éventuellement sur des cibles différentes (63.14). Par exemple, le SU-57, le Panzer II, le Marder II, le Nashorn et le M18 Hellcat peuvent tirer deux fois, le Wirblewind, par contre, huit fois. En plus, en cas de situation désespérée, on peut utiliser le Tir intensif (70) qui permet de tirer un coup de plus, moyennant une pénalité de + 2 au To hit (tir imprécis - 70.2) et de + 2 au seuil d'enrayage (échauffement du tube - 70.5). Un certain nombre de chars ne peuvent pas utiliser le Tir intensif parce qu'ils sont trop lents (70.9) : le KV II, le Hummel, le char BI bis, le A22 Churchill Avre et les Sherman IB. A noter que rien n'empêche les chars à un seul homme en tourelle (129.4) d'utiliser le Tir intensif.

Pour tirer, il faut d'abord voir si l'obus a touché la cible. Pour cela, on utilise la table To hit (33.3). Cette table a été modifiée de jeu en jeu, mais dans GI, Anvil of Victory, elle a été complètement remaniée (145.1). On utilise un dé blanc et un dé de couleur (voir p. 74). On lance deux dés et, si on fait au plus le chiffre de la table (fonction de la distance), on a touché la cible (33.3), sinon on l'a ratée. Normalement on utilise les chiffres noirs de la table, mais il faut se servir des chiffres rouges dans les cas suivants : tanks soviétiques (33.3), polonais, belges, français (104.8) et américains d'avant juillet 1943 (147.5), sans oublier les tanks capturés (90.13 et 90.6).

Si on fait un réseau supérieur ou égal au seuil d'enrayage (12 par défaut), le canon est hors service (38.1). Si c'est un calibre de 150 mm ou plus, il n'a plus de munitions sur un jet de 11 ou 12, et donc ne pourra pas être remis en service jusqu'à la fin du jeu (64.9).

Un certain nombre de modificateurs s'appliquent à la table To hit : la précision du canon (64.2), le type de munitions (148.12 et 148.21), la position de la cible en dehors de l'angle de tir (144.41 et 144.42), si le char est en mouvement (135.41), s'il est en Tir intensif (70.2), si c'est un tank capturé (90.13 et 90.6), et si le char est fermé en position de combat (buttoned up, 64.47). D'autres modificateurs dépendent de la cible : si elle bouge (69.8 et 135.3) ; si elle camouflée ; si elle est dans l'hexagone adjacent ; si le tir était préréglé (78.4) ; si la cible est acquise (69.1), petite ou grosse (64.6) ; en fonction du terrain (145.1). Le jet du dé est aussi modifié par le leadership du chef de char (76.6).

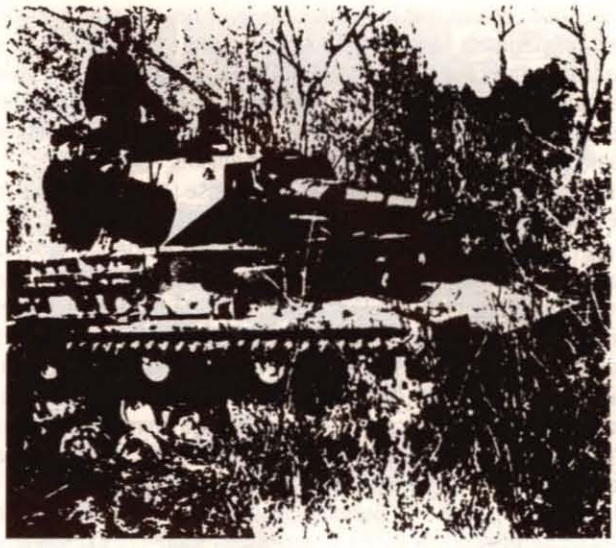
Si le dé coloré est supérieur au dé blanc, l'obus a touché la tourelle, sinon il a touché la caisse (130.1). Donc, si le véhicule est hull down (il n'y a que la tourelle qui dépasse), il ne sera touché par l'obus que si le dé coloré est supérieur au dé blanc (145.2).

Si le résultat est inférieur ou égal à la moitié de ce qui est nécessaire, vous avez tiré deux obus au lieu d'un (si le calibre est inférieur ou égal à 40 mm, 130.5).

Si le résultat des dés est 2 avant toute modification, il est possible qu'il y ait eu un coup au but critique (critical hit). Lancez un 3e dé pour confirmer (68.1).

Si le char ennemi se présente de profil ou de dos, on peut essayer de viser les chenilles pour tenter de l'immobiliser. Il faut pour cela être dans un rayon de 6 hexagones (66.22) et ajouter un DRM + 3 (de profil) ou de + 5 (de dos) (66.21). Si le char est touché, il est immobilisé (66.2)

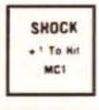
L'obus ayant touché le char, il faut voir maintenant si le blindage a tenu le coup. Pour cela, on lance deux dés et on consulte la table To kill, en fonction du calibre de l'obus, du type de munitions (148), et de l'orientation de la cible (33.4), ou de la tourelle si c'est elle qui est touchée (64.11). Là aussi, un certain nombre de modificateurs s'appliquent, en fonction du blindage du véhicule (64.3) qui va de + 5 (Jagd Tiger) à – 5 (Tétrarch) ; de la cible, si elle est en contrebas de deux niveaux (77.3) ; s'il s'agit d'un Critical hit (68.2) ; en fonction de la force de pénétration et de la distance (65 et 148.13).



Si on obtient au plus le chiffre nécessaire, le char est détruit (33.4). On le retourne et il devient une épave (40.1). On vérifie alors s'il y a des survivants (33.9).

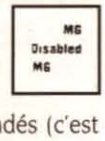
Si on obtient la moitié de ce qui était nécessaire, le char prend feu (67.1). On place un pion « fumée » dessus et l'équipage est automatiquement éliminé (67.2). Il y a un DRM –1 pour le Sherman M4 qui avait tendance à s'enflammer « aussi facilement qu'un bol de punch » (note 4 - p. 142).

Si on visait la cible de profil ou de dos et qu'on a obtenu juste le nombre nécessaire, on jette un dé supplémentaire : de 1 à 3, le char est détruit, et de 4 à 6, il est simplement immobilisé (66.1).



Si on obtient le nombre nécessaire + 1, l'équipage doit passer un Morale check. S'il le rate, il est en état de choc (131.1). Alors, il ne peut plus rien faire pendant un tour (131.2), sauf si le véhicule était en mouvement continu (135), auquel cas on considère que le conducteur a été touché (131.3) et qu'il s'affale, le pied sur l'accélérateur, et le véhicule continue au hasard... Si, dans ce mouvement incontrôlé, le char tombe d'une falaise, dans une rivière ou fonce sur un bâtiment en pierre, il est éliminé (131.31). Après ce tour, il a une pénalité d'un tour (131.4), et c'est terminé. Ce mécanisme est voisin de celui qui s'opère quand l'équipage est exposé et touché (voir 64.44).

Les chars sont aussi armés de mitrailleuses. La portée des mitrailleuses de caisse (64.41) et antiaériennes (64.43) est de 8 hexagones. La portée des mitrailleuses coaxiales (64.42) est de 12 hexagones. A part le mitraillage des équipages exposés (64.44) les mitrailleuses n'ont aucun effet sur les véhicules blindés (c'est d'ailleurs pour ça qu'on les a blindés), sauf les mitrailleuses de half-track (33.7). Bien sûr, on peut détruire des camions et des jeeps à la mitrailleuse (voir 51.4).



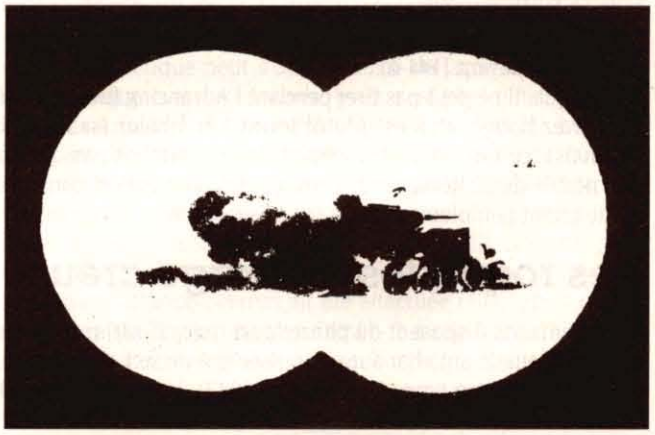
Tactiques de base

Au cours de la phase de Mouvement, faites attention à exposer votre char le moins possible aux coups venant de côté et surtout

de l'arrière ! N'oubliez pas que l'adversaire vous guette au coin du bois avec tout plein de mauvaises intentions... Si vous devez reculer, par exemple, n'hésitez pas à utiliser la marche arrière plutôt que de faire demi-tour et d'exposer ainsi vos arrières à l'ennemi.
Faut-il exposer ou non votre commandant de char ? (64.44). Une règle de conduite peut être de le faire sortir quand le char tire de loin et que le DRM +1 (64.47) est par trop pénalisant, et de le faire rentrer dans sa tourelle quand on arrive au contact de l'ennemi afin de réduire les risques en combat rapproché.
Dans le placement du char sur la carte, essayez de protéger votre caisse vulnérable en vous mettant derrière un mur de pierre. On peut conseiller par exemple les positions 2ES, 3O6, 3L2, et 4Z1. Vous pouvez également utiliser la protection d'une ligne de crêtes (77), ce qui vous donnera en plus l'avantage de la hauteur. Parfois même, cet avantage est tel que la partie peut tourner au tir au pigeon pur et simple (essayez le scénario 14, vous verrez !).
N'hésitez pas à passer à travers un bois (au risque de vous immobiliser) si cela peut créer la surprise et vous permettre de prendre la défense adverse complètement à revers. Par ailleurs, si votre infanterie doit traverser un champ à découvert balayé par un tir de mitrailleuses ennemies provenant d'une petite cabane en bois isolée, vous pouvez envoyer un char réduire tout ça en tas de ruines !
Quand l'occupation d'un bâtiment fait partie des conditions de victoire, n'oubliez jamais que l'équipage d'un char qui abandonne son véhicule volontairement peut parfaitement faire l'affaire !
Je ne conseille pas vraiment le Tir intensif (70). Les pénalités sont à mon avis trop importantes pour l'effet obtenu (tir imprécis, risque de tout casser).
Dans un duel de chars, essayez toujours de prendre votre adversaire par derrière, c'est très efficace. Une tactique souvent payante consiste à venir se placer juste derrière le char ennemi pendant le Mouvement phase et de lui tirer dedans à bout portant pendant l'Advancing fire phase. Vous avez alors un DRM + 5 à cause du mouvement, mais un DRM – 2 à cause de la proximité. Il reste + 3, c'est jouable... (à condition bien sûr de survivre à la Defensive fire phase de votre adversaire !).
Si le char ennemi est un vrai monstre (KVIII, Jagd Tiger), essayez de l'immobiliser d'abord en visant les chenilles (66.2), puis faites le tour et allez l'achever tranquillement par derrière...

Luc Sérard

— Les armes antichars —

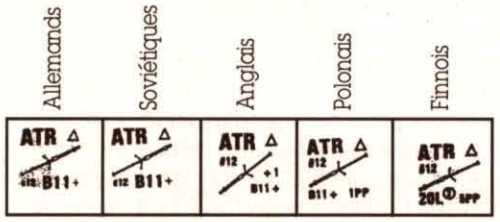


Après avoir étudié les véhicules blindés, voyons maintenant de quelles armes dispose l'infanterie pour lutter contre ces monstres d'acier. Elles peuvent se classer en trois catégories :
— **les fusils lourds antichar** ;
— **les roquettes à charge creuse** (panzerfaust, panzerschreck, PIAT, bazooka) ;
— **les armes de combat rapproché** (mine magnétique antichar, charge explosive, cocktail Molotov et lance-flammes).
Les canons antichar seront étudiés dans un autre article où seront détaillés notamment les attaques directes char contre infanterie (overrun) et l'inverse (combat rapproché, immobilisation).
Rappelons que les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles Avalon Hill.

Les fusils lourds antichars (ATR)

Le fusil antichar est une arme assez peu efficace qui a été mise au point au début de la guerre et qui a été surclassée par les roquettes à charge creuse dès 1943. Cependant, cette arme peut être efficace contre des blindages de –4 et –5. Le problème, c'est qu'à cette époque il n'existait rien d'autre et que c'était quand même mieux que les mitrailleuses qui, elles, ne servent vraiment pas à grand-chose contre les blindés (sauf peut-être les tentatives d'immobilisation - voir 119).
Le Lahti, ATR finnois, est une arme un peu à part : calibre 20L, peut tirer deux fois par coup, se répare avec un jet de 1 ou 2. Cette arme est beaucoup plus efficace que les autres ATR. Il n'y a pas d'ATR américains, bien qu'ils soient évoqués dans les règles (80.6). Les Français n'ont jamais été équipés d'ATR (104.13).

Les fusils antichars



Analyse des règles

• **Utilisation**. Un squad peut utiliser 2 ATR (ou 4 en supprimant leur puissance de feu intrinsèque). Un crew ou un demi-squad (121.43) peut en utiliser 1 (ou 2 en supprimant leur puissance de feu intrinsèque). Un leader ou un héros (159.3) peuvent en utiliser 1. Les éclaireurs (116.51) et les tireurs d'élite (96.81) ne peuvent pas en utiliser.
Une unité d'infanterie peut tirer dans un hexagone avec un ATR et dans un autre avec sa propre puissance de feu (8.4).
Le fusil antichar utilise les procédures To hit et To kill comme l'ordonnance. Ils ne peuvent servir que contre les véhicules et

les canons et sont inefficaces contre l'infanterie (88.2). Son rayon d'action maximum est de 12 hexagones (480 m). La procédure To hit utilise tous les modificateurs de la table 145.1 sauf le leadership (88.5). La procédure To kill utilise tous les modificateurs y compris la puissance de pénétration en fonction de la distance (65.3) sur la classification « 40 mm ou moins » (88.4). En plus, le fusil antichar Boys (anglais) était tellement mauvais qu'il faut ajouter un DRM + 1(104.26). Si la cible est un canon, il faut obtenir un KIA sur la colonne 2 de la table 10.3 (145.331).
Le Lahti finnois est un ATR normal sauf qu'il peut tirer 2 fois et qu'il utilise des munitions de calibre 20L (108.1).
Tous les ATR peuvent faire de l'immobilisation délibérée (66.2).
Nota. Les Britanniques avaient équipé d'ATR un certain nombre de véhicules légers, parmi lesquels les voitures blindées Morris Cs9/Lac, Marmon-Herrington I, II et III, Otter I, et les Bren Carriers I et A (voir Crescendo of Doom page 101). Les ATR étant du type Boys, le DRM + 1 au To kill s'applique aussi (104.26).

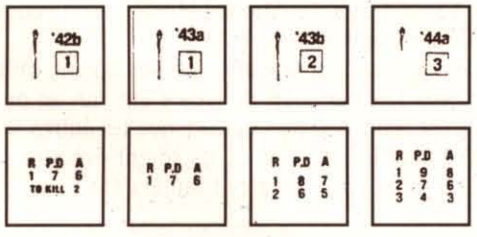
Tactiques de base

Vu la faible efficacité de l'ATR, il vaut mieux l'utiliser dans des conditions optimales, c'est-à-dire dans une position défensive et contre des cibles faciles à éliminer, c'est-à-dire des véhicules à faible blindage (tanks légers, half-tracks) ou pas blindés du tout (camions, jeeps) et se présentant si possible de dos ou de profil.
Une astuce consiste à se placer dans un bosquet, en placement caché, juste après un goulet ou une route enterrée et d'attendre qu'un char sorte du trou. Il faut alors tirer pendant le bref instant où le dessous du char est exposé, juste avant qu'il ne bascule lourdement en avant. Là, si vous réussissez votre coup, c'est plutôt payant (144-6).
En attaque, il ne peut pas tirer pendant l'Advancing fire phase si vous avez bougé, et il est plutôt lourd à trimbaler (sauf l'ATR polonais), ce qui est plutôt gênant. Mais n'oubliez pas qu'il a une portée de 12 hexagones, alors que les bazookas et consorts n'atteignent péniblement que 3 ou 4 hexagones.

Les roquettes à charge creuse

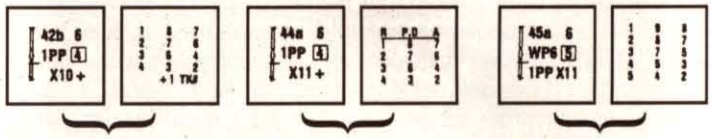
Les Allemands disposent du panzerfaust (*poing blindé*) qui est en fait une grenade antichar autopropulsée qui ne sert qu'une fois. Il en existe quatre types : le 30 klein (1942), le 30 (1943), le 60 (1943) et le 100 (1944).

Les panzerfaust



Les Allemands disposent aussi du panzerschreck (*terreur des blindés*) qui est une copie du bazooka américain. Ce lance-roquettes de 88 mm sans recul tire un projectile de 3,2 kg capable de percer 120 mm de blindage à 150 m. Il est entré en service en juillet 1943 (85.2).
Les Britanniques ont développé le PIAT (Projector Infantery Anti Tank) qui remplace fort heureusement le médiocre fusil antichar Boys dès avril 1943. Le PIAT lance un projectile de 1,3 kg capable de percer 10 mm de blindage à 45 m.
Les Américains ont mis au point le bazooka (du nom d'un instrument de musique) dès les premiers jours de la guerre. Il servit pour la première fois en Tunisie en 1942. Il lance un projectile de 1,5 kg (calibre 37 mm) à 300 m. Il en existe 3 types : le M1 (1942), le M9 (1944) qui pouvait être démonté en 2 parties, et le M18 (1945) en aluminium. Ce dernier peut même lancer des grenades au phosphore (146.1).

Les bazookas



Analyse des règles

Les Américains disposent toujours du dernier modèle de bazooka disponible (146.1), mais les Allemands ont un mélange des différents types de panzerfaust (85.6).
• **Utilisation**. Un squad peut utiliser 4 panzerfaust ou 2 panzerschreck, PIAT ou bazookas (ou deux fois plus en supprimant leur puissance de feu intrinsèque). Un crew ou un demi-squad peut utiliser 2 panzerfaust ou PIAT, ou 1 panzerschreck ou bazooka (mais en supprimant leur puissance de feu intrinsèque). Un leader ou un héros peut utiliser une arme, mais pour le bazooka ou le panzerschreck il faut se mettre à deux (143.11). (Un héros seul peut en utiliser un, mais avec un DRM + 1 sur le To hit et + 1 sur le seuil d'enrayage - cf 159.3). Ces armes ne peuvent pas être utilisées par des unités « pinned » (121.32 et 146.23).
Ces armes utilisent une table To hit spécifique qui est imprimée au dos des pions. Les DRM G, H, J, K, et 0 à 5 de la table 145.1 s'appliquent au To hit. Les DRM de leadership s'appliquent également (37.34, 37.44, 85.1 et 146.34). Les haies pouvant faire exploser les charges creuses prématurément, les véhicules derrière les haies sont considérés comme « hull down », alors que normalement ce n'est pas le cas (146.2 et 37.31).
Le panzerfaust est inefficace contre l'infanterie (37.36), les autres armes peuvent tirer sur de l'infanterie avec des minutions HE. Il faut alors utiliser la table To hit au dos du pion (37.47, 85.1, 146.36) et utiliser la table IFT colonne 6 (8 pour le panzerschreck) avec les modificateurs appropriés. Il n'y a pas de doublement pour Point Blank Fire si c'est l'hexagone adjacent, contrairement à ce qui est dit en 34.5 (cf 146.21), mais la possibilité de coup au but critique existe (109 et 145.8). Si on obtient au moins le seuil de dysfonctionnement, l'arme est retirée définitivement du jeu (37.45, 85.1 et 146.35) après la résolution de l'attaque en cours.
On utilise ensuite la table To kill dans la colonne appropriée. Tous les DRM s'appliquent, sauf la puissance de pénétration en fonction de la distance (65.3). En plus, le panzerfaust 30 klein de 1942 était tellement mauvais qu'il faut rajouter un DRM + 2 au To kill (85.52). Les projectiles antichars à charge creuse peuvent tenter d'immobiliser délibérément un char (66.24).
A part le PIAT qui était bouché à une extrémité (146.37), les autres armes faisaient chaud derrière quand la roquette partait. C'est pour ça qu'on ne peut les utiliser sans risque qu'à l'air libre. Donc, si on veut les utiliser dans une maison ou un bunker, tous les occupants de l'hexagone doivent passer un Morale check de + 1(146.22) ; et un Morale check normal dans le cas d'un tir effectué par le passager d'un véhicule (103.2).
Ces armes étant à tir tendu, elles ne pouvaient donc pas tirer vers le haut d'une falaise (146.22). Et le PIAT ne pouvait pas être penché en avant, sinon le projectile glissait du canon ! (146.31).

Mentionnons une règle bizarre qui permet au panzerfaust d'annuler momentanément la protection d'une maison en bois pour un tir simultané d'infanterie... (37.36).
Nota. Pour la règle 5.75, toutes ces armes sont considérées d'un type différent et ne peuvent donc pas être utilisées simultanément par la même unité d'infanterie (cf question 85.1 page 70).

Tactiques de base

Elles sont fondamentalement les mêmes que celles de l'ATR, sauf que leur légèreté et leur efficacité leur permettent d'être redoutables, même en action offensive.
N'utilisez les panzerfaust et le PIAT que pour des cibles qui se trouvent dans l'hexagone adjacent. Sinon, vous n'aurez pas beaucoup de chances d'obtenir un résultat. Pour le bazooka, et le panzerschreck, on peut compter 2 hexagones, à la limite 3...
Je conseille vivement l'utilisation de la règle 164.5 : cela consiste à noter en secret sur une feuille la lettre d'identification du squad porteur de l'arme. L'adversaire voit donc évoluer les troupes sur le terrain mais ne sait pas où sont les bazookas. Je vous assure qu'il avance du coup ses chars on ne peut plus prudemment, et que ça donne une tournure beaucoup plus réaliste à la partie !

Les armes de combat rapproché

Les charges magnétiques antichars (ATM) ont été mises au point par les Allemands et les Soviétiques vers la fin de la guerre. Elles ont été utilisées principalement sur le Front de l'est. Ces charges creuses magnétiques devaient être posées sur la coque du char par un fantassin volontaire... Elles ont été mises en service début 1944.

Allemands

Soviétiques

La charge de démolition classique peut être utilisée également de la même façon (toutes les armées en disposent sauf les Roumains).

Au début de la guerre, les Soviétiques et les résistants de tous les pays utilisaient le cocktail Molotov.

Le lance-flammes peut aussi être utilisé comme une arme antichar. Avec une portée de 2 hexagones, il a exactement la même efficacité que le cocktail Molotov (voir table To kill).

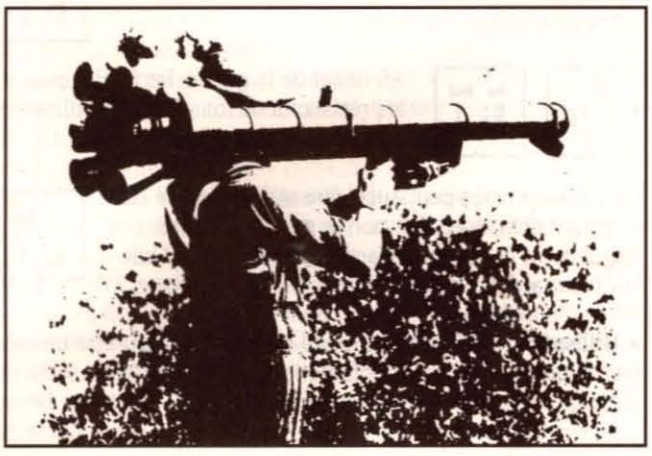
• **Utilisation**. L'ATM et le cocktail Molotov peuvent être utilisés par n'importe quel type d'infanterie, alors que seuls les sections d'assaut du génie, les leaders à DRM – 2 ou – 3, et les héros peuvent utiliser la charge de démolition et le lance-flammes sans pénalité.
Les ATM doivent être posées sur le char. Pour cela, il faut venir dans le même hexagone que le char au cours de l'Advance phase et placer la charge sur le char en combat rapproché (obtenir au plus le moral de l'unité d'infanterie avec 2 dés et avec le DRM éventuel d'un leader, cf 832, et un DRM + 2 si le véhicule est en mouvement, cf 135.7). Bien sûr, c'est considéré comme une attaque en combat rapproché, et donc l'ordre d'attaque (64.53) doit être déterminé au préalable, si le blindé a un système NbW (cf question 86.7 page 70), ou s'il est CE (72.85). Si la charge n'est pas placée, elle est perdue (86.4). Si elle est placée, elle explose sur la table To kill (86.6) sauf si le mécanisme est déficient (X12 ou X10 +, cf 86.8). On peut aussi tenter l'immobilisation (86.7). La charge magnétique peut s'utiliser aussi de façon défensive lors d'une attaque overrun ennemie, mais c'est plus difficile : il faut obtenir « 4 » avec 2 dés pour placer la charge... (86.31). Le Klorihartsi est une mine magnétique finnoise dont les règles d'utilisation sont presque les mêmes que pour le cas général (108.4).
La charge de démolition se place normalement (23.3) et le résultat de l'explosion se lit sur la table AFV To kill. Une charge de démolition peut aussi s'utiliser en défense contre un overrun après que l'attaque overrun ait été effectuée (103.12) ; la charge est lancée sur le char avec un DRM + 2 au To kill (103.1), mais dans ce cas, l'explosion affecte aussi l'unité qui a lancé la charge (103.11).
Un cocktail Molotov ne peut être utilisé que dans le même hexagone ou dans l'hexagone adjacent (et pour lancer une bouteille enflammée à 40 m, il faut des sacrés biceps !). Il faut de toutes façons réaliser un To hit sur la table au dos du pion (97.4). Il y a un modificateur de + 2 pour un véhicule en mouvement (135.7). Le modificateur du leader s'applique aussi au To hit (97.6). Après, on consulte la table To kill (qui est commune aux cocktails Molotov et aux lance-flammes) sans aucun modificateur, même en ce qui concerne le blindage du véhicule (97.5), sauf si c'est un blindé à ciel ouvert (open to AFV) pour lequel le chiffre To kill est doublé (97.52). Si le To kill est obtenu, le véhicule brûle (67.1). On ne peut pas l'utiliser pour une immobilisation (66.24). Bien sûr, le cocktail Molotov ne sert qu'une fois (97.53).

Les tactiques de base

Une fois le problème du placement résolu, c'est bien sûr la mine magnétique qui est la plus efficace. Viennent ensuite la charge de démolition et enfin le cocktail Molotov et le lance-flammes.
Une tactique meurtrière consiste à confier une ATM à un héros (159) qui foncera tout droit pour neutraliser le Jagdpanther menaçant !

Luc Sérard

Chars contre infanterie



Après avoir parlé des blindés et des armes antichars, nous allons aborder maintenant le problème des attaques directes char contre infanterie (overrun) et l'inverse (combat rapproché et immobilisation).

L'overrun

L'overrun est la charge d'un blindé sur une position ennemie, tirant à volonté et écrasant tout sur son passage. Le char arrose tout à la mitrailleuse et fonce plein gaz au travers des lignes ennemies. C'est en fait l'utilisation réelle d'un char d'assaut.
Un overrun ne peut être exécuté que par un véhicule blindé et armé (35.1), c'est-à-dire un char ou un canon d'assaut (35.3) sans passagers (35.5), un half-track armé (35.3), ou une auto blindée (87.6). Il faut bien sûr que ce véhicule n'ait pas tiré pendant la Prep fire phase et il ne tirera pas pendant l'Advancing fire phase (35.9).
La cible peut être de l'infanterie, des jeeps, des camions (35.1) ou des cavaliers (92.7). On ne peut pas faire d'overrun sur un autre véhicule blindé (35.1).
L'overrun est la seule attaque autorisée pendant la phase de Mouvement. Elle peut s'exécuter partout où un véhicule blindé peut aller (35.1). Par contre, il ne peut pas y avoir d'overrun en mouvement de contournement (112.8).
La procédure est la suivante : le blindé charge l'hexagone cible. Il doit survivre à tous les tirs défensifs qui seront dirigés contre lui avant de pouvoir pénétrer dans l'hexagone cible. L'infanterie ne peut pas se défendre en terrain découvert, sauf si elle a une arme antichar (35.7). Si elle possède un canon antichar, elle peut tirer un coup supplémentaire si les servants passent un Morale check normal (167.21). La mine magnétique antichar (86.31), le Kloriharsti (108.421) et la charge de démolition (103.12) ne peuvent s'utiliser contre le char qu'après l'overrun.
Une fois dans l'hexagone cible, on calcule la puissance de feu du char (72.1) : on prend 4 (72.1), on ajoute la moitié de l'équivalent IFT (table 10.3) de l'armement principal (72.1). Nota : on prend le total si l'armement principal a une cadence de tir supérieure à 1 (72.1). On prend un quart au lieu de la moitié de l'armement principal monté en tourelle s'il n'y a qu'un homme en tourelle et que celui-ci utilise aussi la mitrailleuse coaxiale ou antiaérienne (129.41). On prend zéro si l'armement principal ne peut tirer que des charges creuses (134.14) ou si c'est un mortier (138.5).
On ajoute toutes les mitrailleuses utilisables, ce qui élimine évidemment les mitrailleuses arrières de tourelle, et ce qui nécessite d'avoir un servant CE s'il s'agit de la mitrailleuse antiaérienne (72.1).
On ajoute la puissance de feu des passagers (plus celle de leurs LMG s'ils en ont, 72.2) des half-tracks s'ils sont CE (72.2).
On divise le total par 2 si l'overrun a lieu dans les bois, dans de la fumée, dans un champ de blé (72.4), dans du brouillard (111.27), dans des broussailles (154.31) ou dans un cimetière (160.33).
Le blindé qui fait un overrun ne peut pas utiliser du tir intensif (70) (72.7), ni du cannister (cf Q&A 72.1), ni du tir soutenu de mitrailleuse (95.24), par contre, il peut utiliser son lance-flammes plein pot (avec le breakdown habituel) (cf Q&A 72.4 et 102.1).
On applique tous les DRM du terrain (35.4). C'est le DRM le plus favorable dans le cas d'un bunker (56.54). Le DRM de leadership s'applique s'il y a un armor leader CE (76.6) ou un leader CE passager du half-track (72.2). Il y a un DRM – 5 si la cible est un camion ou une jeep (35.3) et + 2 si cette cible est en mouvement (135.7). Il y a un DRM –1 si cette cible est à cheval (92.6), et un DRM + 1 s'il y a une épave dans le même hexagone (167.23). Il faut rajouter un 3e dé s'il y a de la fumée (cf Q&A 35.1 page 23) ou du brouillard (111.27).
Si le résultat des dés est 12, le véhicule est immobilisé pour le reste du scénario (38.3). Ceci est valable pour un résultat 11 ou 12 dans les cas suivants : bois, fumée, champ de blé (72.5), brouillard (111.27), broussailles (154.31) ou cimetière (160.33). Dans le cas d'un blindé découvert, si le résultat est 11 (10 dans les bois, fumée, champ de blé, brouillard (111.27), broussailles (154.31) ou cimetière (160.33)), le blindé est détruit (après résolution de l'overrun) et l'équipage tué (72.6). Ceci ne s'applique pas aux blindés couverts et CE (cf Q&A 72.6 et 72.8).
Un overrun ne peut pas générer un Gun malfunction ou un MG malfunction (cf Q&A 72.2).
On consulte ensuite la table 10.3 dans la colonne correspondante. En cas de résultat KIA, on relance 1 dé sur la colonne à gauche de la colonne précédente avec un DRM – 1, et ceci pour chaque arme de soutien présente dans l'hexagone. Si le résultat est un KIA, l'arme est détruite, sinon, elle est intacte (143.7). Cela est valable aussi pour les canons antichars ou autres.

Le combat rapproché

N'importe quelle unité d'infanterie peut attaquer un char en combat rapproché à condition d'avoir passé un Morale check simple (36.11) juste avant l'Advance phase (36.21). Si le char a des passagers, il faut d'abord les attaquer avant le char (36.22 et 158.43). Examinons ici l'attaque sans armes spéciales, les attaques spéciales ayant été analysées dans le chapitre précédent.
Pour éliminer le char, il suffit à l'unité d'infanterie d'obtenir avec deux dés sa puissance de feu ou moins (36.23). Un certain nombre de DRM s'appliquent : leadership (36.4), DRM +1 si le char est accompagné (158.43), DRM + 2 si le véhicule est en mouvement (135.7), DRM – 2 si c'est un blindé découvert (158.42), DRM – 1 si c'est un blindé CE (158.4), DRM – 1 si c'est un véhicule sans mitrailleuse (158.42) et DRM – 3 si c'est un véhicule sans blindage (158.4).
Dans certains cas, le blindé pourra se défendre : s'il est équipé d'un dispositif Nahverteidgungswaffe (64.5), s'il a une mitrailleuse antiaérienne avec un équipage CE (64.55 et 72.83) – le Hetzer n'a pas à être CE pour utiliser sa mitrailleuse antiaérienne (64.55) –, s'il a une mitrailleuse arrière de tourelle (72.83) ou s'il s'agit d'un half-track blindé avec des passagers CE (72.85). Dans ce cas, on lance les dés pour savoir dans quel ordre s'effectue le combat rapproché (voir 64.53), avec un certain nombre de DRM parmi lesquels un dé supplémentaire en cas de fumée ou de brouillard (11.27).

L'immobilisation

Quand un véhicule passe dans un hexagone adjacent à celui occupé par une unité d'infanterie ennemie, celle-ci peut tenter de l'immobiliser (36.1) à condition de passer au préalable un Morale check simple (144.72). Pour cela, il faut obtenir un 2 avec deux dés et un certain nombre de DRM (voir 144.73). Si une unité est dans un goulet ou une route en déblai, elle doit être en Crest status pour tenter une immobilisation sur un véhicule en passant à proximité (151.55).

Les tactiques de base

La technique de l'overrun est une arme à double tranchant. En effet, elle impose aux chars de venir au contact de l'ennemi, et donc de s'exposer à des contre-attaques très dangereuses (immobilisation ou combat rapproché). Un des cas où elle est réellement efficace, c'est quand il s'agit de réduire un nid de mitrailleuses isolé : vous foncez dans le tas et vous restez sur place, ce qui forcera les occupants à déguerpir au plus tôt. Pendant ce temps, l'infanterie pourra progresser sans être menacée et venir nettoyer le secteur (ce qui est la fonction principale de l'infanterie).

Le combat rapproché est la technique la plus efficace pour détruire un blindé quand on n'a pas d'arme spéciale. Elle est particulièrement recommandée pour les sections d'assaut (8-3-8, 6-2-8, etc.).

L'immobilisation est particulièrement efficace en milieu urbain, c'est donc un facteur supplémentaire de prudence forcée pour les chars qui progressent dans les ruines. En effet, une fois immobilisé, le char devient une proie facile pour l'infanterie embusquée alentour.

Luc Sérard

Le camouflage

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

Le système Squad Leader répond à la question, et de deux manières : d'une part par le camouflage (25) et d'autre part par le placement initial caché (52). Ces deux méthodes permettent de dissimuler à l'adversaire l'emplacement réel de vos forces.

Des règles poussent même le réalisme jusqu'à dissimuler la force réelle de l'adversaire et même ses conditions de victoire ! Les tireurs d'élite (Snipers -96) ont justement cette spécificité d'être camouflés dès le départ. Et les éclaireurs (Scouts -116) ont comme mission de partir à la découverte de ce qui est camouflé.

(Les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles de Squad Leader, Cross of Iron, Crescendo of Doom.)

Le camouflage

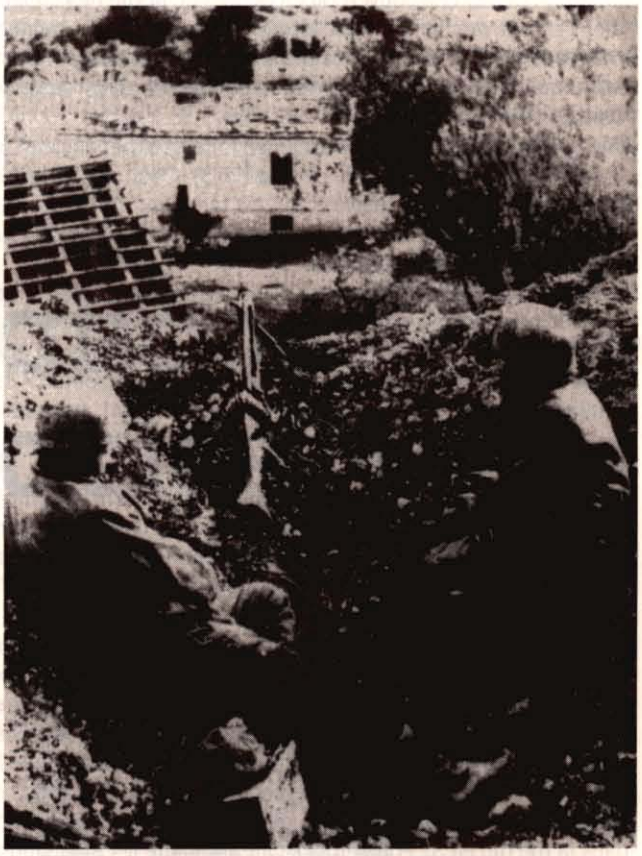
Les pièces du jeu pour le camouflage (25) consistent en un simple point d'interrogation, de la taille et de la couleur des pièces d'infanterie de la nationalité correspondante. De plus, dans Crescendo of Doom, des pièces blanches de la taille des pions de véhicules sont fournies.

En ce qui concerne le placement initial caché (42), il n'y a évidemment aucune pièce, puisque le principe consiste à lister la position des pièces sur une feuille à part, en utilisant les coordonnées des hexagones.

Analyse des règles

• **Que peut-on camoufler ?** Les squads, les crews, les leaders (normal ou broken, 25.3), des pions « ? » (25.7), des tireurs d'élite (96.51), des véhicules (117.4), des canons (117.8)...

• **Que peut-on mettre en placement initial caché ?** La même chose que ci-dessus, mais en plus les barbelés et les tranchées (cf question 42.1, page 68), une barricade (cf question 62.5, page 69).



• **Où peut-on se camoufler ?** En général, dans les bois et les maisons (25.3), dans un bunker (56.9) si on est en vue de l'ennemi, et n'importe où (y compris en terrain découvert) si on n'est pas en vue de l'ennemi (117.7). La nuit, on est camouflé partout, sauf si on se fait prendre en terrain découvert illuminé par une fusée éclairante (49.4) ou par un incendie (67.5). Les mêmes règles s'appliquent au placement initial caché.

• **Protection**. Les unités cachées ou camouflées bénéficient d'une protection du fait que l'ennemi est obligé de tirer au jugé (Area fire). Cela divise par deux la puissance du tir de l'infanterie (25.8), y compris pour le lance-flammes (22.1).

• **Tir d'ordonnance :** DRM + 2 au To hit (33.31) et explosion divisée par deux (34.5).

Notez qu'une cible camouflée ne peut être « acquise » (69.7). Le seul cas où la puissance du tir n'est pas divisée par deux est quand l'infanterie est camouflée par un bunker (56.9).

• **Limitations**. On perd le bénéfice du camouflage si on tire, lance une grenade fumigène, creuse une tranchée, si l'ennemi vous a tiré dessus avec un résultat exigeant un Morale check, si l'ennemi termine une Defensive fire phase ou une Advance phase dans une case adjacente (25.4). Mais attention, on peut passer à côté d'un ennemi caché sans le découvrir, si on ne fait que passer sans s'arrêter...

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

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

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

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

Tactiques de base

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

Le commissaire Dottski doit, à partir du bâtiment R1 faire une percée vers l'usine de tracteurs (bâtiment X3). Pour cela, il doit forcément investir le building U3 où, peut-être et, même sûrement, le lieutenant Stahler l'attend, camouflé derrière les fenêtres... C'est aux Soviétiques de jouer, que faire ? La technique la plus payante est de ne rien faire pendant la Prep fire phase et d'envoyer deux squads (gorgés de vodka) en reconnaissance dans la rue (un en S2 et un en T1). Que vont faire les Allemands ? Qu'ils tirent ou pas, ils seront découverts à la fin de la Defensive fire phase (25.4). Alors, et alors seulement, Dottski pourra tirer plein pot pendant l'Advancing fire phase avec les squads qui n'avaient pas bougé (4.5)... à condition bien sûr d'avoir survécu au tir défensif de Stahler... Mais c'est un risque à courir, et il est rentable...

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

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

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

Les éclaireurs

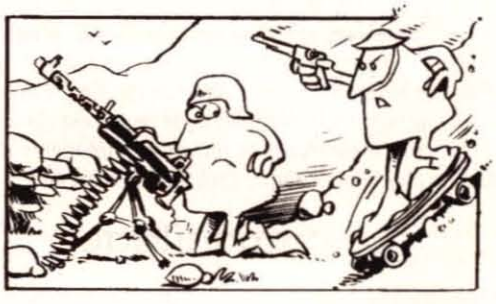
L'éclaireur est celui qui est envoyé en avant pour découvrir les pièges tendus par l'ennemi. C'est donc, par principe, celui qui va au-devant de gros problèmes. Un vieux dicton militaire dit même « un bon éclaireur est un éclaireur mort ». C'est un peu dur, mais ça dit bien ce que ça veut dire.

Analyse des règles

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

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

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



Tactiques de base

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

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

Une autre utilisation beaucoup moins évidente et très efficace en fin de partie, c'est d'envoyer un ou deux éclaireurs prendre possession des derniers bâtiments nécessaires aux conditions de victoire (116.42) ! Ce petit « truc », qui mettra à bout les nerfs

de certains, peut parfois renverser des fins de parties dans le dernier coup, alors que tout semblait perdu... Et n'oubliez pas que votre éclaireur peut se déplacer en vélo, en moto, ou en jeep... (116.3).
Enfin, à part les limitations décrites dans les règles, l'éclaireur a exactement les mêmes possibilités que les unités d'infanterie normale ; en particulier, forcer un ennemi à « router » en venant dans un hexagone adjacent (13.2), faire des prisonniers (89), ou bien détruire des armes de soutien (17.8) !

Les tireurs d'élite

Toutes les armées ont des tireurs d'élite. Pour les Finlandais, utiliser des pièces allemandes ; pour les partisans, utiliser des pièces russes.

Analyse des règles

« Psychologiquement c'est un solitaire qui ne s'intéresse à rien sauf tuer ! » (règle 96.82). Déjà le personnage est « situé ». Au début du jeu, il se cache et personne ne sait où (96.1). A partir de là, il tire sur tout ce qui bouge. Dans la rue, Kelso tombe, abattu par une balle venue d'on ne sait où ! Ses camarades essayent de deviner d'où le coup est parti (96.51), mais le bougre est rusé, et le mystère reste entier. Remarquez, dès qu'il est découvert il perd tous ses moyens (son DRM, 96.3). Ce genre de tueur n'est efficace que camouflé (96.72). Il peut se rallier tout seul (96.3). Il n'a besoin de personne et n'aidera personne (96.81).
Le seul cas où il garde son DRM en close combat, c'est dans les scénarios de nuit, tant qu'il gardera son statut de camouflage (49.3). Son DRM est doublé en cas de tir dans une case adjacente (96.7).
Le seul résultat efficace s'obtient avec un KIA, ce qui produit un Morale check normal pour les squads et ce qui tue (ou blesse, 122) les leaders, les éclaireurs ou les autres tireurs d'élite (96.5).

Tactiques de base

Le rôle évident du tireur d'élite est d'éliminer les leaders adverses. Et vous savez combien le rôle des leaders est vital dans Squad Leader ! Si, en plus, le leader en question est empilé avec des squads, ceux-ci devront passer un Morale check du fait de la mort du leader.
Pour être plus efficace, essayez de saisir le moment où les leaders traversent la rue à découvert, car le −3 (par exemple) du tireur s'ajoutera au −2 pour « moving in the open », d'où un DRM total de −5 ! Même avec seulement 1 de puissance de tir, ça fait aussi mal qu'un tir de 30 en ce qui concerne les KIA (regardez la table 10.3 !). Si, en plus, il passait dans la case adjacente, ça ferait −8 ! Mais évitez d'attendre la case adjacente sans quoi l'ennemi saura tout de suite où vous êtes, puisque vous êtes obligé de déclarer quel DRM vous utilisez (96.7) !
Dans le scénario 27, j'avais placé mon tireur d'élite en 3010, et il a fait un magnifique carton sur les leaders allemands qui essayaient de traverser la Meuse !

Luc Sérard

Fortifications & obstacles

Les dispositifs dits « de fortification » permettent de renforcer une position face à une attaque possible de l'ennemi. Ces dispositifs sont de trois types :

— **Les fortifications**. Ce sont les bunkers, les tranchées et les trous d'homme : ils protègent l'infanterie placée aux points stratégiques. La fonction première de ces dispositifs est d'apporter un DRM supplémentaire aux tirs de l'ennemi.
— **Les obstacles**. Ce sont les systèmes dont le but est de freiner l'avance de l'infanterie (barbelés) ou des véhicules (barricades, fossés antichars).
— **Les mines**. Ce sont les champs de mines antipersonnel ou antichars, et les booby traps (portes et escaliers piégés).
D'une façon générale, une unité de fortification est inamovible ; elle ne compte pas pour les limitations d'empilement de pièces (53.1).
Regardons plus en détail chaque type de fortification.
Les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles.

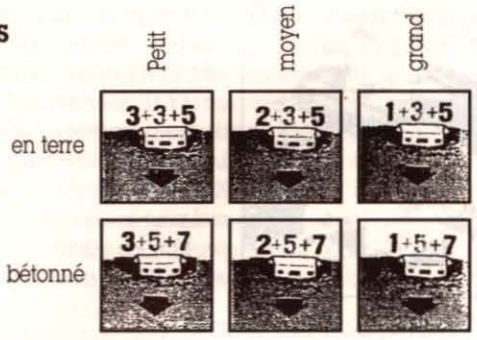
LES FORTIFICATIONS

Les bunkers

Les bunkers du jeu ne sont pas les ouvrages de l'Organisation TODT sur le Mur de l'Atlantique, mais plutôt des abris de campagne faits de rondins, de terre et de sacs de sable. Donc, quand vous disposez vos bunkers sur la carte, ne vous imaginez pas en train de reconstruire la ligne Maginot !

Les différents types de bunkers sont les suivants (bien sûr, on distingue tout de même les bunkers en terre de ceux pour lesquels on a pris la peine de couler un peu de béton...) :

Les bunkers



Chaque pièce est définie par trois chiffres. Le premier est sa capacité en leaders, en squads et en armes de soutien. Attention, ce ne sont pas les règles normales d'empilement ! Exemple : un bunker de « 3 » peut avoir trois leaders, trois squads et trois mitrailleuses lourdes ; mais pas un leader, trois squads et quatre mitrailleuses légères... Le deuxième chiffre est le DRM pour les tirs ennemis provenant de l'angle de tir. Le troisième chiffre est le DRM pour les tirs ennemis extérieurs à l'angle de tir (56.1).

Les tranchées

Ce sont les tranchées de style Verdun. Placées les unes à côté des autres, ces pièces peuvent former un réseau complexe de tranchées à l'intérieur duquel l'infanterie peut circuler à l'abri du tir de l'ennemi... (137) (sauf à cheval sur une falaise, 137.4).

Les trous d'hommes

Ce sont les trous creusés à la hâte avec une pelle-bêche pour assurer une position dans un endroit exposé. A l'inverse des bunkers et des tranchées, fortifications « lourdes », de mise en œuvre longue et coûteuse, l'usage des trous d'hommes est très répandu dès qu'il faut tenir une position un peu exposée.

Analyse des règles

• **Mise en place**. Seuls les trous d'hommes peuvent être créés en cours de partie. Pour cela, un squad non broken (pas un crew) doit lancer deux dés pendant la Prep fire phase. S'il obtient 5 ou moins (6 ou moins pour les Soviétiques, cf règle J page 59), il est tombé sur un terrain meuble et on peut placer un pion « trou d'homme » sur la case où il se trouve (54.2). Sinon c'est à recommencer la prochaine fois. Un leader peut participer à l'opération en y ajoutant son DRM de leadership (54.21). S'il y a de la neige il y a un DRM de + 2 (61.3).
Les bunkers peuvent se placer partout sauf dans une maison, dans un bois (56.1), dans un marais (75.9) ou dans une rivière (126), mais ils peuvent se placer dans un verger.
Les tranchées et les trous d'hommes peuvent se placer partout sauf dans une maison, sur un bunker (54.1), dans un marais (75.9) ou dans une rivière (126).
• **Ligne de vue**. Les bunkers (56.2), les tranchées (137.1) et les trous d'hommes (54) ne bloquent pas la ligne de vue.
• **Protection** (pour les unités placées dans le dispositif défensif) : voir tableau ci-contre.
• **Empilement autorisé** (dans l'ouvrage défensif, au-dessus, c'est l'empilement normal) : voir tableau ci-contre.
• **Limitations**. On ne peut pas utiliser un bazooka (37.48) ni un panzershreck (85.1) dans un bunker. On ne peut pas utiliser un lance-flammes, un canon ou un obusier dans un trou d'homme (54.6).
• **Destruction**. Les bunkers ne peuvent jamais être détruits (56.51), les tranchées et les trous d'hommes peuvent être anéantis par le placement (103.1) d'une charge de démolition (137.72).

Les tactiques de base

L'avantage des fortifications est de pouvoir disposer d'un facteur de protection dans un endroit habituellement exposé. L'idéal est donc de les positionner à un endroit d'où l'on voit tout le terrain. Typiquement, le haut d'une colline. De là-haut, vous pouvez tirer sur tout le monde en bénéficiant d'une protection théoriquement efficace.
L'inconvénient d'une fortification, c'est son côté piège à rats ! Et particulièrement pour les bunkers. En effet, quoi de plus facile que d'arriver par derrière (en dehors de l'angle de tir), de rentrer dans le bunker pendant l'Advanced phase et de tuer tout le monde au couteau en combat rapproché à deux contre un (par exemple avec des troupes de choc américaines 8-1-7 contre des volksgrenadiers allemands 4-3-6) !
Le placement des fortifications est donc primordial (plus question de changer après !).
Pour un bunker, débrouillez-vous pour couvrir ses arrières avec une autre arme afin d'éviter le contournement par l'ennemi.
L'erreur la plus courante concernant les trous d'hommes et les tranchées est de les placer près d'une haie ou d'un mur, ce qui bloque complètement leur ligne de vue (54.8). En effet quand on est dans une tranchée, le nez au ras du sol, on ne voit pas grand-chose... On ne voit même pas un type à cheval dans un champ de blé (92.51) !

LES OBSTACLES

Les barbelés

Les barbelés du jeu couvrent tous les types de barbelés depuis les réseaux tendus à terre pour freiner la marche de l'infanterie

	Bunkers		Tranchées (137.1) ou Trous d'hommes (54.7)
	Dans l'angle de tir	Hors de l'angle de tir	
Lance-flammes	0	+5 ou +7	0
Tir d'infanterie Tir d'artillerie Charge de Démolition	+3 ou +5	+5 ou +7	+2
Tir de barrage Tir indirect Attaque Overrun	+5 ou +7	+5 ou +7	+4

	Bunker (56.1)			Tranchées (137.3)	Trous d'hommes (54.3)
	1	2	3		
Leader ou tireur d'élite	1	2	3	Empilement	Empilement
Squad ou crew	1	2	3	normal	normal
Armes de soutien	1	2	3		
Artillerie	Interdit *[sauf un canon antichar inamovible (56.4, 53.46)]*			Autorisé	Interdit *(54.6)*
Véhicule	Interdit *(56.4)*			Autorisé *[sauf véhicules à roues (137.6)]*	Interdit

jusqu'aux « chevaux de frise », véritables murs de fils de fer barbelés déployés sur une structure en bois pour barrer un passage ou une rue.

Les barricades

Les barricades du jeu sont de simples empilements d'obstacles placés en bordure d'un hexagone le long d'un côté.

Les fossés antichars

Pour ces pièces prendre celles de GI, Anvil of Victory ou de simples pions « tranchées » (voir 137.7).

Analyse des règles

• **Mise en place**. Les barbelés peuvent être placés partout sauf dans une maison (53.2), un marais (75.9) ou une rivière (126). Les barricades peuvent être placées partout sauf dans un marais (75.9) ou une rivière (126).

• **Ligne de vue**. Les barbelés ne bloquent pas la vue (53.6), les barricades sont équivalentes à un mur (62.2).

• **Pénétration**. L'infanterie ne peut entrer dans un barbelé que pendant l'Advanced phase (53.3) sauf si elle vient d'un autre barbelé. Pour en sortir, elle lance un dé pour déterminer combien il lui reste de points de mouvement (53.4). Dans tous les cas l'infanterie peut avancer d'un hexagone. La cavalerie se comporte comme l'infanterie sauf qu'elle doit lancer un dé : sur un 6 le cavalier est broken (92.1). Les hommes à skis (114.52), les bicyclettes (132), les motos (123.41), les jeeps, les camions (53.7) et les autos blindées (87.2) ne peuvent pas pénétrer un barbelé. Le half-track est obligé de s'y arrêter ; mais il peut repartir le coup suivant en ayant détruit le barbelé (53.9). Les chars passent sans problème à travers un barbelé et ils le détruisent en passant (53.8).
L'infanterie passe au-dessus d'une barricade comme au-dessus d'un mur. Aucun véhicule ne peut traverser une barricade (62.2).

• **Destruction**. Un barbelé peut être enlevé par un squad sur place en réussissant au dé au moins sa puissance de tir (53.5) (avec modificateurs du leader, 53.51), le squad est alors T.I. (53.52). Un barbelé peut être détruit par une Torpille Bangalore sur un résultat KIA (53.53), ou par un tir d'artillerie de calibre 80 mm minimum avec un résultat KIA (53.54). Une barricade peut être détruite soit par une charge explosive sur un résultat KIA (62.4), soit par un char ou un squad qui passe un tour entier sur la case bordée par la barricade (62.3).

Les tactiques de base

Là encore, tout réside dans le placement initial des obstacles. Un obstacle n'a d'intérêt que s'il gêne l'adversaire. S'il est évident à contourner, ça n'a pas vraiment d'intérêt. Il est donc judicieux de former des chaînes continues d'obstacles qui imposent un détour important.
Des barbelés dans les bois sont efficaces à plus d'un titre : l'infanterie broken ne peut pas « router » dans les barbelés (cf Q&A 13.4 et 53.4), cela gêne l'approche à couvert et rend difficile la démolition des barbelés par les chars. Un autre bon placement est directement sur un bunker : cela empêche l'ennemi d'entrer directement dans le bunker dans l'Advanced phase à partir d'un hexagone voisin. Ce qui est vrai pour les barbelés l'est encore plus pour les barricades. A titre d'exemple, je conseillerai dans le scénario 12 de placer une barricade à la jonction des hexagones 2S2 et 2T2, et l'autre au croisement des hexagones 2L1 et 2M2. Vous pouvez alors placer un comité d'accueil (un bazooka et un 8-4-7) dans chaque maison adjacente 2M1 et 2T1. Si en plus vous minez les hexagones où doivent se placer le squad ou le char chargé d'enlever la barricade (2M2 et 2T2), les Allemands ne sont pas près d'arriver à Wiltz !...

LES MINES

Il n'y a pas de pièces mines dans le jeu (55.1). En effet, le placement des mines est secrètement repéré sur une feuille de papier au début du jeu.
Il y a différents types de mines : les champs de mines antipersonnel (55), booby traps (136.1), portes piégées (136.4), escaliers piégés (136.5) et champs de mines antichars (136.7).

Analyse des règles

• **Mise en place**. Les mines peuvent être placées partout sauf dans les marais (75.9), les flaques de boue (127.7) ou les rivières (126.1). Quand on utilise les règles de booby traps, les champs de mines ne peuvent plus être placés à l'intérieur des maisons (136.1). En général, les mines sont placées secrètement avant le début du scénario (55.1). Exceptionnellement, des mines peuvent être placées par des sapeurs au cours du scénario (136.8). Sauf indications, il n'y a aucune limite au nombre de facteurs de mines pouvant être positionné dans un hexagone (55.1).

• **Mode d'action**. Le champ de mines « attaque » toute unité qui entre ou qui sort de l'hexagone miné, qu'elle soit amie ou ennemie (55.22), et également les éclaireurs (116.52) et les tireurs d'élite (96.8). Il n'attaque pas les unités immobiles (55.3) ni les unités ennemies conduites par un prisonnier qui a parlé lors d'un interrogatoire (120.7). Si un char est passé à travers un champ de mines sans dommage, l'infanterie peut le traverser sans problème en marchant dans les traces du char (avec un DRM –1, cf 113.5).
L'attaque des mines se fait sans aucun DRM (55.2), sauf s'il y a de la neige (DRM + 1, cf 61.4 et 111.89), si l'infanterie attaquée est des sapeurs (DRM + 2, cf 136.8) et si c'est un véhicule (cf table 55.6 suivant le type de véhicule et voir également 136.77). En particulier, le camouflage ne divise pas par 2 le facteur d'attaque (117.5). Le champ de mines peut attaquer autant de fois que nécessaire, sans limitation... jusqu'à ce qu'il soit détruit ou déminé.
Le booby trap, obligatoirement placé dans un bâtiment, n'agit qu'une seule fois et uniquement sur les unités d'infanterie ennemie (136.3), sauf en cas de panique et de situation désespérée (136.6). Un résultat KIA réduit la maison en miettes (58.1).
La mine antichar ne sert qu'une fois et n'est déclenchée que par un véhicule de plus de 500 kg (136.72). Une fois déterminé le facteur de densité des mines antichars restant dans l'hexagone, une mine explose si le nombre de points de mouvement dépensés par le véhicule dans l'hexagone est un multiple de ce facteur, sinon, rien ne se passe (cf les règles fumeuses 136.72 à 136.75). S'il y a explosion, on résout l'attaque sur la table 10.3 avec les modificateurs 55.6. Avec un résultat KIA, le véhicule est éliminé, sinon il ne se passe rien (136.76). Si le nombre obtenu par le KIA est le nombre limite, le véhicule peut n'avoir été que immobilisé (voir 66.1).

• **Destruction**. Les mines sont détruites par un tir de barrage avec un résultat KIA (55.7).

• **Déminage**. Un champ de mines peut être désamorcé par un squad normal T.I. (placé dans l'hexagone miné ou dans un hexagone adjacent) en réussissant sa puissance de feu au moins, avec le modificateur éventuel du leadership (55.5). Si ce sont des sapeurs, ils ont un DRM de –1 à –4 dépendant du nombre de mines dans l'hexagone (cf 136.8). Un leader peut désamorcer un booby trap ami pendant le Rally phase (136.61). En arrivant

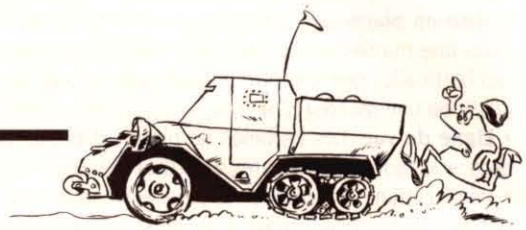
dans une maison piégée, on peut essayer de désarmer le dispositif avant qu'il n'éclate à la figure (136.41 et suivantes).
Il existe aussi des engins spéciaux de déminage (par exemple le Sherman Crab) qui sont décrits par les règles 136.9.

Les tactiques de base

Comme pour les obstacles, il vaut mieux créer des chaînes bien continues d'hexagones minés. Pour retarder une attaque d'infanterie, placez deux mines par hexagone ; c'est excellent ! Si l'élimination des pièces compte dans les conditions de victoire, 6 mines est un minimum. S'il y a un point-clef stratégique à piéger, pourquoi ne pas en envisager 36 ?... Rien que la possibilité que « ça » puisse exister rendra l'adversaire très nerveux !
Il vaut mieux miner correctement une zone plutôt que d'en bâcler deux. Concentrez votre tir de mitrailleuse sur les zones non minées mais vérifiez que vous pouvez quand même tirer sur les zones minées si le besoin s'en fait sentir.
N'utilisez pas trop de booby traps. Vous verrez, ce n'est pas vraiment efficace et ça coûte cher (deux fois le prix). Quant aux mines antichars, à mon avis, vous pouvez vous en passer. En général, choisissez le bon vieux champ de mines antipersonnel (55) : il ne s'use pas, il n'est pas cher, et il est efficace, y compris sur les véhicules.

Luc Sérard

- Le transport —



Eparpillées dans les quatre livrets, les règles du transport devenaient très difficilement utilisables. Il nous a paru utile d'en faire une petite synthèse, histoire de nous faciliter la vie.

Le mouvement

a) Les règles jusqu'à Crescendo of Doom

Comment embarquer ?
Le véhicule de transport ne doit pas avoir fait mouvement pendant la phase de Mouvement pendant laquelle il y a embarquement (31.3, 47.1, 51.1, 52.5).
L'unité d'infanterie qui embarque ne dépense pas de point de mouvement supplémentaire en embarquant (31.4, 47.1, 51.1, 52.5).
Exemple : une unité d'infanterie qui se trouve adjacente à un véhicule dans un hex. de terrain découvert, dépensera 1 point de mouvement pour monter sur ce véhicule.
A la phase de Mouvement du tour suivant, le véhicule pourra faire mouvement.

Comment débarquer ?
Le véhicule transporteur peut faire mouvement avant et après le débarquement.
En débarquant ses unités, le véhicule perd 2 points de mouvement sauf si les unités qui débarquent sont broken ; le véhicule ne dépense alors aucun point de mouvement (31.3, 47.1, 51.1, 52.5).

Qui peut transporter ? Que peut-on transporter ?

Véhicule	Tank SP Gun	Half-Track	Auto-Mitrailleuse	Camion	Jeep
Infanterie	1 groupe 1 leader (31.1)	1 groupe 1 leader (47.1)	Non (87.4)	1 groupe 1 leader (51.1)	1 demi-groupe ou 1 groupe de servants ou 2 leaders (52.1)
Armes de soutien (en PP de groupe)	5 PP (31.1)	2 PP (47.1)	Non (87.4)	7 PP (51.1)	1 arme de soutien (52.1)
Canon	Non (48.6)	1 canon (63.47)	Non (87.4)	1 canon (63.47)	1 canon inférieur à 88 mm (63.47)

Note. Pour le transport : 1 groupe = 2 demi-groupes = 2 groupes de servants = 2 équipages = 10 pions représentant 1 homme (leaders, tireurs d'élite, héros ou scouts). Les capacités de transport peuvent varier (voir le pion). Les convois ne peuvent charger que des leaders (84.8).

Rout phase et transport
Si l'infanterie est broken pendant le transport, elle doit immédiatement descendre du véhicule dans le même hex. ou dans un hex. adjacent (31.6, 51.1, 52.5, 92.72).
Si l'infanterie est broken dans un half-track, elle peut choisir d'y rester, le half-track étant l'équivalent d'un couvert (47.9).
L'infanterie broken ne peut pas embarquer (31.6).

Advance phase et transport
L'infanterie embarquée ne peut pas débarquer pendant cette phase, l'infanterie ne peut pas embarquer pendant cette phase (31.4, 92.9).
Si l'infanterie a débarqué pendant la phase de Mouvement précédente, elle peut bouger d'un hex. (31.5).

b) Les changements dans GI, Anvil of Victory

Comment embarquer ?
Le véhicule peut bouger après l'embarquement.
Pour embarquer l'unité dépense 1PM en plus du terrain dans lequel se trouve le véhicule.
Le véhicule perd le quart de ses PM pour chaque PM dépensé par l'unité qui embarque. Exemple : une unité d'infanterie qui se trouve adjacente à un véhicule (30 PM) dans un hex. de terrain découvert, dépensera 2 points de mouvement pour embarquer. Le véhicule pourra immédiatement bouger mais ne pourra plus dépenser que la moitié de sa capacité de mouvement (15 PM).
Le reste des règles ne change pas.

Le combat

L'infanterie transportée a-t-elle le droit de tirer ?
Si le tank ou le canon automoteur ouvrent le feu, l'infanterie doit immédiatement débarquer (31.7 et Q&A 31.7 page 68).

Un véhicule en train de transporter de l'infanterie ne peut ni exécuter un débordement (35.5), ni pénétrer dans une maison en bois (31.4 et 58.4), ni entrer dans l'eau (dans le cas d'un véhicule amphibie).
Si le véhicule a bougé pendant la phase de Mouvement, les unités transportées ne peuvent tirer, pendant la phase de Tir après mouvement, qu'à demi-puissance (47.5 - 52.2).

Qui peut tirer ?

Véhicule	Char	Canon automoteur	Half-Track	Camion	Jeep
Puissance de feu intrinsèque	Non	Non	Oui (avec CE)	Non	Oui
Armes de Soutien	Non	Non	Oui (avec CE)	Non	mitrailleuses seulement
Références	31.5	31.5	47, 4-7	51.1	52.2

Note. Si les passagers tirent pendant la phase de Tir de préparation, le véhicule ne peut plus bouger pendant la phase de Mouvement suivante.
Il est possible d'utiliser un panzerfaust, un panzerschreck ou un bazooka à partir d'un véhicule mais les passagers doivent d'abord subir une vérification du moral M ; il en va de même pour l'équipage.

L'infanterie embarquée et les tirs de l'adversaire

Tirs sur l'infanterie
Le DRM pour mouvement en terrain découvert ne s'applique pas aux unités d'infanterie embarquées, sauf pendant un tir de barrage (sauf half-track).
Pendant une tentative d'immobilisation par l'infanterie, le même résultat de dés doit être utilisé contre l'infanterie embarquée (36.13).
Les passagers d'un véhicule ne subissent pas l'attaque des mines (55.63).

Synthèse des attaques dirigées contre l'infanterie embarquée

Véhicule	Tank ou SP Gun		Half-track			Camion, Jeep
	Dans l'angle de tir et à niveau	Hors angle de tir ou niveau	Normal	CE	Hex. adjacent et niveau	
Modification	-2	-0	Tir impossible	-2	-0	-0
Références	32.1		47.6	47.7	47.8	51.5 et 52.4
Si l'infanterie est découragée	Infanterie + armes débarquées (OMP) immédiatement 31.6		Impossible	Infanterie + armes restent dans le Half-Track (47.9)		Infanterie + armes immédiatement débarquées (51.1, 52.5)
Si l'infanterie est KIA	Armes (cassées) tombent dans un hex. adjacent au choix de l'adversaire (Q&A 31.7 p 68)		Impossible	Armes restent à bord (47.9)		Armes restent à bord

L'infanterie qui débarque peut être attaquée : mais le dé est modifié de la façon suivante :

Modification	Half-track Tank-SP Gun	Camion Jeep
Terrain découvert	-1	-2
Autres terrains	+1	0
Références	Q&A 31.7 p 68	51.3

Note. Si l'infanterie débarque dans un champ de mines, elle subit normalement l'attaque.

Véhicule	Tank SP Gun	Half-track	Camion, Jeep
Véhicule non éliminé	Si un tir antichar touche, l'infanterie débarque immédiatement 31.7. Le tir d'un Baz, PF ou Panzerchreck n'a aucune conséquence	Les passagers sont à l'abri sauf CE 47.6 et 46.54	Le jet des dés qui a servi à l'attaque s'applique aux passagers (51.4)
Véhicule éliminé	Infanterie + armes de soutien éliminées 31.8 et 67.2	Infanterie + armes de soutien éliminées Canon tracté éliminé	Passagers + armes éliminés + canon tracté éliminé

Tirs dirigés contre le véhicule
Voir tableau ci-dessus.
Le corps à corps
Si l'infanterie est transportée par un tank, un SP Gun, un half-track CE ou une jeep armée, l'attaquant ne peut attaquer *que* les passagers. Le tank ou le SP Gun pourra même quitter l'hex., laissant les protagonistes dans une mêlée.
Si l'infanterie est transportée dans un camion ou dans un half-track non CE, les passagers ne jouent aucun rôle dans le corps à corps ; si le véhicule est éliminé à la suite du corps à corps, tous les passagers sont éliminés (72.84).

Comment tracter un canon ?

Comment l'accrocher au véhicule ?
La procédure est très rarement utilisée mais elle peut toujours servir :
Le véhicule doit entrer dans l'hex. où se trouve le canon en dépensant moins de la moitié de sa capacité de mouvement. Sinon un groupe de servants ou autre doit pousser le canon dans l'hex. où se trouve le véhicule (48.4, 63.4).
Si le canon a un calibre supérieur à 100 mm ou s'il est monté sur un affût 360°, l'action dure un tour de jeu complet TI (63.41 et Q&A 63.41 p. 69) sauf si le canon est du type « Quick set up time » (pp. 65, 98 et 99).
Le groupe de servants, ou autre, accroche alors le canon au véhicule et passe toute sa phase de Mouvement dans l'hex. (48.63).
Le groupe de servants pourra monter sur le véhicule à la fin de la phase de Mouvement (Q&A 48.62, 63, p. 69).

Comment décrocher un canon ?
Le décrochage s'effectue au début de la phase de Mouvement.
Un groupe de servants, ou autre, doit être présent dans l'hex.
Si le calibre du canon est supérieur ou égal à 100 mm ou s'il est monté sur un affût 360°, l'action prend un tour entier. Sauf « Quick set up time weapon ».
Le véhicule quitte l'hex. en ayant perdu la moitié de sa capacité de mouvement dans l'opération de décrochage et/ou le groupe de servants pousse le canon sur un hex. adjacent.

Conseils pratiques

Au vu de toutes ces règles, il est évident qu'un véhicule transporteur de troupes est une cible de choix pour un canon antichar ou autre. Qu'on en juge : avec un seul tir, il est possible de détruire un véhicule blindé et d'éliminer un groupe de combat. Donc, le possesseur de ce type de véhicule devra être extrêmement prudent et en tous cas faire débarquer ses troupes hors de portée de l'ennemi. Pour notre part, nous préférons débarquer nos troupes dans un bois ou une maison quand c'est possible.
Il faut se rappeler aussi que transporter de l'infanterie sur un char peut être un handicap, puisque en ouvrant le feu avec l'armement principal, il provoque le débarquement immédiat de ses passagers, ce qui n'est pas sans présenter quelques dangers.
Il en va différemment pour le canon. Il faut le décharger très près de l'objectif du fait de sa mobilité réduite par la suite (1 hex. par tour).

Pierre Stutin et Luc Sérard (illustrations : extraits des jeux et DGx)

Cry Havoc & Siège

Médiéval, non ?

Paru dans le n° 23, novembre-décembre 1984

De la belle prose qui donne envie de s'y mettre.
Quand cet article a été écrit (en novembre 1984) seule existait la version anglaise de ces jeux. Depuis, Rexton (et aujourd'hui Eurogames) a traduit et bien adapté les règles; aussi certaines critiques adressées aux jeux dans cet article ne sont plus d'actualité.

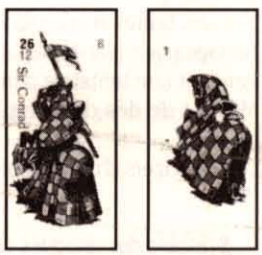
Charnières entre le jeu de rôle et le wargame, Cry Havoc et Siège vous plongent dans la réalité du combat médiéval. Généreusement illustrée de fiction, saupoudrée de considérations historiques, voici une analyse critique enrichie de propositions de règles, de scénarios, et d'ouvertures vers d'autres horizons ludiques.

Loin des obus perforants, des MG 42 et autres lasers, Standard Games et Publications Ltd. nous entraînent dans le monde du XIIIe siècle, à l'aide de deux jeux qui sont combinables à loisir. Un wargame médléval, c'est difficile à réaliser. Au niveau tactique, encore plus ! Et comment rendre un tel jeu intéressant ? Eh bien, les Anglais y parviennent et nous proposent un savant mélange d'esthétique, de logique et de simplicité.
Notez que les règles expliquées ici sont celles de Siège.

De grandes boites pour de grandes cartes

Des dessins de présentation très jolis, mais ces boîtes ! En carton mince, trop grandes pour un rangement fonctionnel, elles sont plus que souvent légèrement écrasées, heureusement c'est sans dommage pour l'intérieur.
Dans chaque boîte, il y a : 2 cartes, une planche de pions, 3 livrets (règles, scénarios, historique), 1 dé à 20 faces (utilisé en d10), des feuilles de marquage (tours et dégâts des murs dans Siège uniquement), deux sachets plastique de 6 x 6 cm. J'ai compris par la suite que ces sachets étaient destinés au rangement des pions ; sachant qu'il y a environ 200 pions par boîte, dont une quarantaine représentent des individus (qui comptent deux, voire quatre pions nominatifs), je me pose quelques questions au sujet de l'humour anglais ! En résumé, absence totale de rangement. Donc, ne jetez pas vos boites de chocolats vides, reliquats des fêtes ; elles serviront grâce à leurs nombreuses alvéoles, à ventiler vos pions, ce qui facilitera grandement le déroulement du jeu.
Les cartes sont super jolies, hautes en couleurs, en carton plastique souple et rigide à la fois. Elles représentent l'une un village et l'autre un coin de campagne appelé « Croisement des routes » (ne les cherchez pas, c'est du terrain clair comme ailleurs) ceci pour Cry Havoc, tandis que pour Siège, c'est évidemment le plan d'un superbe château avec tours, donjons, douves, pont-levis... La quatrième carte, à l'aide de jolies tentes et autres accessoires, délimite le camp des assiégeants, protégé par des tranchées.
Une réalisation graphique très réussie, avec quelques broussailles, bois, dénivellations, lac, pour agrémenter le terrain dont chaque hexagone (hex.) vaut 2 m réels (le tour de jeu dure 5 secondes). Leur surface est de 40 cm x 60 cm avec un seul pliage central, facilement effaçable ; ce qui explique la taille des boîtes. Comme elles sont (à tendance) géomorphique, la surface de jeu devient très bonne lorsqu'on les réunit toutes les quatre.
Que dire des pions ! Le code Otan me paraît désormais ridicule, Squad Leader bien pâle, le code OkW un peu barbare... car ici chaque pion représente un personnage dans ses différentes positions et capacités de combat, tous les pions sont différents ! Ils sont tous personnalisés, avec leur nom, leurs équipements (armes, vêtements, cuirasses, le tout authentique) et leurs couleurs !
En voici deux exemples :

1) Les chevaliers représentés par 4 pions



• **1er pion**. Recto : sir Conrad, un grand chevalier (ou baron) se présente en pleine forme, prêt au combat.
Verso : en retournant le pion (qui occupe deux hex.), cette face représente le cheval seul. Sir Conrad est parti se dégourdir les jambes.
• **2e pion**. R : victime de sa fougue, il vient d'être blessé (notez la lance cassée et les accrocs vestimentaires).
V : suite à un carreau d'arbalète bien ajusté, son cheval est tué, on retourne le pion et l'on pose son cavalier (s'il était dessus) dans un hex. adjacent.

• **3e pion**. R : ce chevalier a abandonné son destrier et fonce au combat. V : un coup violent l'assomme, sans toutefois le blesser, grâce à son armure.
• **4e pion**. R : moins de chance cette fois-ci, il est blessé. V : fin du voyage, les héritiers se frottent les mains.

2) L'infanterie
Elle est régie par le même principe que les cavaliers à pied.

Le XIIIe siècle

Pour vous mettre dans l'ambiance, parlons un peu du XIIIe siècle. Si les structures gouvernementales étaient simples – un roi et sa cour, son administration sous la coupe des hommes d'Église, les seuls à avoir assez d'instruction – celles de l'échelle sociale l'étaient encore plus : les paysans devaient travail et obéissance à leur seigneur, les chevaliers servaient militairement les leurs tandis que les barons guerroyaient pour le roi. Celui-ci, peinard, n'avait de compte à rendre qu'à Dieu.

Les guerriers

A tout seigneur, tout honneur, parlons d'abord des « grands chevaliers », ou « baron » (7 dans Cry Havoc, 3 dans Siège). Ils possédaient généralement un fief (plus ou moins grand) et une troupe armée à leur service. Ils se présentaient au combat, blindés de pied en cape, montés sur des destriers tout aussi caparaçonnés qu'eux. Ils étaient d'une force fabuleuse, équivalant un peu à l'époque à nos chars actuels (voir tableaux comparatifs).
Dans leur sillage, également à cheval, venaient les chevaliers sans titre (9 dans CH, 4 dans S) relativement pauvres, n'ayant pour les servir que quelques hommes d'armes. Leur présence sur les champs de bataille était surtout motivée par le désir de se faire « bien voir », espérant ainsi un avancement rapide. A moins que la capture d'un important personnage ne leur fournisse la rançon substantielle qu'ils attendaient, auquel cas, ils achetaient leur titre. Ces chevaliers étaient plus souvent des bandits en armure que des descendants de Galaad ! Malgré cela, leur capacité de combat est loin d'être négligeable.
Tous ces braves gens étaient suivis par de nombreuses troupes à pied, encadrées par des « sergents » (4 dans CH, 3 dans S), l'équivalent de nos sous-officiers. Bien qu'il n'y ait que ce type de sous-off dans les jeux, la hiérarchie militaire de l'époque était quand même plus fournie. Par contre, la diversité des troupes à pied est bien retranscrite.

Les armes d'hast

Terme générique pour désigner les armes blanches dont le fer est emmanché sur une hampe.

• **Les hallebardiers** (9 dans CH, 3 dans S) bien protégés, portant haut leurs instruments tranchants et pointus. C'est une force redoutable contre les charges de cavalerie. (A ce propos, une anecdote : lors des attaques de châteaux, ils jetaient leurs armes sur les assaillants d'où l'expression « il pleut des hallebardes ». La météo nationale communique : « c'est faux. »)

• **Les piquier**s (8 dans CH, 8 dans S), portant peu de protection et munis d'une simple pique, étaient les soldats les moins chers à équiper. Ils sont donc les plus nombreux sur les champs de bataille.

• **Les Billman** (5 dans CH, 3 dans S) équipés d'une vouge (arme de chasse à l'origine), étaient destinés à s'attaquer en priorité aux chevaux. L'évolution de leur arme les rend presque aussi dangereux que les hallebardiers, tout en conservant leur utilité première.

Les armes de jet

• **L'arbalète** (11 dans CH, 4 dans S), dont les carreaux traversaient à peu près tout (quand ils touchaient), est omniprésente dans le jeu. Heureusement, la cadence de tir n'est pas fameuse, à cause de la nécessité de recharger statiquement cette arme. Ceci est retransmis dans le jeu par l'interdiction de déplacement après le tir (fromage ou dessert).

• **Les archers** eux, (arc court : 6 dans CH, arc long : 6 dans S) sont mobiles, avec une cadence de 2 tirs par tour. Toutefois, hormis avec un arc long (qui faisait jusqu'à 2 m), ils n'ont pas l'efficacité des arbalétriers. En plus de ces armes, ils sont équipés d'épées, afin de pouvoir se battre au contact (c'est d'ailleurs cette valeur de combat qui est inscrite sur leurs pions).

Les polyvalents

• **Les paysans** (10 dans CH, 9 dans S). Cette catégorie du peuple représente soit la piétaille d'une armée, sous-entraînée et sous-équipée, qui était utilisée en nombre, comme bouche-trou ; soit les milices paysannes ; soit les traditionnels « hors-la-loi ». Il faut dire qu'en ces temps bénis, un paysan qui se soustrayait à l'autorité de son maître, était déclaré hors-la-loi. Pendant une durée de 1 an et 1 jour, tout le monde avait droit de le tuer. Si passé ce laps de temps, le malheureux était toujours vivant, il gagnait le statut d'homme libre. Vous pensez bien que la majorité des paysans passait leur vie tranquillement dans leur village (plutôt serfs que mort !).

• **Les architectes**. A cette époque, les militaires étaient plus doués pour la destruction que pour la construction et ils traînaient à leur suite des ingénieurs civils (3 dans S) qui leur fabriquaient de belles machines de guerre (ils les dirigeaient et les réparaient aussi). Ces machines allaient de la simple catapulte à la tour de siège. Il est évident que la force de combat de ces hommes est quasi nulle, par contre leur perte est irremplaçable pour la fabrication et l'entretien des machines.

• **« Les innocentes victimes »** (4 dans CH, 1 dans S). Ici encore, l'humour froid de nos aquatiques voisins donne à fond. Ils fournissent gentiment quelques dames, marchands et colporteurs, dont les capacités de résistance avoisinent 0 et qui ne servent qu'à, je cite : « mettre un peu de couleurs dans le jeu ». Vu que ces pauvres gens ne servent que dans des scénarios de rançon, guet-apens et assassinats, la « couleur » me semble un peu trop rouge. Mais enfin, il est quand même amusant de pouvoir aller kidnapper la femme de son ennemi ! Quel wargame nous en donne la possibilité ? pas beaucoup. Ah, là là ! la dimension humaine se perd dans les jeux de simulation !

Le passe-temps

A cette époque reculée, nos ancêtres s'embêtaient ferme. La télévision n'existait pas plus que le tiercé, il ne restait pour passer le temps que l'étude des Saintes Écritures ou les exploits guerriers. Hélas, peu savait lire ! De surcroît, l'époque était riche en intrigues, révolutions de palais, luttes d'influences, sans compter les invasions, révoltes de paysans et les traditionnels hors-la-loi. La diplomatie, à ses débuts préférait le binôme épée/plume à son inverse. Bref, c'était la loi du plus fort.

Tableau comparatif des forces
(d'après CH + S)

Appellation	BARONS				CHEVALIERS			
Situation	à cheval		à pied		à cheval		à pied	
État	Intact	Blessé	Intact	Blessé	I	B	I	B
Moy. Att.	30-24	15-13	15-12	7-6	24-20	12-10	12-10	6-5
Moy. Déf.	14-4	7-6	12-9	6-4	12-8	6-4	9-7	5-3
Déplacement	8	8	4	2	8	8	4	2

Appellation	Sergents		Hallebardiers		Billman		Piquiers	
État	I	B	I	B	I	B	I	B
Moy. Att.	12-10	6-5	12-10	6-5	11-9	6-5	9-6	5-3
Moy. Déf.	9-8	5-4	8-6	4-3	7-6	4-3	7-5	4-2
Déplacement	6	3	6	3	6	3	6	3

Appellation	Arbalétriers		Archers		Paysans		Architectes		Victimes	
État	I	B	I	B	I	B	I	B	I	B
Moy. Att.	7-5	4-2	7-4	4-2	7-4	4-2	4-3	2	2	1
Moy. Déf.	7-4	3-2	6-4	3-2	5-3	4-1	5-3	3-1	2	1
Déplacem.	6	3	6	3	6	3	6	3	4	2

Une rencontre

Imaginez qu'un beau matin, sir Lacy, petit baron local que l'ennui tenaille, décide d'aller un tout petit peu piller un des villages de sir Gilbert, vieil ennemi à qui il doit une revanche (sombre histoire de tournois et de damoiselles). Il rassemble une partie de sa troupe et s'en va serein vers sa destination. Ce qu'il ignore, c'est qu'un valet a vendu (pour 30 écus d'argent) la mèche à sir Gilbert. Celui-ci, qui s'ennuyait autant que son voisin, rameute la moitié de sa garnison et part, rayonnant, tendre une belle embuscade.

Arrivé à peu de distance du village, sir Lacy s'arrête et examine le terrain, essayant de juger les coûts de déplacement, la protection contre les traits et les avantages en combat, car on a dû les repérer, le village est en effervescence.

En terrain dégagé, pas d'avantage ni de protection, 1 point de mouvement (1 PM). Les broussailles, si elles coûtent 2 PM et défavorisent ceux qui s'y trouvent, offrent une protection légère, idem pour les forêts, sauf qu'elles coûtent 3 PM et que les cavaliers ne peuvent les franchir. Les dénivelés, eux, offrent une protection moyenne, pour un coût de 2 PM et un désavantage en combat.

L'esprit vide, mais d'une voix de stentor qui affermit son autorité, sir Lacy convoque quelques sergents et leur demande leur avis.

Le chef des archers s'éclaircit la gorge et déclare : « Seigneur, je vous rappelle que nos potentiels de force ne sont donnés que pour le corps à corps. En effet, les résultats de nos tirs varient en fonction du type de l'arme qui tire, de la cible et de son degré de protection (aucun, léger, moyen et fort) ; ils vont de la mort pure et simple (cheval, individu, ou les deux, ce qui est très rare) au recul de 2 à 4 hex.

La distance importe aussi, puisque si à courte distance (de 25 à 30 hex. suivant les armes) on n'a pas de pénalités, à partir de moyenne distance (50 ou 90 hex.), on reçoit un malus de +1 au dé, et à longue distance (75 (arc court) à 150), c'est un + 2 ! De plus, nos positions doivent être mûrement réfléchies car il faut que nous puissions établir une ligne de visée correcte pour voir nos cibles. Nous ne pouvons pas tirer à travers les bois, les maisons et les dénivellations nous gênent aussi. Nous ne pouvons tirer à travers des hex. occupés par un individu, quel qu'il soit sauf si nous sommes à moyenne ou longue distance. Dans ce cas, on peut tirer par-dessus 4 personnages, mais le degré de protection de la cible ne doit pas être supérieur à « léger ».

En résumé, je propose que nous restions à moyenne distance, de façon à soutenir efficacement votre action, surtout qu'un archer blessé a une pénalité de +1 au tir ! Je rappelle aussi au sergent de l'infanterie que nous ne pouvons toucher un adversaire si lui ou un de ses hommes lui sont adjacents. »

A son tour, le sergent d'infanterie s'avance : « Je propose un déplacement à couvert, le long de ce dénivelé, afin de débouler sur le village en nombre, et sans être transformés en porc-épics. Le nombre importe beaucoup ; si nous pouvons arriver à plusieurs, adjacents à l'ennemi, on l'attaque en groupe (combat volontaire : plusieurs contre 1, on additionne les facteurs d'attaque et l'on prend le terrain le moins avantageux ; 1 contre plusieurs, on additionne les facteurs de défense. On peut choisir la cible d'une attaque, parmi plusieurs possibles).

Vous savez à quel point le terrain peut influencer un combat (avantage : + ; neutre : 0 ; désavantage : –). Un + en défense contre un 0 en attaque fait passer un combat de 3-1 à 2-1 et inversement, jusqu'à 2 colonnes pour – contre +. Il faut donc absolument qu'à l'entrée des maisons, où le terrain est +, nous soyons plusieurs de manière à avoir une chance de forcer le passage. Bien sûr, nous pouvons essayer de passer par les fenêtres mais leur coût de mouvement élevé (4 PM) interdit la retraite des hommes blessés. Ce n'est donc pas prudent. Par contre, des archers judicieusement placés peuvent tirer sur les fenêtres pour les dégager et ensuite s'en approcher, afin de prendre à revers les défenseurs ! »

— « Ça va pas, s'insurge l'archer, derrière une fenêtre, ils ont une protection moyenne, et pas question pour nous de se battre au contact. On n'est pas fait pour ça ! »

Interrompant la polémique, un chevalier déclare : « Il suffit de foncer tout droit, et de balayer cette racaille ! »

Fin stratège, sir Lacy se rallie à cette dernière proposition. Se redressant de toute sa hauteur il commande : « Les cavaliers en ligne, les autres derrière et on fonce ! »

Hurlant comme des forcenés, la troupe de sir Lacy s'élance, à 20 hex. du village. A la fin de leur premier tour, ils ont la surprise de voir sortir des maisons des archers et des arbalétriers qui prennent position sur une hauteur ; derrière eux, se pressent des hommes d'armes. Grêle de flèches, quelques cavaliers s'écroulent mais lancé en terrain découvert sir Lacy continue sa charge sous un déluge de projectiles, qui passent par-dessus les hallebardiers ennemis maintenant en position au bas de la hauteur, de manière à protéger les archers. Encore des dégâts chez sir Lacy, mais cette fois les cavaliers survivants sont au contact, se groupant par 3 contre des hallebardiers qui reculent ou sont tués, laissant des trous dans la défense. Les chevaliers vainqueurs s'engouffrent dans ces brèches (avance après combat, arrêt dès qu'on est adjacent à un ennemi).

Après avoir lâché leur première volée de flèches, les archers de sir Gilbert, prudents, se replient vers le village, suivis des hallebardiers. Arrivés là, ils se retournent et tirent encore sur sir Lacy et ses hommes qui les poursuivent, ivres de vengeance. A ce moment-là, sir Gilbert et ses chevaliers déboulent dans la plaine, surprenant l'infanterie lacyenne. Celle-ci, lors de son mouvement, se pelotonne frileusement autour de ses armes longues et attend la charge.

Dans le village, sir Lacy ne sait que faire ; il n'a avec lui que des cavaliers qui ne peuvent entrer que sur les pas de porte. Il leur faut un tour pour démonter et autant pour remonter. Voyant son infanterie se faire malmener, le baron décide de revenir à son secours, laissant à leur triste sort deux de ses chevaliers démontés (manque de rapidité). Le décrochage ne se passe pas très bien, sir Lacy est blessé, il est obligé d'abandonner nombre de ses hommes qui ne peuvent plus suivre la retraite. Trois de ses chevaliers sont faits prisonniers (si on attaque à 8-1 et plus, un chevalier isolé, celui-ci se rend sur jet de dé de 1 à 4).

Revenu à son château sir Lacy se soigne (tableau de soins). Il sera guéri dans 6 jours, le temps de préparer sa vengeance : elle sera terrible !

Les tactiques médiévales

Elles étaient assez simples. Pour l'attaque : charge de cavalerie en percussion, suivie et exploitée par la piétaille (l'objectif était quelquefois « traité » à grands coups d'arbalètes). Pour la défense : soit contrecharge, soit rideau épais d'armes d'hast, dominé par des nuées d'archers. Les modifications n'allaient pas au-delà des attaques tournantes et des « tronçonnages ». Les petites batailles se contentaient de simples rencontres. C'était plus des successions de duels que le fruit d'une tactique largement élaborée.

Mais l'énorme intérêt de nos deux jeux est le suivant : l'application de concepts tactiques contemporains aux rixes médiévales ! Imaginez les raclées qu'on aurait mises à ces roitelets ! Le problème, c'est que votre adversaire en sait autant que vous.

Un siège : long ! long !

Quelque temps après, nous retrouvons sir Lacy, à la tête d'une forte armée, qui vient mettre le siège devant le château fort de sir Gilbert. Un peu tard, car celui-ci vient juste de faire rentrer un dernier convoi de 6 mules (CH) et 2 chariots d'approvisionnement (S) ainsi que le reste de la garnison.

Imposant morceau que ce château fort. Il faut dire qu'ils étaient primordiaux, à l'époque. Ils servaient à assurer l'autorité du seigneur sur ses serfs, au besoin à les y protéger lors des attaques, et à tenir assez longtemps pour que les secours arrivent. Ils étaient toujours attaqués car l'ennemi ne pouvait laisser une telle épine sur ses arrières (harcèlement de ravitaillement par la garnison, attaques surprise des cantonnements, etc.). Bien qu'ils soient à l'origine des résidences seigneuriales, c'est surtout l'aspect militaire qui faisait l'objet de tous les soins des constructeurs. Et leur technique était au point.

D'ailleurs, le nombre des sièges à cette époque est plus important que celui des batailles (qui avaient souvent lieu lors des sièges). Mais si tout le monde pouvait mettre le siège, prendre le château était une autre histoire ; même si on essayait d'affamer les assiégés, on risquait de l'être soi-même. Il fallait vivre sur le pays, et celui-ci n'était pas riche. Bref, de nombreux sièges étaient abandonnés, pour diverses raisons (défenses trop formidables, arrivée inopinée d'une armée de secours, durée trop longue...).

Fidèle à son habitude, sir Lacy examine le terrain.

• **Les douves** d'abord, qui coûtent 4 PM (1 si on y reste), n'offrent pas de couvert et défavorisent ceux qui se battent dedans. Les créneaux, tours, meurtrières vont gêner ses archers car ils offrent à l'ennemi un couvert maximum (lourd).

Songeur, il jette un œil sur son campement. Ses tentes protègent un peu et coûtent 2 PM.

• **La tranchée**, qu'il a eu la sage précaution de faire creuser autour du camp, offre une protection maximum et avantage en combat ceux qui l'occupent. Son coût de traversée n'est que de 1 PM, même pour les chevaux (qui ne peuvent cependant pas y stationner).

• **Le camp** est bien protégé, car un des petits jeux de l'assiégé était de venir massacrer celui-ci, lorsque le gros de la troupe était « au ravitaillement », cela de nuit, pour jouer de l'effet de surprise.

Sir Lacy observe encore le château, ses murs crénelés, ses tours infranchissables aux échelles d'assaut, son donjon formidable, et, l'air dubitatif rentre sous sa tente. Là, il fait appeler son architecte et lui dit : « Hors ça maître Baldric, comment comptez-vous réduire ce nid de vipères ? »

— « Par la force, seigneur, par la force ! »

— « J'entends bien, ces coquins sont incorruptibles, mais par quels moyens ? »

— « Je vous en propose plusieurs, seigneur. D'abord l'assaut de vive force ! On envoie des hommes, poussant devant eux des écrans (ou mantelets : larges écrans en bois montés sur roues et percés de meurtrières d'où on tirait sur les assiégés). Une fois ces hommes en place, ils couvriront la piétaille qui ira déposer moult fascines dans les douves, afin de les combler. Ceci fait, des groupes de 2 hommes portant une échelle (au coût de 2 PM) vont au pied des remparts. Il leur faut 1 tour pour dresser l'échelle (les échelles d'assaut sont représentées par 2 pions : 1 de 2 hex. pour le transport et un autre de 1 hex. lorsqu'elle est dressée).

Ensuite, ils montent et prennent le rempart ; la suite est de votre ressort. »

— « Moui, cela a l'avantage d'être simple, mais vous semblez oublier qu'un homme sur une échelle reçoit un – en combat, alors que les remparts valent 0, ce qui fait un décalage d'une colonne. De plus, sur un résultat de 1 à 6 (sur d10), le défenseur vire l'échelle et ses occupants ! Sans compter que lors de l'avance les archers ennemis ne feront pas de la tapisserie ! »

— « On enverra plein d'échelles, assure maître Baldric. »

— « Vous irez avec eux ? demande perfidement sir Lacy. »

— « Je vais, seigneur, vous proposer d'autres solutions. Auparavant, je vous signale que j'ai apporté des balistes (sortes de gigantesques arbalètes – qu'elles sont à l'origine – qui furent utilisées pour lancer soit des morceaux de rochers (rare), soit des dards en acier capables (d'après les récits d'époque) de transpercer 4 hommes !) Nous pouvons les utiliser pour casser le moral des assiégés. Ce sont des armes très puissantes, puisqu'elles sont les seules capables de tuer en même temps le cheval et le cavalier, ce qui est quand même pas mal. »

Tableau de destruction

Résultat du dé	Nombre de points de destruction utilisés				
	1	3	6	9	12+
0	1C	1C	2C	3C	4C
1			1C	2C	3C
2				1C	D12C
3					D11C
4				D	D
5				D	D
6			D	D	D
7			D	D	D
8		D	D	D	D
9	D	D	D	D	D
10					

D= le mur subit 1 dommage
C= perte du nombre indiqué en point de destruction sur les machines.

« Pendant que vous prenez connaissance du tableau de destruction, je me permets de vous remettre en mémoire quelques détails :

• **Les mangonneaux**, ou catapultes (valeur en point de destruction : 1), basés sur le principe de la torsion : un bras, assez long est ramené en arrière, à l'horizontale, son retour assuré par des cordes travaillant en ressort, coïncide avec un butoir, placé à peu près à 80° qui donne l'impact nécessaire à l'envol de la charge, généralement des morceaux de rochers. C'est une technique obsolète.

• **Les trébuchets** (point de destruction : 3) sont eux basés sur le principe du contrepoids ; sinon, c'est à peu près pareil, sauf que la charge est plus importante. D'ailleurs, les artilleurs de notre époque étant facétieux, les trébuchets, au lieu d'envoyer les traditionnels cailloux servent de temps en temps à renvoyer la tête des prisonniers, si ce n'est le prisonnier tout entier (vivant de préférence). Portée (pas celle du prisonnier !) : 275 mètres.

Ces deux types d'instruments permettent de détruire les murs à distance ; on peut attaquer le même hex. avec plusieurs engins additionnant leurs points de destruction. Les murs peuvent supporter 4 dommages (D) avant de tomber en ruine (non traversables par les cavaliers, 2 PM, couvert moyen mais – en combat). Les tours – y compris le donjon– bénéficient d'un –1 au dé, à cause de leur forme et de leur épaisseur. Nous pourrons noter les destructions au fur et à mesure, sur un document spécial (où sont aussi comptabilisés les jours de siège). Mais, comme vos soldats sont des bœufs, je décline toute responsabilité pour les dégâts pouvant survenir aux machines. »

— « Cela va prendre du temps ? laisse tomber sir Lacy. »

— « Dans ce cas, je vous construis, en 5 jours, si on me fout la paix, un bélier protégé. Ecoutez plutôt : valeur de destruction : 9 points, occupe 3 hex., il ne détruit qu'au contact, ne peut s'additionner, mais ne subit pas les dégâts sur le tableau. Il doit être traîné en ligne droite et sur terrain dégagé jusqu'à son objectif. Les hommes qui le dirigent sont absolument à l'abri de tout, car je renforce l'ensemble par des madriers, couverts de peaux de bêtes mouillées, afin d'éviter que l'on y mette le feu. »

— « Moui... Mais n'auriez-vous pas dans vos tiroirs les plans de ces belles tours qui permettent de s'approcher des remparts tout en les dominant ? »

— « Si fait, seigneur. Je peux fabriquer, toujours en 5 jours, une superbe tour de siège. Elle occupe 3 hex., peut transporter 3 hommes (malheureusement pas de chevaux !) et il en faut 3 autres pour la manœuvrer. Elle ne se déplace qu'en terrain clair, y compris sur les douves comblées de fascines, à la vitesse de 2 PM par tour. Des traits peuvent être décochés à partir de la position haute (couvert léger et 0 en combat) tandis que les deux positions intermédiaires (– en combat) procurent une couverture absolue. Grâce à cet engin, on peut débarquer directement sur le chemin de ronde, les troupes au sol pouvant y accéder au coût de 2 PM par hex. de tour de siège. Que dites-vous de cela, seigneur ? »
— « Je veux 1 tour de siège, 1 bélier, 6 échelles et 3 écrans ! »
— « Cela me prendra 20 jours, seigneur. »
— « Pendant ces 20 jours, à l'aide de nos 2 trébuchets, nous bombarderons le château, de manière à faire tomber 2 ou 3 hex. de mur sur le rempart nord. Le jour de l'assaut, protégée par les écrans, l'infanterie, après avoir rempli les douves, attaquera avec des échelles le mur sud. A l'ouest, nous enverrons le bélier, la tour de siège se placera à l'est, face au donjon. Elle servira à détourner l'attention des défenseurs, de même pour les échelles. Les deux attaques importantes se feront dans la brèche établie et surtout par celle que ne manquera pas de faire le bélier. Il faudra essayer d'empêcher sir Gilbert de se réfugier dans son donjon. S'il y arrive, nous aviserons ! »
L'attente commence donc, dans l'anxiété d'un côté et la fébrilité de l'autre. Tous les jours, le défenseur et l'attaquant jettent un dé, ce dernier y rajoute 4. Celui qui fait le score le plus haut a l'initiative pour ce jour-là. Le défenseur peut, soit prier le ciel et ne rien faire d'autre (auquel cas l'attaquant peut le bombarder), soit faire une sortie. Deux types de sorties : soit une attaque du camp assiégeant (avec la moitié des défenseurs contre un tiers des assaillants), soit une sortie pour se ravitailler, auquel cas le défenseur envoie ce qu'il veut comme troupe, l'attaquant lui opposant des patrouilles successives (entrée en jeu aléatoire). Si l'attaquant a l'initiative, il peut soit bombarder (1 seul tir par jour), soit réparer ses machines (elles ne tirent pas), soit donner l'assaut. Dès qu'il y a assaut ou sortie, la séquence de jeu repasse au niveau tactique, c'est-à-dire 5 secondes (il n'y a pas de marqueur de tour pour le niveau tactique : 1 heure = 720 tours !).

Un assaut : dur ! dur !

Le beau plan de sir Lacy s'écroula suite à trois sorties des assiégés. Deux contre le camp et une pour protéger l'entrée d'un convoi de ravitaillement. Lors des attaques contre le camp, la garnison de sir Gilbert réussit à détruire par le feu la tour de siège, 1 trébuchet et 2 écrans. Le convoi de ravitaillement, malgré quelques pertes en vies humaines, réussit à entrer au château.
Comme un château peut tenir par lui-même de 14 à 18 jours, que chaque mule porte 1 jour de ravitaillement, et les chariots 6, sir Gilbert pouvait tenir encore 20 jours avant d'être mis en demi-rations (effet : décalage d'une colonne en défaveur du défenseur, lors des attaques en corps à corps). Comme le défenseur ne se rend que 8 jours après la mise en demi-rations, sir Gilbert offrirait sa reddition après 48 jours de siège, ce qui lui procurerait la victoire. De plus, l'habituelle armée de secours arriverait bien avant ce délai.
Sans attendre les sorties désespérées que ne manquerait pas de faire sir Gilbert (qui profiterait au maximum de sa force avant d'être rationné), sir Lacy décréta l'assaut général. Ce fut un fiasco : 2 hex. de mur seulement étaient en ruine, le bélier à peine à pied d'œuvre fut arrosé d'huile enflammée et ressembla très vite à un feu de la Saint-Jean, les échelles furent en grande partie repoussées et les attaquants noyés sous l'huile bouillante (attaque à 8-1). Sur la brèche, ce fut encore plus terrible ; l'assaut, dirigé par sir Lacy en personne, franchit facilement les décombres et se retrouva dans la cour du château. Là, les assaillants furent chargés par sir Gilbert et tous ses chevaliers à cheval. Force leur fut de se replier, tout au moins d'essayer. Nombre de blessés ne pouvaient sortir des douves (potentiel de mouvement trop faible), les hommes assommés et laissés sur les décombres étaient proprement égorgés (valeur de déf. pour les gens assommés : 1 pour la troupe, 2 pour les chevaliers), sans compter les archers des tours qui arrosaient un peu tout, y compris, quelquefois leurs camarades. (En effet, il n'y a pas d'uniforme ou de distinction types pour les différents belligérants et si l'on se souvient bien de ses chevaliers et sergents, la piétaille peut parfois souffrir de la confusion.)
La mort ignominieuse de sir Lacy, tué net par le carreau d'arbalète d'un roturier, ainsi que celle de plusieurs de ses chevaliers fit souffler un vent de panique (retraite de 3 hex. ; doit être rallié par un chevalier ou un sergent) sur la troupe assaillante, qui se replia en désordre, harcelée par la garnison.
Voyant cela, sir Gilbert fit baisser le pont-levis et chargea à la tête de sa cavalerie, transformant la retraite en déroute (recul de tout le potentiel à chaque tour ; doit être rallié). Jugeant sa victoire suffisante, et ne voulant pas acculer l'adversaire à une défense désespérée, sir Gilbert, après avoir capturé les machines de guerre et s'être assuré de la destruction du camp assiégeant, rentra tranquillement chez lui, afin de célébrer dignement la victoire.
Après quelques instants de réflexion, il décida de partir le lendemain même, avec les 2/3 de la garnison, pour rendre la politesse au château de sir Lacy. Surtout, songea-t-il, que dame Lacy est point trop mal roulée !

Un jeu riche

Quatorze scénarios (S + CH) donnent une bonne base pour la création de ses propres rencontres. La mise sur pied d'un scénario est très simple : soit force brute contre mobilité, soit équilibre, soit nombre contre qualité, soit mission particulière. Il suffit pratiquement de trouver un titre à votre scénario pour qu'il se construise de lui-même (*Raids*, *L'héroïque défense*, *A la recherche de sa dame*, *Guet-apens*, *Un pont-levis trop loin*...).
Rien ne vous empêche également de créer vos propres règles, par exemple :
• **Placement initial caché :** dans les maisons, indétectable jusqu'à ce qu'on soit adjacent à une fenêtre ou porte ; dans les bois, découverte automatique si on est adjacent, sur un jet de dé de 1-7 jusqu'à 3 hex. et 1-4 à 5 hex. (les chevaux et leurs cavaliers peuvent être dans les bois mais démontés).
• **Reddition.** La règle est élargie à tous les participants : le sergent, à partir de 7/1 se rend sur jet de 1 à 5 ; la troupe, à partir de 6/1 se rend sur jet de 1 à 5 ; la piétaille, à partir de 5/1 se rend sur jet de 1 à 6.
Les sergents sont régis par la même règle que les chevaliers sans titre ; la piétaille et les soldats sont tournés Assommé et un homme d'armes peut escorter jusqu'à 4 prisonniers ; ces derniers ne retournent au combat que si ils sont libérés (mais à force normale), ils n'interviennent pas en cas d'attaque (ils sont ignominieusement encordés).
• **Les mâchicoulis.** Leur intégration est difficile, nous n'avons rien trouvé qui nous satisfasse. La création de ses propres cartes est assez malaisée, à cause des hex. (plus grands que le standard), mais on peut quand même réaliser, avec de la patience, de jolies cartes, où son propre château est dessiné (je vous conseille le Krak des chevaliers, implanté en Terre sainte).
Et puis, créer son château, son armée, entraîne... quoi ?

Un jeu... de rôle

Si le jeu a ses charmes en solitaire et ses surprises à deux, il rebondit continuellement à plusieurs. Les intrigues prennent alors toute leur dimension (et celle de la diplomatie entre en lice). Prenez une vieille carte (de France, de Navarre, du Poitou...), implantez-y vos domaines si vous êtes déjà baron, ou vos lieux de résidence en tant que chevalier. Les alliances ou allégeances se font avant, pendant et après le jeu. Vous êtes assiégé. Une armée arrive. Vient-elle vous aider comme promis, ou joindre sa force à celle de l'assaillant? Dilemme! Tiendra-t-on les promesses? Pour aider à la personnalisation de ce jeu, je vous propose une évolution des pions, en accord avec le tableau suivant (votre personnage doit tenir un « historique » avec ses victoires et ses bonus).

• **Chevaliers sans titre**. Points d'expérience (PE) par ennemi vaincu : soldat : 1/8 PE, sergent : 1/4 PE, chevalier : 1/2 PE, baron : 2 PE. Par tranche de 5 PE, il gagne –1 au dé de combat au corps à corps. Par tranche de 15 PE, il gagne +1 au dé de son (ses) agresseur(s) au corps à corps. Dès qu'il dépasse 30 PE (même de 1/8), il perd tous ses avantages au dé, mais ses attaques au corps à corps se feront avec une colonne de décalage en sa faveur. Il recommence ensuite à accumuler des bonus au dé jusqu'à 30 PE, à ce stade il bénéficie de 2 colonnes de décalage. Lorsqu'il arrive à 3 colonnes, ses adversaires écopent d'une colonne de défaveur lorsqu'ils l'attaquent. Le maximum de gloire qu'un chevalier peut récolter est : 3 colonnes de bonus en attaque, 1 en défense, –5 au dé en attaque, + 2 en défense et 1/8 PE. A ce niveau, il est sacré baron et perd ses avantages. Pour quels autres me diriez-vous? Un chevalier ne peut avoir sous ses ordres que 8 hommes d'armes au maximum. Un baron peut diriger et entretenir 5 chevaliers et leurs hommes, en plus de sa garde de 10 hommes (les paysans ne comptent pas). Donc, un chevalier = 8 hommes ; un baron = 50 hommes.

• **Les barons** évoluent comme les chevaliers, sauf que seuls les autres barons sont des adversaires dignes d'eux, à la rigueur les chevaliers (1PE par baron, 1/2 par chevalier). Le mécanisme de progression est le même. De plus, un baron, par sa seule présence, interdit toute déroute dans un rayon de 8 hex. autour de lui. De même, les gens à cette distance, refusent de se rendre. Lorsque le baron est « à fond », il perd ses avantages et devient roi. Il pourra entretenir une armée de 5 barons maximum, plus 3 chevaliers et leurs 8 hommes comme gardes. Dans un rayon de 10 hex. autour de lui, tous ses hommes ont une colonne d'avantage (sa garde en a deux), en attaque et en défense en plus de ses capacités de baron, qui sont portées à 10 hex. et interdisent la panique.

• **Le roi** a automatiquement +1 colonne et –1 au dé en attaque, et –1 colonne et +1 au dé en défense. Mais il ne peut progresser par la force brute : il lui faudra vaincre par ses troupes, et non par lui-même. Son armure extrêmement sophistiquée lui donne, à lui et à son cheval, + 2 contre les missiles.

Mais avant d'accéder à la royauté, un jeune chevalier doit quand même tuer (ou faire prisonnier) 180 barons ! Surtout que lorsqu'on se met à plusieurs, c'est entre les vainqueurs que se décide à qui reviennent les PE, juteuses discussions. Ceci pour vous montrer à quoi l'on peut arriver en très peu de temps, avec un minimum de règles écrites. Mais, il a aussi, dans ces jeux...

... Une autre dimension

Voyons. Chaque hex. fait 2 mètres et le tour dure 5 secondes. La taille réelle des hex. est suffisante pour y poser une... une... oui ! une figurine.

Nous avons essayé de faire rentrer un groupe d'aventuriers dans ces jeux. C'est possible et cohérent jusqu'au 5e niveau (pour D&D). Les sorts doivent être modulés « gentiment » sur le tas, les blessures seront faites en fonction du barème suivant : « blessé » : de par le type de l'arme, « tué » : dégât maximum de l'arme (en cas d'attaque pions sur aventuriers). Pour faire correspondre les personnages, nous avions deux possibilités : soit faire des feuilles de personnages pour les pions (même standard, cela nuit à la fluidité du jeu) soit adapter les aventuriers à CH/S.

C'est ce que nous avons fait, en fonction du tableau suivant :

• **Mobilité**

Idem que CH/S (les chevaliers sont en armure de plaques : 4 et 2, les autres armures 6 et 3). Lorsqu'un aventurier arrive à moitié de ses PdV, il diminue de moitié son potentiel de mouvement.

• **Point d'attaque**

1 par point de Force et 1 de plus par 10% au-dessus de 18, soit un maximum de 28 points (18,20 = 20 points).

• **Point de défense**

En fonction de la classe d'armure : 10 =1 pt ; 9 = 2 ; 8 = 3 ; 7= 4 ; 6 = 5 ; 5 = 6 ; 4 = 7 ; 3 = 8 ; 2 = 9 ; 1=10 ; 0 = 12 ; –1 = 14 ; – 2 = 16 (maximum).

Les attaques pions sur aventuriers sont régies par les règles données plus haut, les attaques aventuriers sur pions par les règles CH/S.

• **Les bonus**

Les + 1 au toucher, dus à la Force sont retransmis sur le jet de dé. Une classe « guerrier » gagne 1 colonne d'avantage par 3 niveaux. Les « + » au toucher, dus à la Dextérité sont rajoutés au dé de missiles (sauf pour la baliste).

• **Les sorts**

Ils doivent être modulés sur le tas par le meneur de jeu, sans trop rentrer dans les détails.

Comme vous le voyez, ici aussi les modifications sont minimes et rapides. L'avantage de ce qui précède ? Très simple, voici un thème que nous allons développer. Un roi local confie une petite armée à un groupe d'aventuriers avec mission de réduire un château. Les joueurs se répartissent la troupe et partent gaiement à l'assaut. Et c'est là que l'on a vu des guerriers 5e niveau faire massacrer leur contingent en une dizaine de tours, complètement incapables d'organiser quoi que ce soit. Eh oui, entre avoir 80% au dé pour commander une troupe et la commander effectivement, il y a une énorme nuance ! (C'est au pied du rempart que l'on voit le guerrier !) Bref, manque de cohérence, d'initiative ; de tactique, en un mot. Après ces premiers revers, les aventuriers, plus prudents cherchèrent des renseignements, et découvrirent un souterrain ancien, menant au château. Ils le prirent, firent de nombreuses (mauvaises) rencontres mais réussirent cependant à entrer dans le château. Leur objectif était de prendre le pont-levis et de tenir le poste de garde jusqu'à l'arrivée de l'armée royale. Ici encore, le manque de synchronisation et de préparatifs aboutit à une deuxième destruction de l'armée assaillante ainsi qu'à la mort de quelques personnages...

Et pourtant ! Quelle raclée ils mettaient aux milices, dans les jeux de rôle ! Alors, grand guerrier, si on voyait un peu de quoi tu es capable ?

Un jeu + 3

1er : wargame médiéval, classique et agréable ;
2e : personnalisation des pions, évolution diplomatique ;
3e : introduction d'aventuriers dans les conflits médiévaux.

3 en 1 diront certains ? Non ! Je dirais 1 bon jeu et 2 variations sur le thème...

Patrick Giacomini et le club du Fer de lance
illustrations extraites des jeux

3615 CASUS

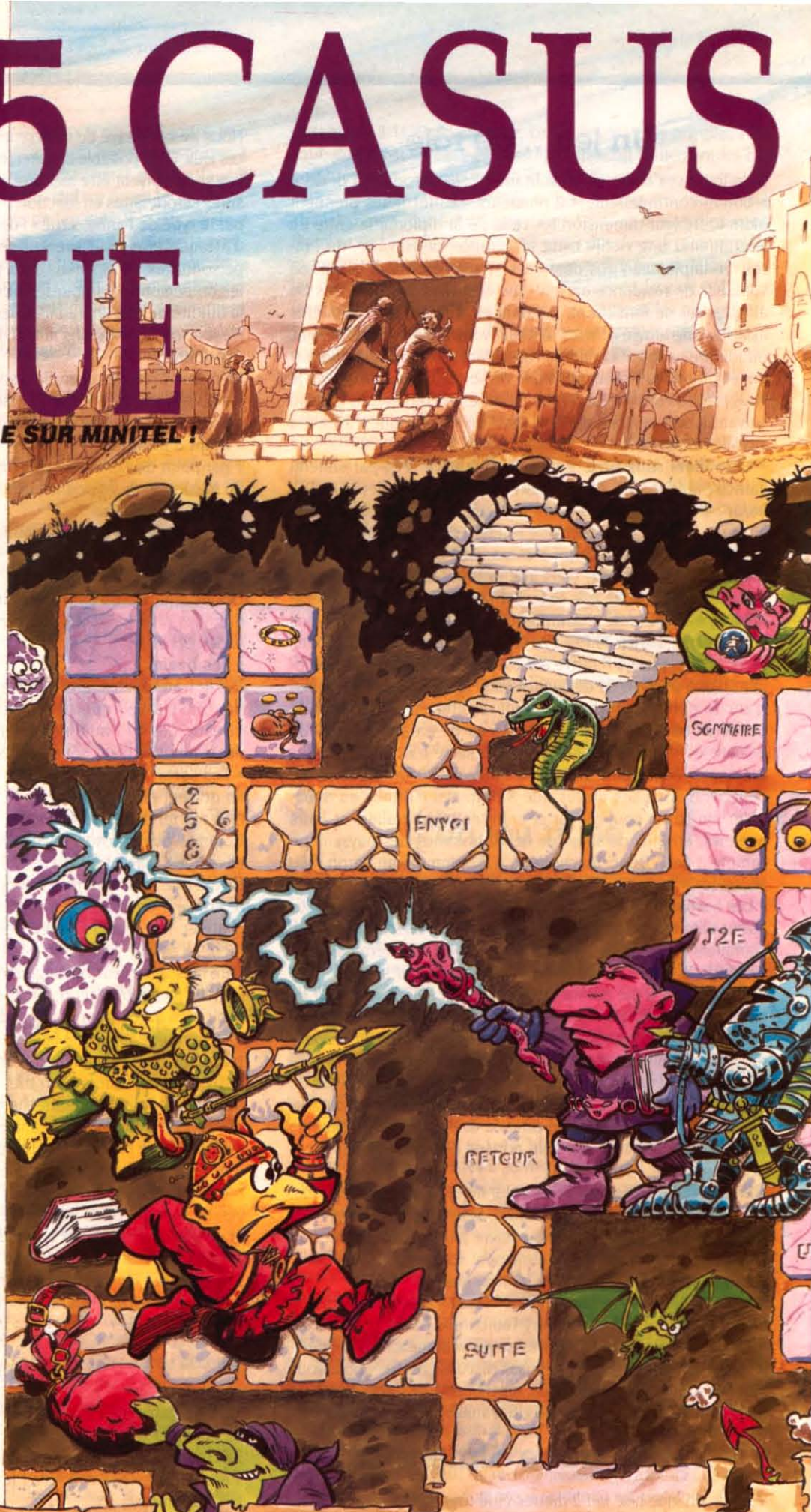
JOUEZ A ROGUE

LE MEILLEUR JEU DE ROLE SUR MINITEL !

EXPLOREZ LES SOUTERRAINS DE LAELITH, ET PARTEZ A LA RECHERCHE DE L'AMULETTE DE GAELNOR...

COULOIRS, MONSTRES, TRESORS, TRACTATIONS, OBJETS MAGIQUES VOUS ATTENDENT DANS LE CLOAQUE...

1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9: se déplacer
5: rester sur place, se reposer
<: descendre à l'étage inférieur
>: monter d'un étage
/ : identifier un monstre
?: décrire une touche
A: acheter un objet
B: boire une potion
C: chercher, fouiller
D: déposer un objet
E: enlever un objet, une armure
F: frapper un autre joueur
G: graver des phrases sur un mur
H: hurler quelque chose
I: inscrire un sort dans votre livre
J: jeter un objet, tirer une flèche
L: lire quelque chose
M: mettre un bracelet, une armure
N: nommer un objet inconnu
O: prendre un objet
P: passer sur un objet sans le prendre
Q: quitter, sauvegarder le jeu
R: se restaurer, manger
S: saisir un objet dans un sac
U: utiliser une arme
V: vendre un objet
X: parler à un autre joueur
Z: zapper, utiliser une baguette magique
GUIDE: description des commandes
SOMMAIRE: inventorier votre sac
RETOUR: faire demi-tour
-: récapituler les objets connus
:: décrire dans une direction
!: laisser un message au meneur de jeu
ENVOI: répéter le dernier ordre



3615 CASUS...

c'est aussi: Nouveautés, Tribunes, Rédaction de C.B., Calendrier, Annuaire des clubs, Murs, Jeux de rôle, Wargames, Jeux de plateau, Figurines, Histoire, Jeux grandeur nature, Blood Bowl, Messagerie, Rencontres, Boîtes aux lettres, Petites annonces, Quizz, Concours...

BELISSIMO

Sommaires
des 25 premiers numéros

• Les numéros 1 à 25 étant épuisés, ces articles peuvent s'obtenir auprès du service Photocopies. Ecrire à Casus Belli, service Photocopies, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75015 Paris. Joindre un chèque de 15 F par article à l'ordre de Casus Belli.

• *Ne sont pas mentionnés dans la liste ci-dessous, les articles contenus dans ce Hors-série, ainsi que les rubriques Devine, Bazar, Ludotique et Nouvelles du Front.*

1. mars-avril 1980
Panzergruppe Guderian, critique warg. • La 9e convention belge • Diplomacy: the paranoïac game, présentation • Le wargame à l'école.

2. novembre 1980
Jouer à D&D, conseils • Drive on Stalingrad, critique warg. • Napoléon et le secret de Waterloo, critique warg.

3. février 1981
Les dernières batailles de Napoléon, critique warg. • Great war in the East, critique warg. • Le guet des Hautes terres, sc. AD&D niv. 1-3 • Diplomacy: à l'aube d'une guerre, 1900 • Fleurus, critique warg.

4. juin 1981
Battle for Stalingrad, critique warg. • Wargamers confirmés s'abstenir, présentation des wargames aux non-initiés • Rommel: la bataille de Kasserine, critique warg. • Diplomacy: quelques pronostics • Aide de jeu: le sommeil • Aide de jeu: les armes • La gorge de Fafnir, sc. AD&D niv. 5-7.

5. septembre 1981
Trois mini-wargames • Air Assault on Crete, critique warg. • Diplomacy: interview à travers un rideau de fer • Diplomacy: variantes • Iéna/ Austerlitz, critique warg. • Chevalry & Sorcery, critique JdR • Le Temple de Dagon, sc. AD&D niv. 10.

6. décembre 1981
Les zines de Diplomatie • Invasion of Malta (I), présentation • Okinawa/43, critique warg. • The Longuest Day, critique warg. • Battle for Stalingrad, compte rendu de partie • Echelles pour D&D, conversion en système métrique • Le Roc des Vautours, sc. AD&D niv. 3 • Créez votre club.

7. mars-avril 1982
Vive l'Empereur! 10 jeux napoléoniens • Napoléon at war, critique warg. • Diplomatie: pas d'hérésies! Diplo en VF • Wargame avec figurines: présentation • Invasion of Malta (II), suite • Le cœur de la mort, sc. AD&D niv. 8.

8. avril-mai 1982
Règles figurines antiques: et la 5 bis? • Valmy, critique warg. • Diplomatie: les variantes • Lexique wargame: de A à D • Jouez au monstre • La magie de Chevalry & Sorcery • Space opera, critique JdR • La pyramide oubliée, sc. AD&D niv. 3.

9. juin-juillet 1982
Red Star/White Eagle, critique warg. • Napoléon at war/Wagram, critique warg. • Les jeux d'alliance • Lexique wargame (II): de D à Z • Figurines: armées exotiques • DeathMaze, critique JdP • Attention à la marche, devenir MD • Les jeux de l'arène, sc. AD&D niv. 3.

10. septembre-octobre 1982
Freedom in the Galaxy, critique warg. • Central Front, critique warg. • Lobositz, critique warg. • Azincourt 1415, critique warg. • L'Empire au 300e, wargame avec figurines • Space opera: poser le décor.

11. novembre 1982
Operation Sescuballi, programme pour ZX 81 • La 7e épreuve, sc. AD&D niv. 2 • Citadel: bataille de Dien Bien Phu, critique warg. • Beda Fomm, critique warg. • Jeu en encart: insurrection à Sonienvo.

12. décembre 1982
Panzerblitz, critique warg. • Russian Campaign, critique warg. • Raphia, critique warg. • La quête et la rune, critique RuneQuest • Convoi perdu, sc. AD&D niv. 3 • Jeu en encart: duel sur Zloog.

13. janvier-février 1983
Victory in the West, critique warg. • 1940, critique warg. • War in the Falklands, critique warg. • Programme pour ZX 81: labyrinthe • Jeu en encart: Medellin • Figurines: les Sassanides, les T'ang, les Aztèques • Barbarians kings, critique JdP • CB Echo • Au jour le jour: calendrier et climat.

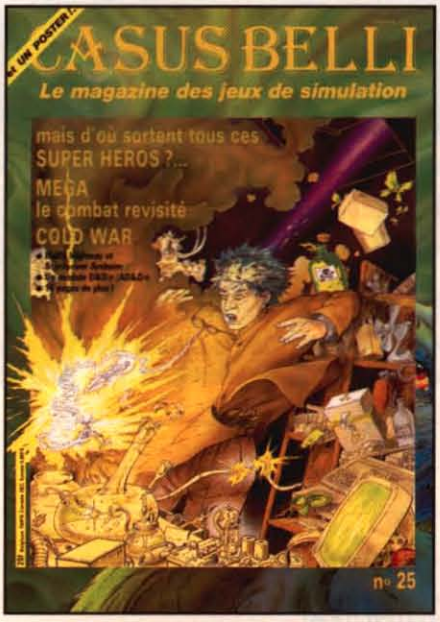
14. mars 1983
Pacifique 42, critiques Midway, Flat Top et C.V. • 1941, critique warg. • White death, critique warg. • Hordes fantastiques, wargame avec figurines • Killer, gare à l'improvisation! • La septième victime, nouvelle par Robert Sheckley • Space opera, introduction • Rat Noir, sc. AD&D • Jeu en encart: en chasse, Mister Zap!

15. avril 1983
Art of siege, critique warg. • Viva Zapata, critique warg. • Behind the ennemy lines, critique JdR • Squad Leader, l'infanterie dans GI • Jeu en encart: Spicheren • Eylau, critique warg. • 1942, critique warg. • Samurai, critique warg. • Figurines exotiques: les vikings et les Ghaznavides • Space opera, aide de jeu • Vous avez dit bzzionikhs? Les psis dans AD&D • Bushido, critique JdR • Séjour à Izuyima, sc. Bushido/AD&D.

16. septembre-octobre 1983
War at sea, critique warg. • Victory in the Pacific, critique warg. • Apocalypse, critique JdP • Armor at Kursk, critique warg. • Ace of Aces (I): critique • Jeu en encart: la nuit de l'esprit • Combat fantastique, figurines • Le monde de RuneQuest • Daredevils, critique JdR • L'homme invisible, sc. Daredevils • Les caves de Thraoril, sc. D&D niv. 1.

17. novembre 1983
Prague, critique warg. • War & Peace, critique warg. • Amirauté: conseils • Squad Leader, la cavalerie • Ace of Aces (II): conseils • Jeu en encart: Garigliano • Les combats dans RuneQuest • Call of Cthulhu, critique JdR • Nocturne pour violon, sc. Cthulhu • Le jardin d'Olphara, sc. AD&D niv. 5-7.

18. décembre 1983
2e DB, critique warg. • Battle of the Bulge, critique warg. • Amirauté: l'aviation • Bounty Hunter (I), version «western» de l'As des As • Car Wars, critique JdP • Battle Cars, critique JdP • Jeu en encart: pour l'amour d'une Reine • L'expérience préliminaire dans RuneQuest • Les cavernes du Pied de Bouc, sc.



RuneQuest • Question de survie, sc. Cthulhu • Invasion sur Crystalya 5, sc. Space opera • L'herbe de lune, sc. D&D niv. 3.

19. janvier-février 1984
SOS wargamer solitaire • Amirauté: conseils • Bounty Hunter (II) • Forteress Europa, critique warg. • Scénario Squad Leader • Jeu en encart: Medina de Rio Seco • Mega: gazette galactique • Le visiteur, sc. Mega • La magie dans RuneQuest • Devenir légendaire, création de perso pour Légendes • Par delà le mur du sommeil, aide de jeu Cthulhu • Peur sur Providence, sc. Cthulhu • Le Temple de M'shu, sc. AD&D niv. 4-5.

20. septembre-octobre 1984
Friedland, compte rendu de partie • Guildford Courthouse, critique warg. • Amirauté: les torpilles • Forteress Europa, règles optionelles • Casus pratique: petites brèves • Jeu en encart: objectif CCT 001 • Un éternel amour, solo-gag • La Rune du Chaos, le Chaos dans RuneQuest • Mega: gazette galactique • Dragon Quest, critique JdR • La malédiction, sc. Dragon Quest • La disparition, sc. Cthulhu/Daredevils • La lune vague, sc. AD&D niv. 5-7.

21. août 1984
Gulf Strike, critique warg. • Pearl Harbor, sc. Amirauté • Squad Leader, 5 sc. • Red Army, critique warg. • Jeu en encart: 1914 (I) • James Bond, critique JdR • La nuit d'Esus, sc. Légendes Celtiques • La menace de Hirato, sc. Bushido • Le Dandy, sc. Mega • Le vieil ami, sc. AD&D.

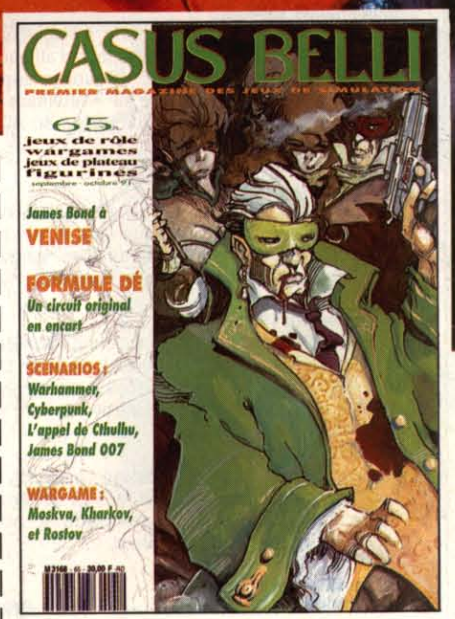
22. septembre-octobre 1984
La bataille de la Marne, compte rendu de partie • Amirauté: les flottes de 1940 • Ambush, critique warg. • Jeu en encart: 1914 (II) • Squad Leader, article et sc. • Simulez canadien! 4 jeux au banc d'essai • Programme de création de voitures pour Car Wars • Elfquest, critique JdR • Treasure Trap, reportage GN • Formules ou tables? Conversion des tables AD&D en une formule simple • Test: quel joueur de jeu de rôle êtes-vous? • La nécropole de Tahad Kohok, sc. AD&D • Cthulhu est toujours vivant, aide de jeu Cthulhu • Tout au fond, sc. pour Cthulhu • Les jeux de Lyn, sc. Ultime Epreuve.

23. novembre-décembre 1984
Spies: critique JdP • Chroniques tactiques • Pegasus Bridge I, sc. Squad Leader • Amirauté: les sous-marins • Les métiers des citadins, programme • Jeu en encart: Colorado Smith. • Chill: critique JdR • La nuit de Wormezza (I): solo-quête d'épouvante • Question de calibre, aide de jeu Cthulhu • Bons baisers de l'enfer, sc. James Bond • L'initié du 5e cercle, minicampagne AD&D.

24. janvier-février 1985
Case White, série Europa • Amirauté: Crète Mai 41, compte rendu (I) • Get the carriers, guerre navale 43-83 • Mockba, critique warg. • Chroniques tactiques 39-60 • Dune, critique JdP • Speed Perso Service, programme création perso AD&D • Jeu en encart: peur sur Irka • Middle Earth, critique JdR • La nuit de Wormezza (II) • 13 JdR d'Heroic fantasy au banc d'essai • Planète Fatale, sc. Mega • L'île du diable, sc D&D niv.1-3.

25. mars-avril 1985
Le retour de CB Echo • Operation Market Garden, critique warg. • Cold War, critique JdP • Yom Kippur, critique warg. • Infanterie 39-60, l'art de la guerre... • Amirauté: Crète mai 41(II) et 2 mini-programmes • Grüssenheim, sc. Squad Leader • BD L'enfer du décor • Gazette Galactique, le combat • Tante Zanie: 16 sorts pour l'Ultime Epreuve • Les jeux de Super Héros, critique • La nuit de Wormezza, (III) • Nuit blanche, sc. L'appel de Cthulhu • La vie de château, sc. D&D niv. 3/ AD&D 3-6 • Bani des brouillards, sc. Légendes 1001 nuits.

L'EMPIRE DES JEUX



BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner paiement joint à CASUS BELLI - 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15

OUI ☐ CLZC Je m'abonne à CASUS BELLI pour 2 ANS - 12 N°s : 250 F **au lieu de 360 F***

☐ CLZB Je m'abonne à CASUS BELLI pour 1 AN - 6 N°s : 135 F **au lieu de 180 F***

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED. Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris. **CB HS3**

OFFRE RESERVEE A LA FRANCE METROPOLITAINE VALABLE JUSQU'AU 31/12/91

* Prix de vente au N°/Cochez la case de votre choix

RC PARIS B 572 134 773

TORG™

LA GUERRE DES RÉALITÉS™

L'invasion continue...

®TM & © 1991 WEST END GAMES (WEG)
Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation WEG.

2100F

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

Guide du Maître

Cette nouvelle version *révisée et mise à jour* pourvoit tout ce dont le Maître de Donjon a besoin pour créer des aventures. Pour joueurs de niveau intermédiaire à avancé, âgés de 10 ans et plus.

© 1991 TSR, Inc. Tous Droits Réservés.
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D,
et le logo TSR sont des marques
déposées appartenant à TSR, Inc.