

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

Ace of Aces

et deux modules :

**Daredevils
D & D**

Wargames, Jeux de Rôle, Ludotique...

L'ŒUF CUBE
24, RUE LINNÉ
75005 PARIS
TÉL. : 587.28.83

VEND AUSSI PAR CORRESPONDANCE
sur simple appel téléphonique
ou par retour du courrier
nous vous indiquons si les titres
desires sont disponibles, les prix
et les frais d'envoi
Expedition immédiate a reception
de votre cheque ou mandat
NOUVEAUTES DU MOIS

**LE PREMIER JEU DE RÔLE
FRANÇAIS
L'ULTIME EPREUVE 135 F**

AVALON HILL	
SQUAD LEADER (F)	200 F
CROSS OF IRON (F)	185 F
CRESCENDO OF DOOM (F)	195 F
GI ANVIL OF VICTORY	275 F
WIZARD (F)	285 F
NAPOLEON AT BAY (F)	310 F
CONQUISTADOR (F)	255 F
FREDERICK THE GREAT (F)	145 F
HUNDRED DAYS BATTLE (F)	115 F
THIRD REICH (F)	205 F
FLAT TOP (F)	255 F
WOODEN SHIP IRON MEN (F)	185 F
BATTLE FOR ITALY (F)	115 F
LONGUEST DAY (F)	525 F
PANZER BLITZ (F)	205 F
PANZER LEADER (F)	205 F
VICTORY GAMES	
CIVIL WAR	200 F
GULF STRIKE	295 F
HELL'S HIGHWAY	220 F
AMBUSH (solo)	n.c.
NATO (new)	n.c.
ATTATIX GAMES	
INTERSTELLAR WAR (F)	160 F
VICTORY AT WATERLOO (F)	160 F
BATTLE FOR NORMANDY (F)	160 F
FIGHT FOR THE SKY (F)	160 F
NOVA GAMES	
ACE OF ACES (F)	215 F
BOUNTY HUNTER (F)	225 F
TSR HOBBIES	
DONJONS ET DRAGONS (F)	145 F
B1 - B2 - B3 - B4 MODULES (F)	70 F
NOUVEAUX MODULES X4-UKI	de 55 F
I3 - I4 - EX1 - MI (solo)	a 70 F
MOUNSTERS CARDS 1 a 4 pieces	20 F
GRIMTOOTH'S TRAP 1 & 2 pieces	60 F
DIVERS	
BEHIND ENEMY LINES	245 F
EXT. 1 CANONS NAVARONNE	75 F
EXT. 2 BRITISH COMMANDOES	75 F
KILLER	55 F
CALL OF CHTULLU	250 F
EXT. 1 YOG SOTHOTH	95 F
EXT. 2 ARKHAM EVIL	110 F
THIEVES WORLD	250 F
EXT. TRAI'OR	85 F
EXT. 2 SPIRIT STONES	85 F
EXT. 3 DARK ASSASSIN	85 F
RUNEQUEST	145 F
COMPANION	115 F
FOES	155 F
GATEWAY BESTIARY	n.c.
CULT OF TERROR	125 F
CULT OF PRAX	n.c.
RUNEMASTER	85 F
QUESTWORLD	245 F
TROLL PACK	245 F
PAVIS	245 F
BORDERLANDS	220 F
SOLOQUEST 1	85 F
SOLOQUEST 2	85 F
SOLOQUEST 3	85 F
REVUES SPÉCIALISÉES	
WHITE DWARF	15 F
BEST SCENARIOS W.D. 1 & 2	25 F
BEST ARTICLES W.D. 1 & 2	25 F
DRAGON	40 F
BEST OF DRAGON VOL. 1	45 F
BEST OF DRAGON VOL. 2	45 F
IMAGINE	18 F
DIFFERENTS WORLDS	30 F



Cette gravure, incroyablement vieille, puisqu'elle date-rait du vingtième siècle, représen-terait, d'après nos historiens, une date capitale dans l'his-toire ludique. On peut y voir, dans le style allégorique de l'époque, des ambassadeurs de la guilde des auteurs - fabricants - distributeurs remettant un jeu en lan-gue française au client-roi, en septoctobre 1983. Si cette scène symbolique n'eut vraisemblablement pas lieu réellement, il n'en reste pas moins que c'est bien vers cette date, qu'après des années d'hégémo-nisme anglophobe, l'effort de publication de jeux français, de réédition ou de traduction d'origine, permit aux wargames et aux jeux de rôle de renver-ser la barrière du langage. Bien sûr, ceci ne se fit pas en un jour, mais l'enthousiasme était grand en cette époque de pionniers !...

Sommaire

<input type="checkbox"/>	NOUVELLES DU FRONT	3
<input type="checkbox"/>	WAR AT SEA	8
	Frédéric Armand	
<input type="checkbox"/>	VICTORY IN THE PACIFIC	9
	Frédéric Armand	
<input type="checkbox"/>	APOCALYPSE	11
	Frédéric Armand	
<input type="checkbox"/>	SQUAD LEADER	14
	Sérard-Stutin	
<input type="checkbox"/>	ARMOR AT KURSK	16
	Frédéric Armand	
<input type="checkbox"/>	ACE OF ACES	18
	Jacques Rauer	
<input type="checkbox"/>	DEVINE	22
<input type="checkbox"/>	LA NUIT DE L'ESPRIT — jeu	24
	Jean-Charles Rodriguez	
<input type="checkbox"/>	LE COMBAT FANTASTIQUE	27
	Olivier Descoing	
<input type="checkbox"/>	LUDOTIQUE	30
<input type="checkbox"/>	LE MONDE DE RUNEQUEST	36
	Denis Gerfaud	
<input type="checkbox"/>	DAREDEVILS	39
	Martin Latallo	
<input type="checkbox"/>	L'HOMME INVISIBLE — module	40
	Martin Latallo	
<input type="checkbox"/>	LES CAVES DE THRAORIL	44
	module	
	Didier Guiserix	

CASUS BELLI N° 16
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563-01-02

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

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

Périodicité : bimestrielle
Rédacteur en chef :
Didier Guiserix
Illustrations :
Didier Guiserix
Roland Barthélémy

Maquette :
Didier Guiserix
Agnès Pernelle

Services commerciaux
Marketing et développement :
Christophe Veyrin-Forrer
Abonnements :
Elizabeth Drouet
assistée de Patricia Rosso

Vente au numéro :
Bernard Heraud

Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité :
Isabelle Blanchard
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563-01-02

Imprimerie :
DEFI-PARIS
Tél. : 362-87-15

Composition :
CELBE-Compo
Tél. : 464-70-24

Dépôt légal n° 391
3^e trimestre 1983

Commission paritaire n° 63.264
Copyright CASUS BELLI 1983

NOUVELLES

D U F R O N T

Deux mois d'activité ...

Le **Festival International de Science Fiction de Metz** avait vu son budget resserré, ce qui a un peu nuit au panache de cette manifestation, alors que de leur côté les ludomanes de la région "en voulaient", et s'étaient tous mobilisés pour offrir une animation valable autour des jeux de simulation.

Du coup, la plupart des visiteurs attirés par le festival sont venus déambuler entre les tables de wargames et jeux de rôles variés, où parties de démonstration ou pas, l'ambiance s'échauffait autour des descriptions gesticulantes de Maîtres de jeu théâtraux.

Un mini concours, dès l'arrivée, poussait les simples visiteurs à s'intéresser au sujet en leur proposant de gagner des figurines ainsi que de participer à l'élection de la figurine la mieux peinte parmi celles exposées à l'entrée.

Des représentants des trois

clubs de la région, (l'Épée reforgée, le Graouilly ludique et les Loups du téméraire) expliquant aux curieux les raisons et les mécanismes de toute cette excitation...

Beau travail de coordination si l'on sait que, pour des raisons techniques, feu vert et local n'ont été donnés que quelques jours avant.

Metz FM, L'Œuf Cube, le relais *Jeux Descartes* de Metz et *Casus Belli* furent de la fête, et le seront sans doute encore l'an prochain, d'autant qu'il se mijote dès à présent un festival mirobolant pour 84 !

Rappelons au passage les gens à contacter si vous voulez savoir ce qui se trame dans l'Est : Jean Balczesak, 19, rue des Vosges, 57070 Metz, tél. : (8) 736.70.54, et Xavier Jacus, 22, rue Graffigny, 54000 Nancy, tél. : (83) 40.07.60.



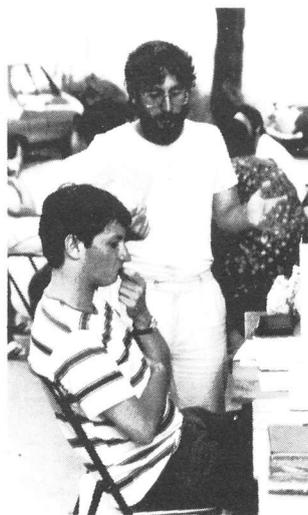
Autres rendez-vous sur notre calendrier, les tournois de **Sup'Aero** à Toulouse, et du club **Loisir Dauphine** à Paris (le seul club qui peut s'offrir le luxe d'une table par salle !). Succès dans les deux cas, mais nous n'en attendions pas moins de gens dont l'efficacité n'est plus à prouver ! Il semble d'ailleurs que ces tournois aient un peu servi de "banc d'essai" pour des manifestations de plus grande envergure pour l'année 83/84.

A suivre, donc...

Dernier en date, le tournoi **France Sud Open** à Toulon.

Les tables de jeu dispersées sous les pins évitaient les interférences entre équipes, d'autant qu'en plus des joueurs, nombreux, on comptait une bonne proportion de supporters ! Ce tournoi fut le premier à utiliser la boîte de base de *Donjons et Dragons* dans l'une de ses trois manches, ainsi qu'un système de classement double : individuel et par équipe. *Astuce* : il suffisait, dans chaque manche, que l'un des joueurs parvienne au but pour que toute l'équipe soit

qualifiée pour l'épreuve suivante. Résultat : les "morts" continuaient à suivre l'aventure en se rongant les ongles, sous l'œil sévère du DM leur interdisant de souffler. Ici aussi, les organisateurs ont su s'adjoindre le concours de *la ville de Toulon* et la participation active de la boutique *Le Manillon* ainsi que de *Jeux Actuels*, *France double R*,



Maintenant, tu es le seul survivant. Que fais-tu ?



Neuf heures du soir : il s'en est sorti !

Calendrier

Les 22 et 23 octobre, ne ratez pas la convention de jeux de simulation au centre Art de Vivre à Orgeval ! (accès par l'autoroute ou RER St-Germain-en-Laye et bus).

Après le succès de l'an dernier, la librairie *Le Cercle* tente une vraie convention, autrement dit le rassemblement du jeu lui-même, sous la forme de tournois et de démonstrations, avec la présence des supports des jeux : fabricants, détaillants, magazines et Fédération.

Toutes sortes d'animations sont prévues, et on envisage déjà la présence des responsables des principaux clubs de France et de Navarre, des auteurs de wargames et de jeux de rôles, etc.

Une occasion unique de découvrir les nouveaux wargames et jeux de rôle français (mais oui !) qui vont fleurir pour cet automne, et de vous y initier en compagnie des auteurs...

Anti-mythe, le club sans abri, cherche toujours un local ; ce qui ne l'empêche pas d'organiser un tournoi, dans les locaux du *Bénédictine Game Club*, à l'Hôtel Mercure de Montrouge, le **samedi 15 octobre**.

Vous souhaitez sortir de votre isolement ou du petit groupe d'amis dans lequel vous vous êtes cantonné jusqu'alors. Pour cela, les clubs ne répondent que médiocrement à vos désirs : nombre insuffisant d'adhérents, sectarisme, horaires qui ne vous conviennent pas, manque de diversité des jeux pratiqués, etc.

Le centre culturel de Boulogne organise, du **25 octobre au 20 décembre**, une expo sur les jeux de simulation, où l'on pourra admirer entre autres, de très belles collections de figurines. Un week-end est réservé à l'animation, les 3 et 4 décembre. Plus de détails dans le prochain C.B.

... et de tournois

Casus Belli et la *Fédération des Jeux de Simulation* qui commence timidement à passer aux actes dans ce domaine.

Résultats des combats héroïques :

Classement individuel :

1^{er} Gérard Orsini (de Meounes) ; 2^e Christian Rossi-quet (Sup'Aero) ; 3^e Alain Pérès (Sup'Aero).

Classement par équipe :

L'équipe gagnante se composait de : Rossi-quet, Caspar, Zaplotny, Astre et Miséricordia. Ce dernier presque totalement débutant puisqu'il était venu apprendre le jeu la veille durant la journée d'initiation. Il faut dire que le reste de la troupe était constitué des Toulousains de Sup'Aero, mis en condition par leur propre tournoi quelques semaines auparavant.

L'équipe seconde venait de Meounes, près de Toulon, avec Pellicari, Ledoux, Orsini, Balicki et Roudaux.

Un prix spécial fut décerné à Thierry Michel, meilleur *Dungeon Master* du tournoi, élu par les joueurs.

B3 et B4 sont les références guère évocatrices des deux premiers modules en français de **Donjons et Dragons**. Heureusement, ils ont des titres, pour mettre en appétit...

Le B3 c'est "Le palais de la princesse Argenta", et propose aux aventuriers de libérer Le Pays du Havre de la domination de l'Œil d'Arik qui vient d'étendre son pouvoir maléfique et attire les créatures mauvaises en ce lieu autrefois prospère.

Destiné aux débutants utilisant les règles de base, ce module débute par une aventure programmée, qui, si elle limite la liberté d'action des joueurs, leur permet de mieux cerner la façon dont joueurs et Maîtres de Donjon doivent dialoguer et agir dans un jeu de rôle.

Le reste du donjon contient soixante douze pièces plus ou moins bien fréquentées, et le volume se termine par un glossaire des termes du jeu, bien utile.

Le B4, intitulé "la cité perdue" vous entraîne sous les dunes de sable dans une aventure de difficulté progressive, constituant une sorte de mini campagne, commençant au niveau 1 ou 2 et se terminant au niveau 4. Ce module propose plusieurs scénarios possibles, et contient des monstres nouveaux.

Saluons au passage la collaboration de notre ancien rédacteur Bruce Heard, chargé d'éviter ces quelques étranges de langage que l'on trouvait dans la boîte de base...

Pharoah et *Oasis of the White Palm* sont les deux modules parus de la série *Desert of Desolation*, pour **Advanced Dungeons & Dragons** (référence 13 et 14).

Présentation soignée et claire, le travail du DM en est d'autant plus agréable. Les cartes sont imprimées sur carton, avec illustrations suggestives sur le côté faisant face aux joueurs et les changeant un peu de votre habituel DM screen...

Mais surtout, l'aventure est à la hauteur du design, et je vous conseille de vous cramponner à vos personnages avant de pénétrer dans ces modules prévus pour les niveaux 5-7 et 6-8.

Le **Basic set** de **Dungeons & Dragons** vient d'être réédité aux U.S.A. sous une présentation plus claire, notamment pour le débutant, et séparée en deux volumes, l'un destiné au joueur, l'autre au DM, agrémentés des travaux des meilleurs illustrateurs de TSR. On le trouvera peut-être dans les boutiques hyper-spécialisées.

Le principal intérêt de l'information étant de noter la volonté de TSR de dépoussiérer ses productions (qui ne datent plus de la dernière pluie) pour faire face à la concurrence. Ceci pourrait se traduire par des rééditions d'autres titres, déjà prévues mais... quand les verrons-nous ?

Place of Mystery est une nouvelle collection d'aides au jeu un peu particulière :

Chaque volume propose dix salles de donjon, toutes prêtes. Ceci comprend un plan détachable de la pièce, directement utilisable pour y placer des figurines 25 mm, ainsi qu'une description détaillée des pièges divers contenus dans ce lieu.

Le volume 1, *Chilling chambers* propose de nouveaux pièges et poisons, tandis que le volume 2, *Alluring Alcoves*, s'additionne de terribles gardiens.

Une bonne idée qui permet au Maître de Jeu d'avoir de la ressource quand les aventuriers s'égarèrent au-delà des plans qu'il avait préparé !

A ne conseiller que si vous pratiquez l'anglais couramment. *The Free City of Heaven* contient un arsenal d'informations qui vous permettra de

jouer des situations "en ville" dans le cadre de n'importe quel jeu de rôle médiéval fantastique.

Trois cents personnages non-joueurs vous serviront à tisser un décor vivant autour de vos aventuriers, qu'ils viennent là pour retrouver les bienfaits de la civilisation et se reposer, ou qu'ils laissent leur quiétude de côté pour fouiner dans les affaires louches qui ne manquent pas de s'y tramer, tant parmi les malfrats des bas quartiers que dans les sphères aisées des notables. (25 scénarios).

Idee pratique : la carte de la ville existe en grand format et également découpée en quartiers, avec références aux paragraphes de description.

Présentation agréable, bien que hélas tapée à la machine, cet additif est indispensable aux mordus anglophiles (un peu indigeste sinon).

C'est **Grenadier**, l'un des plus anciens fabricants de miniatures pour jeu de rôle, qui réalise les figurines officielles pour *Call of Cthulhu*, le jeu de Chaosium basé sur les romans de Lovecraft.

Les deux premières boîtes contiennent, l'une un assortiment d'aventuriers, l'autre quelques-unes de ces créatures dont la simple proximité vous fait chavirer dans la démence.

Plus "relax" les boîtes *Fantasy Lords* ne contiennent que d'habituels squelettes et autres dragons, que pour ma part je trouve un peu "raides", mais de belle finition...

Autre mise en boîte, celle de **Ral Partha** qui, imitant une technique éprouvée pour le domaine du disque, crée une collection, *The Best Of Ral Partha*, regroupant par thème dix des meilleures figurines de leur catalogue dans chaque boîte : Angels, Elves & Elf Lords, Children of the night, etc...

Le tout à un prix inférieur au prix d'achat à l'unité. Continuez comme ça, messieurs !

Le ton semble d'ailleurs donné, puisque **Citadel** propose également sa ligne de produit *figurines officielles pour Runequest* par groupes de dix, sous boîte, avec déjà pas mal de références.

L'avantage de cette nouvelle mode est certain pour l'utilisateur qui dispose ainsi de rangements bien protégés (quoiqu'un peu encombrants) pour ces précieuses objets... le tout pour un prix inférieur (à condition d'approuver la sélection proposée, bien sûr).

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

Le facteur vous livrera en astronef.

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

Veuillez m'abonner à CASUS BELLI pour

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

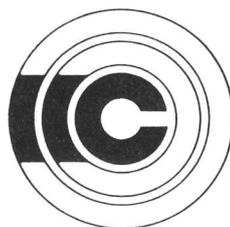
NOM
Prénom
N° Rue

Code postal Ville

• Ci-joint mon règlement à l'ordre de CASUS BELLI par Chèque bancaire Chèque postal

Mandat lettre.

CB 16



le cercle

librairie.galerie
disques.jeux

pour les
joueurs avertis

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

Centre **Art de Vivre**

78630 Orgeval
Tél. : 975.78.00

10h à 20h

Même le dimanche
Fermé le mardi

Hell's Highway : c'est l'un des premiers jeux produits par *Victory Games*, une toute nouvelle compagnie créée en 1983 par les concepteurs de jeux trans-fuges de S.P.I.

Voici les principales caractéristiques du jeu :

— 2 cartes juxtaposables formant, une fois réunies, une aire de jeu de 139 centimètres sur 55 centimètres de large, 2 planches cartonnées de 260 pions chacune, un dé à 6 faces, un recueil de règles de 44 pages (qui est traduit en français !), un casier de rangement en plastique muni d'un couvercle transparent.

— Chaque hexagone correspond à 1,3 kilomètre et chaque unité représente un bataillon ; les alentours immédiats extérieurs à la carte sont représentés par un système original : un réseau d'emplacements pour chaque secteur géographique.

— Compte tenu de la complexité du système de jeu, les règles étant simples à lire et à assimiler, *Hell's Highway* n'est pas à conseiller aux débutants mais par contre plaira beaucoup aux joueurs chevronnés ainsi qu'à tous ceux qui, ayant même une petite expérience, s'intéressent à l'opération "Market-Garden".

— Ce jeu offre cinq scénarii de durée variable, trois scénarii reprenant les données de départ historiques alors que les deux derniers offrent plus de latitude à chaque joueur pour disposer ses forces.

Pour tous ceux qui ont été intéressés par l'article consacré à **Streets of Stalingrad** ou ceux qui en ont entendu parler, ce jeu est à nouveau disponible ; vous ne perdrez rien par rapport à l'original, bien au contraire car les règles ont été améliorées et les pions numérotés au verso pour mieux les reconnaître ; les dimensions ont été réduites pour diminuer l'encombrement de la carte.

Le jeu original a été séparé en deux parties, *Battle for the factories* et *Fire on the Volga* ; ces deux parties sont combinables grâce à un complément intitulé *Streets of Stalingrad*.

Vous les trouverez, traduits, chez votre revendeur, à Paris comme en province.

La série EUROPA de GDW vient de s'agrandir d'un titre : *Western Desert* qui retrace la campagne d'Égypte et de Lybie, entre 1940 et 43. Sixième titre de la série, *Western Desert* s'adresse plutôt au wargameur confirmé. Deux cartes et 480 pions pour simuler les affrontements des Italiens, Allemands (Rommel), et Anglais, y compris l'aviation, sur les terrains d'Afrique du nord et les îles de la Méditerranée.

ON JOUE



tous les soirs (20 à 24H)

DIMANCHE (13 à 24H)
LUNDI

initiations
parties libres
tournois
de

JEUX CLASSIQUES
JEUX DE ROLE
STRATEGIE...
STRATEJEUX

16, rue d'Odessa
21, rue du Départ
75014 — PARIS
Tél : 321. 69. 52

MAGASINS AFFILIÉS A LA F.F.J.S.S.T.H.

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

L'ŒUF CUBE
24, rue Linné
75005 PARIS

GAMES
Forum des Halles
Niveau 2
1 à 7, rue Pierre-Lescot
75001 PARIS

GAMES
4 Temps
Parvis de la Défense

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

JEUX ACTUELS
B.P. 534
27005 EVREUX-CEDEX

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

**JEUX DE GUERRE
ET DIFFUSION**
55, boulevard Péreire
75017 PARIS
(Vente par correspondance)

**Magasin pilote
JEUX DESCARTES**
40, rue des Ecoles
75005 PARIS

NUGGETS
30, avenue George-V
75008 PARIS

JOKER D'AS
7, rue Maucoindat
33000 BORDEAUX

JEUX THÈMES
92, rue Monceau
75017 PARIS

LE CERF BLANC
2, rue Chestien
34000 MONTPELLIER

Clubs

Dans le numéro 17 de *Casus Belli*, (parution octobre), nous vous proposerons une liste des clubs existants aussi exhaustive que possible.

L'activité de ce genre d'association se superposant le plus souvent à l'année scolaire, nous demandons à tous les responsables de clubs, anciens, nouveaux, ou même "en projet", de nous contacter avant la fin septembre, par courrier ou par téléphone (au 563.01.02), pour nous donner les dates et heures de fonctionnement de leurs clubs et surtout, (les joueurs ne sachant pas toujours comment prendre contact), l'adresse où s'informer, que ce soit celle du club (avec les horaires de permanence), où l'adresse (éventuellement téléphone) d'un des responsables.

En attendant, voici quelques nouvelles adresses où vous introduire pour trouver jeux et joueurs à défier :

Les Pantoufflards de l'Aventure vous attendent à la maison pour tous de **CALAIS**, rendez-vous chaque lundi de 18 à 20 h. Plutôt orienté jeu de rôle, le club est par contre éclectique dans ce domaine, pratiquant D&D, Runequest, Bushido, Space Opera, Gamma World et Aftermath. Ce qui n'exclue pas un intérêt certain pour Squad Leader...

A **NÎMES**, le club de Jeux de RÔLE NÎMOIS se prononce *Jéronimo*. Astucieux, non ? Jéronimo propose un système de donjon à la carte intéressant. Pour en savoir plus, il suffit d'appeler, à une heure civilisée, Frédéric Boudry au (66) 84.26.43, ou de lui écrire au 7, rue Henri-Poincaré, 30000 Nîmes.

A **LYON**, Jean Lazarini et ses compères ouvrent imminemment sous peu un club qui reste à baptiser. Eux-même orientés D&D, ils accueilleront à bras ouverts les amateurs d'autres jeux de simulation.

Plus d'informations auprès de Jean Lazarini, 25, rue Philippe-de-Lassalle, 69000 Lyon.

Vous aimez les jeux de rôle, les wargames de toutes sortes ? Alors, venez rejoindre le club **Dragon de l'ama** qui sera heureux de vous recevoir, 4, rue du Grand-Clos à **Montargis**.

White Dwarf n° 43

Au sommaire : trois propositions de scénarios pour *Call of Cthulhu* (dans le cadre des années 80), comment vendre ou acheter vos objets magiques, le deuxième des six volets de la description d'Irillian, petite ville du monde de AD&D, des plans d'astroports de divers gabarits pour *Traveler* ; la rubrique *Fiend Factory* se consacre à certains cavaliers peu courants, notamment des hommes insectes montés sur fourmis géantes, et le numéro se termine sur une description en caractéristiques AD&D des armes japonaises...

Au sommaire du n° 42 de White Dwarf :

— Comment jouer à Cthulu dans notre monde contemporain, un programme de création de personnage de *Traveler* pour ZX 81, une cité complète pour AD & D (nommée Irillian ; hé hé), quelques chevaux très spéciaux pour *Runequest*, et une petite brochette de sorts de D & D de divers niveaux.

Bzzionikhs... sniff, sniff

Triste nouvelle pour ceux qui s'étaient crus appelés aux plus hautes destinées. Reprenons le passage litigieux (et prosaïque) des calculs :

"Si votre perso tatata... déterminer sa capacité psionique. Si deux de ces caractéristiques sont au-dessus de 16, on multiplie ces bonus par deux, et si trois sont supérieures à 16, on multiplie ces bonus par quatre. Notez la différence !

L'important c'est la rose...

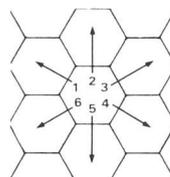
Devinette :

Comment jouer par correspondance au jeu de Jean-Jacques Petit : la Campagne de Russie ?

Réponse :

Prier ardemment pour que votre journal favori incluse dans le numéro ici présent la rose des vents prévue à cet effet par Xavier Jacus.

P.S. : Veinard ! Vous avez été entendu...



Spicheren

dans le jeu de Jean-Jacques Petit, Spicheren, la rivière qui traverse la carte est la SARRE et non pas la Sambre !

Il fallait le dire.

5

Echo C.B. 16

Vous trouverez désormais dans chaque numéro un bref sondage, pour nous permettre de mieux cerner vos centres d'intérêt. Répondez-y, même si vous achetez ce Casus Belli longtemps après sa parution. Votre opinion est importante !

Notez simplement de 1 à 9, les articles de ce numéro, 1 signifiant "m'a déçu", 5 "sympa sans plus", 9 "très bien, encore !". Une croix (X) voulant dire, "je n'ai pas lu, le sujet ne m'intéresse pas du tout".

(Vous pouvez photocopier ou recopier lisiblement ce questionnaire).

Age :

Sexe :

Département :

- victory in The Pacific
- War at sea
- Apocalypse
- Squad Leader
- Armor at Kursk
- Ace of Aces
- Devine
- La nuit de l'Esprit
- Le combat fantastique
- Ludotique
- Le monde de Runequest
- Daredevils
- L'homme invisible
- Les caves de Thraoril

Résultats du n° 15

Spicheren	7.62
Séjour à Izuyima	7.47
Squad Leader	7.30
Bushido	6.94
Devine	6.66
Behind the Enemy	
Lines	6.45
Viva Zapata	5.97
Vous avez dit	
Bzzionikhs ?	5.86
Space Opera	5.66
Eylau	5.45
Samurai	5.44
Cocktail exotique	4.75
1942	4.54
Art of Siege	4.07
Ludotique	3.63

Hit-parade permanent : notez vos trois jeux préférés (tous styles, toutes époques confondues) avec le nom de l'éditeur :

- 1
- 2
- 3

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

JEUX DESCARTES

une nouvelle
adresse

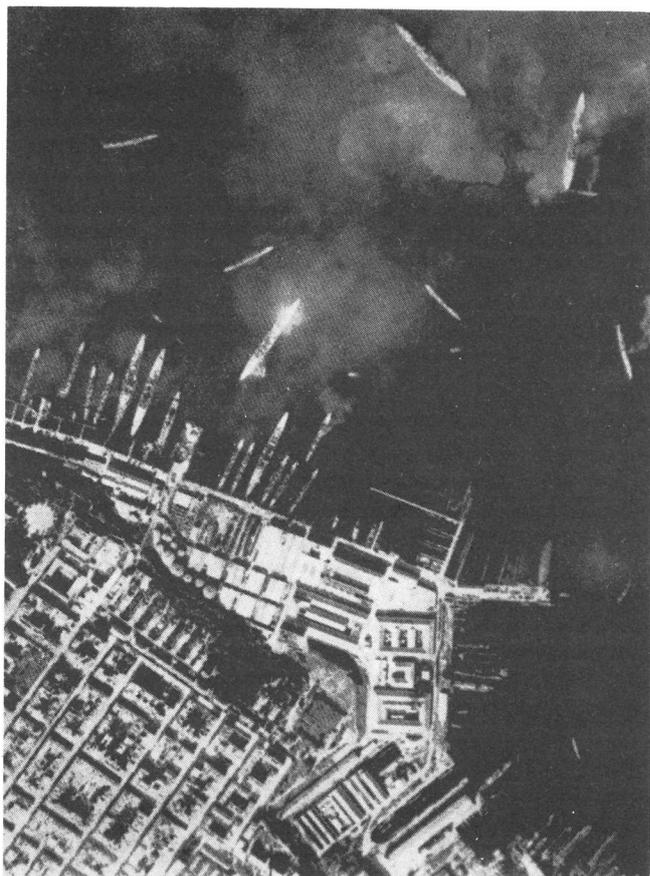


15, rue Montalivet
75008 Paris
265.28.53

6



War at sea



A l'origine *War at Sea* et *Victory in the Pacific* sont deux jeux, à jouer distinctement l'un de l'autre. Bien que traitant tous deux des affrontements navals de la seconde guerre, le premier retrace le front Atlantique-Méditerranée et le second le front Pacifique. Mais grâce à la variante publiée par *The General*, ils se combinent à merveille pour simuler toute la guerre maritime dans tout son gigantisme.

Fabricant : Avalon Hill.

Sujet : la guerre navale sur le front européen de 1939 à 1945.

Matériel : une carte de 33 x 20 cm ; 80 pions représentant les navires de ligne des deux camps ; des marqueurs de dommages et de contrôle.

Système de jeu : mouvement puis combat entre les navires des deux camps. Système de combat fondé sur l'utilisation du dé qui indique d'abord que vous avez touché puis endommagé le bateau visé.

Complexité : faible.

Nombre de joueurs : 2.

Possibilité de jeu en solitaire : excellente.

Possibilité de jeu par correspondance : bonne.

Date de publication : 1979.

Signes particuliers : existence de variantes qui rendent le jeu encore plus intéressant, ainsi qu'une variantes permettant de jouer à *War at Sea*, et à son grand frère *Victory in the Pacific*, en même temps.

War at Sea est un jeu, rapide et simple, fabriqué par la firme Avalon Hill, qui prend pour thème la guerre navale sur le front européen, du début à la fin de la seconde guerre mondiale. C'est avant tout un jeu stratégique opposant les marines italiennes et allemandes, à la Home Fleet renforcée de navires russes et américains. Les joueurs sont confrontés au problème majeur de l'allocation de leurs différents navires en vue de contrôler des zones maritimes stratégiques. Le jeu vous permet ainsi d'apprécier ce qui aurait pu se produire si les marines des pays de l'Axe s'étaient montrées plus agressives.

Système de jeu

Contrairement à ce que l'on pouvait penser, le système de jeu est particulièrement simple ce qui rend *War at Sea* très amusant à jouer. En effet, l'inventeur a évité, outre les écueils que sont les mécanismes de jeu très compliqués qui handicapent la plupart des jeux navals, la présence d'un écran séparant les deux joueurs, qui empêche en général, le jeu en solitaire. Bien que le système utilisé, pour résoudre les combats, soit très simple, *War at Sea* (*W.A.S.*) n'est pas pour autant un jeu simpliste. L'inventeur ayant été jusqu'à prendre en compte les capacités supérieures des pointeurs allemands, habileté qui se présente sous la forme d'une modification favorable au jet du dé. Bien que le jeu en lui-même soit excellent, il ne saurait être complet sans les matériaux publiés dans le n° 4 du vol. 14 du magazine américain *The General*. Cet exemplaire de la célèbre revue comprend entre autres des règles supplémentaires pour une meilleure simulation de la guerre navale sur le théâtre d'opération méditerranéen.

Matériel

Du point de vue "physique", *W.A.S.* soutient la comparaison avec tous les autres jeux de la gamme *Avalon Hill*. La carte est de petite dimension, ce qui permet de jouer en toutes conditions. Les 80 pièces de la planche de pions représentent des sous-marins, des convois, des flottes aériennes, et différents navires d'importance, sans oublier les pions qui permettent de mémoriser l'état des bateaux en cours de partie. Seul détail regrettable, l'absence de plateau de rangement qui vous impose de trouver votre propre solution pour éviter de mélanger les pions.

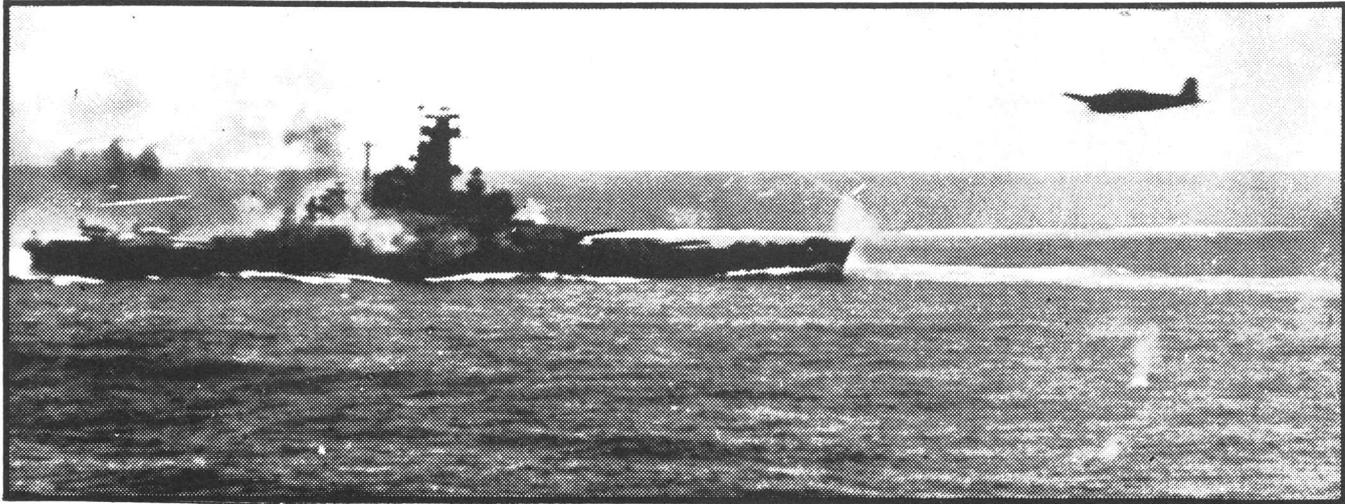
Les règles sont compréhensibles et ne posent généralement que très peu de problèmes.

Conclusion

W.A.S. est un excellent jeu, très utile si vous voulez initier un débutant aux jeux de simulations stratégiques et tactiques. Correctement équilibré, plein d'actions et de rebondissements, la tension reste extrême durant les quatre-vingt-dix minutes d'une partie de *W.A.S.* Décidément, un très bon jeu !

Frédéric Armand.

Victory in the Pacific



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

Sujet : la guerre du Pacifique et l'attaque de Pearl Harbor aux Kamikazes.

Matériel : 1 carte du Pacifique en deux morceaux, plus de 200 pions et marqueurs. Un livret de règles (en français !) ainsi qu'une planche d'installation des navires japonais et de ceux qui arrivent en renfort, même plan d'installation pour le joueur américain.

Système de jeu : alternance des tours de jeu des deux joueurs, mouvement de bateaux entre les différentes zones suivant un système qui tient compte de leur vitesse.

Complexité : faible.

Nombre de joueurs : 2, mais il est facilement adaptable pour le jeu en solitaire.

Date de publication : 1978.

Signes particuliers : peut se jouer combiné à un autre jeu de la même marque, *War at Sea*, avec la variante publiée dans *The General* (n° 4 du vol. 14).

Victory in the Pacific traite de la guerre maritime que se livrèrent le Japon et les Alliés depuis l'attaque surprise sur Pearl Harbor jusqu'à la bataille du golfe de Leyte. C'est un jeu très simple, tout comme son prédécesseur qui traitait, lui, de la bataille de l'Atlantique.

Matériel

Le plateau de jeu, d'excellente qualité, représente l'océan Pacifique depuis, au Nord, les Aléoutiennes jusqu'au Sud, les îles Samoa ; ainsi qu'Hawaï à l'Est, et Ceylan à l'Ouest. La carte est imprimée en cinq couleurs sur un support de carton.

Le Pacifique se divise en treize zones maritimes et le but du jeu est d'en contrôler un maximum à la fin d'un tour de jeu. Parmi ces treize zones, on peut aussi trouver des bases plus ou moins importantes. A propos de l'échelle de temps : chaque tour de jeu représente approximativement cinq mois.

La planche de pions est assez impressionnante, vu la taille des pièces, chacune représentant soit un bateau, soit une flotte aérienne, soit un corps de débarquement. Tous les pions-navires sont imprimés recto-verso de façon à distinguer les cas où le bâtiment est en raid, de ceux où il est en patrouille. Enfin, avec le pion symbolisant la flotte sous-marine des deux camps, sont fournis différents marqueurs indiquant le camp contrôlant tel ou tel territoire ou zone maritime, ainsi que les dommages subis par les navires.

Les règles (traduites en français) sont très courtes et faciles à assimiler, deux tableaux d'arrivée des renforts dans les deux camps complètent le tout.

Comme nous l'avons évoqué précédemment, les bateaux peuvent être, soit en patrouille, soit en raid durant chaque tour. Les navires en raid se déplacent après ceux qui sont en patrouille, et peuvent le faire sur des distances supérieures à celles de ces derniers. Mais ils ne peuvent, par contre, contrôler seuls une zone maritime. C'est en effet le privilège des seuls navires en patrouille. Ces pions-navires représentent donc des bâtiments navigant depuis un certain temps dans une zone donnée, là où les navires en raid sont une force de frappe destinée à une grande offensive ou à une contre-attaque dans des zones sous le contrôle de l'ennemi.

Système de jeu

La séquence de jeu est la suivante, les navires en raid, japonais et américains, se déplacent d'abord, puis les deux joueurs déplacent dans le même ordre leurs pions-navires en patrouille. Les Américains se déplacent toujours après les Japonais, pour simuler le fait que l'état-major américain avait cassé le code nippon. Ceci donne un avantage considérable au joueur américain qui peut ainsi éviter tout affrontement où l'avantage appartiendrait à l'ennemi.

L'une des principales différences avec le jeu précédent, *War at Sea*, réside dans la distinction faite entre les vaisseaux en patrouille et ceux en raid.

A la fin de la phase de mouvement de la séquence de jeu, les joueurs placent leur flottille de sous-marins, tandis que les flottes aériennes et les unités de débarquement sont placées juste après les navires en patrouille.

Une fois la phase de mouvement terminée, les joueurs résolvent les combats navals qu'ils ont déclenchés dans les différentes zones maritimes. C'est le joueur japonais qui décide de l'ordre dans lequel seront résolus les différents combats, ce qui compense un peu l'avantage américain décrit précédemment. Les combats se déroulent en une série de rounds qui peuvent être soit nocturnes, soit diurnes. Cette distinction revêt une grande importance ; en effet, durant les rounds de combat diurne seuls les porte-avions et les flottes aériennes peuvent attaquer, alors que durant les rounds nocturnes, seuls les bâtiments bénéficiant d'un facteur d'artillerie peuvent s'affronter. Les joueurs décident personnellement du type de combat qu'ils comptent disputer, et en cas de désaccord, c'est le jet du dé qui détermine si le combat sera diurne ou nocturne, des modifications pouvant être faites au jet du dé suivant différentes conditions. Ces rounds de combat se poursuivent jusqu'à ce que l'un des deux camps ait perdu tous ses vaisseaux, ou qu'il choisisse de battre en retraite.

En effet, chaque camp peut, à la suite d'un round de combat, décider de battre en retraite, donnant ainsi automatiquement le contrôle de la zone aux forces ennemies. Cette décision peut déclencher une poursuite, de la part des navires adverses. Ceux-ci ne pouvant poursuivre les navires en fuite que si leur facteur vitesse le leur permet. Une fois tous les combats, dans chaque zone, résolus, les bateaux peuvent regagner les bases (grandes ou petites) amies, proches de la zone où ils ont combattu.

Des différences entre les deux titres

Certaines unités bénéficient, en cours de partie, d'avantages au jet du dé lancé pour déterminer si le navire visé est touché ou non. Tous les porte-avions américains bénéficient de ce bonus, ainsi que la quasi-totalité des porte-avions nippons et quelques-uns de leurs croiseurs.

Le jeu évolue autour des efforts faits par les deux camps pour s'assurer le contrôle des différentes zones maritimes. Un nombre de points de victoire est attribué à la fin de chaque tour de jeu en fonction des zones maritimes contrôlées. Par exemple, le contrôle de l'Indonésie donne trois points au joueur japonais contre un point pour les Alliés, alors que le contrôle des îles hawaïennes donne deux points au joueur nippon contre trois à son adversaire. Au début de la partie, les Japonais ne contrôlent que trois zones maritimes, c'est donc au joueur asiatique de commencer la partie.

Les attaques aériennes sont traitées de façon tout à fait différente que dans *War at Sea*, le pion représentant une attaque aérienne devant attaquer quatre navires différents. Dans *Victory in the Pacific*, il vous est possible de lancer toutes vos attaques aériennes sur un même objectif et ceci de façon répétée, de round de combats en round de combats. Ce changement apparaissait en effet comme tout à fait nécessaire, vu l'importance de la "troisième dimension" durant la guerre du Pacifique. Les flottes aériennes opèrent de la même façon que les porte-avions. Les règles qui concernent les bases ont aussi été changées, par rapport à *War at Sea*, où les ports changeaient de main suivant les tours de jeu.

Dans *V.I.T.P.* (*Victory in the Pacific*), l'on peut conquérir bases et ports ennemis. Les bases pouvant être envahies par des troupes de débarquement et les ports revenant à celui qui contrôle la zone maritime où ils sont localisés, et ceci durant deux tours de jeu complets.

Contrairement à son prédécesseur, l'arme sous-marine a perdu de son importance, ce qui est assez dommage. La présence d'un pion sous-marin dans chaque camp représente plus la possibilité d'attaques surprises, que l'activité des sous-marins proprement dite.

La stratégie japonaise

Les îles Marshall et le secteur du Pacifique Sud peuvent être tenus, chacun, par une flotte aérienne japonaise, ce qui en libère quatre pour attaquer le "Prince of Wales", le "Repulse" et la cinquième flotte aérienne britannique. Des forces de surface doivent être laissées pour garder le secteur des Mariannes, et d'autres envoyées conquérir les Aléoutiennes. Il ne reste maintenant plus qu'à nous préoccuper

des forces à envoyer dans le Pacifique central, et de celles qui lanceront une attaque surprise sur Pearl Harbor. Le joueur japonais doit aussi se prémunir, dans le secteur du Pacifique central, contre toute intrusion des forces américaines, qui apparaissent aléatoirement dans certaines zones, après qu'il ait effectué son raid. Le problème posé est simple : faut-il gâcher un porte-avion pour contrôler le Pacifique central, les navires américains pouvant parfaitement apparaître autre part ?

Enfin, la meilleure façon de contrôler le Pacifique central reste, pour le joueur japonais, d'intimider les Américains en concentrant dans ce secteur, d'importantes unités de sa flotte de surface. Les Japonais peuvent aussi déployer lors du premier tour, une unité de débarquement et une unité de sous-marins.

Si le joueur allié est assez imprudent pour ne laisser dans une zone qu'un seul navire, l'unité de sous-marins devra être placée dans cette zone. Tout vaisseau désarmé ou coulé ne peut contrôler une zone maritime. On peut par exemple placer cette unité dans le secteur du Pacifique central où elle pourra servir à intimider le joueur américain. Mais, et comme le sous-marin peut être placé n'importe où, il est plus avantageux de le placer en baie du Bengale où il risque de couler le porte-avion britannique, "l'Hermès". Le joueur japonais doit aussi essayer de savoir où il placera son unité d'infanterie amphibie.

Trois alternatives s'offrent à lui : il peut par exemple, l'envoyer dans le Pacifique central, pour essayer de prendre Midway. La capture de cet îlot stratégique lui permet notamment de déployer ses flottes aériennes dans le Pacifique central et de dominer le secteur.

La seconde alternative consiste à laisser cette unité dans le secteur des îles japonaises, de façon à la redéployer à Truk, avec comme objectif, le tour suivant, la capture de Guadalcanal ou de Port-Moresby.

La troisième alternative reste d'envoyer l'unité capturer Dutch Harbor, clé des Aléoutiennes.

Si le joueur japonais veut gagner la partie, il doit contrôler les Aléoutiennes, les Mariannes, les îles Marshall, ainsi que le Pacifique central et Sud, plus l'Indonésie, et ceci le plus longtemps possible. Ce contrôle lui permettra d'accumuler les points de victoire avant l'arrivée massive des renforts américains. Enfin, une utilisation tactique de ses flottes aériennes lui donnera un avantage certain dans la lutte pour le contrôle des bases et des ports composant son périmètre défensif.

La stratégie alliée

Le joueur allié risque de beaucoup peiner durant les premiers tours de *Victory in the Pacific*, et devra utiliser avec astuce et discernement la possibilité qui lui est offerte de se déplacer en second. Toute confrontation avec le corps de bataille de la marine japonaise doit être évitée, en faveur d'une stratégie de harcèlement des positions ennemies, avec des navires rapides. Plus important encore, les Alliés devront protéger leurs porte-avions aussi longtemps que la supériorité numérique sera japonaise. La reconquête du Pacifique par les Alliés pourra commencer à partir du cinquième tour de jeu, juste avant que les abondants renforts du tour six n'entrent en jeu. Une guerre d'usure favorisera d'abord les Alliés.

Conclusion

Toute personne voulant essayer de jouer à *V.I.T.P.*, se doit de se fournir du n° 14 vol. 4 du magazine *The General* qui contient une variante, permettant de jouer *War at Sea* et *V.I.T.P.* en même temps. Cette variante fournit deux zones maritimes supplémentaires (les Caraïbes et le secteur du Cap de Bonne-Espérance) ainsi que des pions. Le nouveau jeu ainsi construit est très bon, les décisions prises sur un front ayant une influence sur l'autre.

En conclusion, nous pouvons dire que *V.I.T.P.* recrée très bien la guerre du Pacifique au niveau stratégique, mais est aussi très amusant à jouer. Il change, en outre, avec ses courtes règles, de la plupart des jeux se situant dans un milieu maritime.

Frédéric Armand.

Apocalypse



Lassé des affrontements conventionnels... morfondu d'ennui par les charges de cavalerie... et rasé par les tribulations de blindés de tous "poils", vous désespérez de découvrir un paysage neuf et des exaltations nouvelles. Mais réveillez-vous pour le dernier combat, celui d'*Apocalypse*. Assister au bal aérien de petites fusées nucléaires qui s'écrasent (enfer!) sur vos territoires ou bien sur ceux du voisin (bien visé !), n'est-ce pas une façon de conjurer la peur d'un lendemain possible sur fond de gros champignon ?

Complexité : Très faible : c'est un jeu idéal pour débutants.

Date de publication : Décembre 1979.

Possibilité de jeu en solitaire : nulle.

Possibilité de jeu par correspondance : Fantastique mais avec un arbitre.

Nombre de joueurs : 2 à 4, et même plus si vous vous fabriquez vos propres pièces.

Remarques : Règles courtes et traduites en français.

Apocalypse est le premier des quatre jeux inventés par Mike Hayes et publiés par Games Workshop. C'est d'ailleurs, plus une réédition d'un autre jeu intitulé *Warlord* qu'un jeu original.

Le jeu se situe en Europe ; les joueurs utilisent leurs armées ainsi que des missiles nucléaires afin d'éliminer leurs rivaux pour créer un empire.

Le système de jeu est avant tout une version améliorée de *Risk* et donc un jeu idéal pour les débutants du jeu de simulation ou pour les personnes qui désirent posséder un jeu diplomatique sans pour autant se lancer dans *Diplomacy*.

Les éléments du jeu

Le jeu est vendu dans une boîte d'un format standard semblable à celui d'Avalon Hill, avec au dos un court descriptif de son contenu, ainsi qu'une intéressante échelle de complexité.

Tous les jeux fabriqués par Games Workshop sont codifiés en fonction de leur complexité, du rôle du hasard dans le système de jeu, et d'une appréciation des joueurs. Sur ce dernier critère, on peut avoir quelques doutes, non pas sur les commentaires à propos d'*Apocalypse* lui-même mais sur celles concernant les autres jeux publiés par Games Workshop.

Fabricant : Games Designers' Workshop

Distributeur français : FRANCE DOUBLE R, 5, rue Baron - 75017 PARIS - Tél. : 263-50-24.

Echelle : Jeu Stratégico-économico-diplomatique avec pour cadre l'Europe divisé en différentes zones.

Matériel : 2 cartes (28 x 20,50). Une fois assemblées, elles ont une dimension de 56 x 41. 5 planches de pions totalisant 700 pions prédécoupés. Une trentaine d'éléments en plastique blanc représentant des missiles. Un livret de règles de 4 pages.

Les deux cartes montées qui sont fournies représentent l'Europe et une partie de l'Afrique du Nord, divisées en une série de zones. Les mers et les océans sont partagés de la même façon. Quatre planches de 140 pions de quatre couleurs différentes, représentent les armées des différents joueurs. Une cinquième planche de pions comporte des marqueurs de contamination nucléaire, pour désigner les zones contaminées. On trouve aussi de petits missiles nucléaires en plastique. Ceux-ci ont été en principe fabriqués de manière à pouvoir s'empiler facilement pour former des fusées gigognes (à longue portée). Mais dans l'exemplaire que je possède, toutes mes tentatives pour monter des fusées de plus de trois étages ont été lamentablement vouées à l'échec.

Comment déclencher votre propre guerre nucléaire et voir en même temps du pays.

L'un des aspects qui me semble des plus intéressants dans *Apocalypse*, réside dans la brièveté des règles (une seule feuille de papier), très faciles à digérer. En effet, 10 mn suffisent si vous comprenez l'anglais couramment, 20 mn si vous ne possédez qu'un anglais scolaire, et 30 mn si vous êtes analphabète.

La séquence de jeu utilisée est très simple. Chaque joueur effectue l'un après l'autre, les actions suivantes : le tir de ses missiles, la construction de ses armées, ses mouvements puis ses combats. Les armées sont construites au cours de la partie, suivant le nombre de zones occupées par le joueur. Toutes les zones ne sont pas de la même importance du point de vue de la création d'armée. Une zone de ville (city) suffit pour créer une nouvelle armée, alors qu'il faut deux zones urbaines reliées entre elles pour en créer une, et ainsi de suite suivant la densité de population dans les zones que vous contrôlez.

Certaines zones comme les déserts ou les zones maritimes sont économiquement inutiles mais possèdent souvent une grande importance stratégique. En outre, l'occupation de ces zones est relativement nécessaire pour relier entre-elles les différentes provinces d'un empire.

Les armées, une fois construites, peuvent être placées sur la carte dans n'importe quelle zone reliée à celle qui a servi à leur construction.

Tout comme dans *Risk*, les armées ne se déplacent que si certaines conditions sont réunies. Les empilements d'armées ne peuvent pénétrer que dans les zones vides de toute présence, qu'elle soit amie ou ennemie. Ces armées laissent derrière elles une pièce pour occuper la zone qu'elles viennent de quitter ou en résultat de combat. Ce système de mouvement peut parfois amener des situations déplaisantes, lorsque l'un des joueurs a encerclé ses propres armées, ce qui l'immobilise.

Le système de combat est assez original : il demande un dé qui n'est pas utilisé d'une manière habituelle, c'est-à-dire pour obtenir un résultat sur une table. L'attaquant choisit un nombre entre un et six, qui correspond tout au plus au nombre d'armées qui attaquent d'une même zone. Toutes les armées attaquantes doivent posséder la même base de départ !. Si le défenseur devine le chiffre choisi par l'attaquant, il gagne, et un chiffre égal au nombre choisi est éliminé. Au contraire, si le défenseur s'est trompé, c'est l'attaquant qui remporte le combat, et le défenseur y perd une armée. Si la zone attaquée est vide, l'attaquant peut ensuite l'envahir avec un nombre d'armées égal à celui qu'il a choisi sur le dé.

Ce système de combat pourtant très simple pose, à toutes les parties, beaucoup de problèmes tactiques, contrairement à ce que l'on pourrait penser de prime abord. L'attaquant a, en effet, souvent tendance à combattre avec des empilements de sept armées, ce qui oblige le défenseur à deviner parmi six possibilités, et augmente par conséquent ses chances de se tromper. Heureusement, le défenseur possède aussi toute une série d'indices qui proviennent de la situation

stratégique. Le nombre choisi par l'attaquant doit surprendre le défenseur mais il doit être également assez élevé pour permettre une exploitation de la conquête de la zone attaquée.

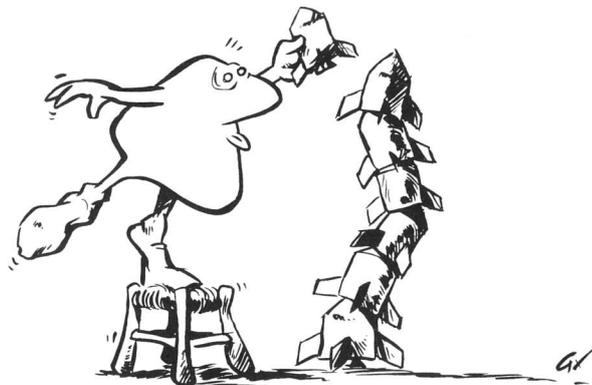
Pour compliquer légèrement les choses, ajoutons que le terrain joue aussi un rôle dans la résolution des combats. Toujours de manière très simple : par exemple, un joueur attaquant une zone de montagnes, ne peut choisir qu'entre 1, 2, ou 3. Les chances de succès d'une attaque venant de la mer, sont toutes aussi réduites : le défenseur a deux essais pour deviner le nombre choisi par l'attaquant.

Maintenant, venons-en à l'un des aspects les plus importants du jeu : les fusées. L'utilisation correcte de l'arme nucléaire fait toute la différence entre le gagnant et le perdant. Chaque joueur gagne une fusée dans la zone adjacente à celle qui vient d'être attaquée dès lors que son attaque a réussi.

Chacune de ces fusées peut être empilée avec une autre pour créer une fusée gigogne.

Une fusée toute seule possède une portée d'une zone, une fusée à deux étages, une portée de deux zones et ainsi de suite. Quand une fusée tombe sur une zone déterminée, elle détruit tout ce qui se trouve à l'intérieur et la rend radioactive, c'est-à-dire inutile et infranchissable. Toutes les zones adjacentes, sont, quant à elles, dévastées ; les armées qui s'y trouvent sont détruites et les fusées qui y sont stockées explosent à leur tour, déclenchant ainsi une espèce de réaction en chaîne si des fusées sont aussi présentes dans une zone adjacente.

Autre propriété des missiles, est qu'ils appartiennent au joueur qui possède la zone où ils se trouvent. Ils peuvent donc être capturés si cette zone est conquise par l'ennemi. Les zones radioactives peuvent être incorporées à un empire, mais seulement si le joueur qui contrôle cet empire n'affecte aucune attaque lorsque c'est à lui de jouer.



Comment posséder l'état le plus radioactif d'Europe

Apocalypse n'est nullement présenté par ses inventeurs comme étant une simulation d'événements réels, passés ou à venir. Qui pourrait dans ces conditions essayer d'analyser ce jeu, comme un "véritable jeu de simulation" ? Pas moi et pour vous convaincre de ma santé mentale, je me limiterais à certains aspects du jeu, sans chercher d'une manière quelconque à relier le jeu à la réalité.

On peut tout d'abord remarquer, qu'*Apocalypse* est injouable en solitaire, et qu'il est tout aussi idiot d'essayer de le jouer à deux. Dans ce genre de partie, le résultat le plus fréquent serait un nul, à moins que l'un des joueurs ne soit complètement incompetent ou particulièrement malchanceux.

Le jeu devient déjà nettement plus intéressant lorsque l'on y joue à trois. Ici, se pose tout de suite le problème des alliances. Vous connaissez sans doute l'antienne : A semble devenir trop fort ; B et C s'allient donc contre lui ; A est contré mais B semble mieux s'en sortir que C. C fait, par conséquent, volte-face et rejoint A pour lutter contre B. Ce renversement d'alliances profite plus que largement à C, et nous nous retrouvons avec un accord entre A et B pour abattre C..., on peut continuer la série encore longtemps.

Une partie à quatre est tout de même plus amusante. C'est d'ailleurs le nombre maximum de joueurs qui soit permis dans *Apocalypse*, limitation imposée par le nombre de pions fournis. Mais, à part cela, il n'y a aucune raison sérieuse qui interdise l'intervention d'autres joueurs. Tout ce que vous avez à faire, si vous êtes 5 ou plus, c'est de fabriquer vos propres pions armées.

L'installation du jeu est rapide et facile. Toutes les zones de villes sont distribuées au hasard parmi les joueurs. Ensuite la partie débute. Les règles suggèrent que le joueur le plus inexpérimenté commence, ce qui lui permet un avantage compensant en parti son manque d'expérience. Comme le système de jeu favorise le premier joueur, et défavorise le dernier, l'ordre des joueurs peut aussi être déterminé en lançant un dé au début de chaque tour, cette méthode ralentit un peu la partie mais le jeu y gagne un brin de suspense.

Au début, les tactiques sont simples. Les joueurs doivent conquérir tout ce qui peut être conquis dans la foulée de leurs armées. Cependant, un plan stratégique ne tarde pas à se développer. Dès que possible, les joueurs doivent tenter de relier les zones qu'ils contrôlent en un grand empire, tout en essayant d'empêcher leurs adversaires d'en former un autre.

Le rassemblement des zones que vous contrôlez offre plusieurs avantages :

- cela facilite l'exploitation économique de vos zones.
- cela vous donne aussi une plus grande flexibilité dans le placement des armées que vous avez construites.

L'autre problème auquel vous vous trouvez confronté, est celui de l'emploi correct de l'arme thermonucléaire ; c'est-à-dire choisir d'en avoir ou pas, et de savoir où les placer. La séquence de jeu est arrangée de telle façon que les fusées ne sont lancées qu'à la fin du tour de chaque joueur. Supposons que vous avez gagné 3 fusées durant un tour de jeu, où allez-vous les installer ? Si elles sont toutes disposées séparément, elles devront être loin l'une de l'autre pour prévenir toute réaction en chaîne, au cas où l'adversaire aurait la fantaisie d'atomiser l'un de vos sites. Pour être utilisables, ces fusées devront aussi être installées près des territoires ennemis, ce qui risque cependant de tenter l'adversaire à lancer une attaque contre le territoire d'installation pour capturer la fusée en question.

Il est donc préférable de construire des fusées gigognes à l'intérieur de son propre empire. Celles-ci doivent être placées dans des régions montagneuses, loin de tout territoire possédant une valeur économique, et loin de toutes les zones où sont regroupées vos armées.

L'arme nucléaire possède deux fonctions : elle peut être utilisée soit tactiquement soit stratégiquement (mais pourquoi ai-je écrit que ce n'était pas une simulation). L'emploi tactique de l'arme nucléaire, consiste à l'utiliser pour aider la progression de vos armées. Les objectifs de telles attaques sont les zones de terrains montagneux difficiles à conquérir et les zones où sont regroupées les armées ennemies, mais en aucun cas les villes que vous comptez capturer avec vos forces conventionnelles. Les attaques stratégiques sont plutôt destinées à frapper profondément l'empire ennemi de façon à bouleverser son économie (ex : une ville que vous ne pouvez capturer), ou à anéantir ses capacités d'attaques nucléaires en frappant sur ses sites de missiles.

Conclusion

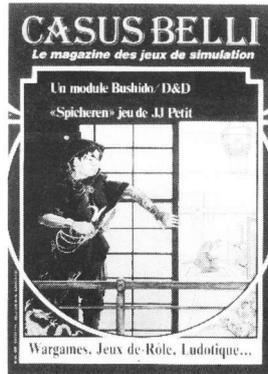
Un jeu intéressant, sans thème historique, pour tous ceux qui désirent jouer à plusieurs, une règle facile à digérer et à expliquer. *Apocalypse* est un jeu à la limite du jeu de simulation et du jeu de société à grand public.

Seul point à regretter, son prix, d'aucun ne trouveront un peu cher pour ce qu'il est. Néanmoins, si les wargames vous effraient essayez-le pour vaincre vos appréhensions. De plus, c'est une excellente thérapie pour toutes les personnes qu'hante la peur de l'apocalypse nucléaire. □

Frédéric Armand.

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

- | | |
|---|---|
| 1 Panzer Gruppe Guderian. Dungeon and Dragon : un monde à découvrir. | 8 Figurine. Valmy, lexique wargame. Computer am-bush. |
| 2 Drive on Stalingrad. Napoléon et le secret de Waterloo. | 9 Red Star - White Eagle, jeux d'alliances. figurines exotiques... |
| 3 Les dernières batailles de Napoléon. Conseils au Dungeon Masters. Fleurus. | 10 Freedom in the Galaxy, l'empire au 300° Space Opera... |
| 4 Battle for Stalingrad. Streets of Stalingrad. Les armes et le sommeil dans D & D. Etc. | 11 Citadel, un jeu pour ZX 81, un jeu inédit. |
| 5 Air Assault on Crete. Chevalry and Sorcery. Feuille de personnage. | 12 Gl. A.O.V. 3 scénarios. Penzerblitz. Runequest. Divinités Dnd' D. |
| 6 Squad Leader : chap. 1. Les Dipzines. The Conseils Club. Le Samourai... | 13 Falkland - Dédale pour ZX 81. Figurines - Barbarian King - Equitation dans D & D - Un scénario de campagne pour Jeux de Rôle Médiévaux. |
| 7 Jeux Napoléoniens. Premier Scénario Squad Leader. Le Samourai. | 14 Pacifique 42. Figurines. Fantastiques - La 7° victime Sheckley / Space Opera. Le module rat noir. |
| | 15 Viva Zapata. Spicheren - Jeu inédit. Pouvoirs " Psioniques ". Bushido - Article et Module. |



**Pour
les commander,
il vous suffit
d'utiliser
le bulletin
ci-dessous.**

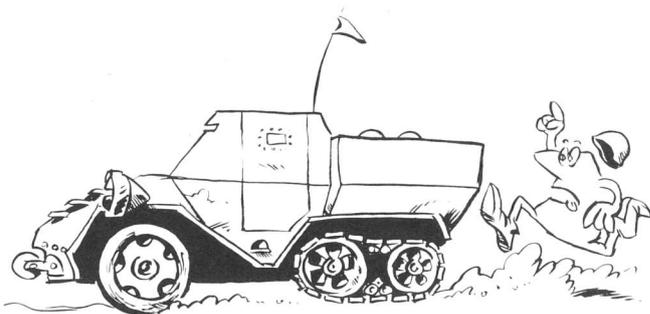
BON DE COMMANDE

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

NOM
Prénom
N° Rue
Code postal Ville

● NUMEROS CHOISIS :
1 qté... 4 qté... 7 qté... 10 qté... 13 qté...
2 qté... 5 qté... 8 qté... 11 qté... 14 qté...
3 qté... 6 qté... 9 qté... 12 qté... 15 qté...
soit... numéros à 12 F l'un franco (étranger 14 F).
● CI-JOINT MON REGLEMENT DE F par
 C. bancaire C. postal Mandat-lettre
Etranger : mandat international ou chèque bancaire compensable à Paris. CB 16

Squad Leader



Le transport

Eparpillées dans les quatre livrets, les règles du transport devenaient très difficilement utilisables. Vivement la compilation promise par John Hill dans l'avant-propos de la règle de GI. En attendant, il nous a paru utile de faire une petite synthèse des règles, 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 découragées ; 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- MITRAIL.	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)

Nota :

— 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).

Phase de "sauve qui peut" et transport

- Si l'infanterie est découragée 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 découragée dans un half-track, elle peut choisir d'y rester, l'half-track étant l'équivalent d'un couvert (47.9).

- L'infanterie découragée 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

Comment embarquer ?

- Le véhicule peut bouger après l'embarquement.
- L'unité qui embarque dépense 1 PM pour embarquer 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 ne change pas.

Le combat

L'infanterie transportée a-t-elle le droit de tirer ?

- Si le tank ou le canon auto-moteur ouvre le feu, l'infanterie doit immédiatement débarquer (31.7 et Q et 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 AUTOMOT.	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

Nota :

— 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 ?

A) 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).



Tableau de la 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 (CMP) 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 (QA 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 et A 31.7 p. 68	51.3

Nota : Si l'infanterie débarque dans un champ de mines, elle subit normalement l'attaque.

B) Tirs dirigés contre le véhicule

VÉHICULE	TANK SP GUN	HALF-TRACK	CAMION - JEEP
VÉHICULE NON ÉLIMINÉ	Si un tir antichars touche, l'infanterie débarque immédiatement 31.7 Le tir d'un Baz, PF ou Panzerschreck 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

C) Le corps à corps

- Si l'infanterie est transportée par un tank, SP Gun, Half-track CE ou jeep armée, l'attaquant ne peut attaquer QUE les passagers. Le tank ou l'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 dépendant 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 et 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 et 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 et 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.

Quelques 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 antichars 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). Voilà, nous avons fait un tour d'horizon de ce vaste problème que représente le transport ; si vous avez des questions à poser, pas d'affolement, on vous répondra...
- La prochaine fois, nous continuerons sur le chapitre des transports avec les motos et les chevaux.

Pierre Stutin et Luc Sérard.

- Nous vous rappelons que les chiffres entre parenthèses renvoient aux références Avalon Hill.
- Dans notre dernier article, certains lecteurs ont pu s'étonner de ne pas trouver les anglicismes habituels. Voici donc un lexique succinct : Broken = découragé ; Squad = groupe ; Rally = encouragé.
- La cinquième gamette du système est déjà à l'étude ! Elle traiterait des combats dans les Balkans et en Afrique du Nord (enfin les Italiens ?) ; la boîte offrirait une révision complète des pions des blindés russes et allemands !!!

Armor

at

Kursk



Côté connaissances historiques, il semble que notre acquis scolaire laisse parfois à désirer mais pourtant certains noms tels des mots-clés, appellent un cliché réponse. Waterloo : c'est bientôt fini pour le petit caporal ; Marignan : 1515 (il paraît !) ; Dien Bien Phû : qu'allait-on faire dans cette cuvette ! Pour Kursk, s'impose l'image du plus gigantesque affrontement de blindés de la seconde guerre. Une plaine, des centaines de chars, une pagaille et une férocité monstres. Task force Games a choisi cet épisode pour en faire un jeu de qualité rapide et surtout accessible aux débutants.

Fabricant : Task Force Games, 1110 N. Fillmore, Amarillo, Texas 79107 Etats-unis.

Sujet : la bataille de Prochorovka, le 12 juillet 1943, ou comment la Panzerwaffe se fit proprement décapiter au cours d'un gigantesque engagement qui opposa trois divisions des Waffen SS à quatre corps blindés soviétiques.

Matériel : 1 carte de 50 x 40 cm représentant le champ de bataille, 1 livret de 14 pages de règles en anglais, 108 pions symbolisant les bataillons, régiments et brigades composant les grandes unités en présence, 1 feuille d'aide au jeu avec, au recto, une liste permettant d'identifier les unités par type, une table des résultats des combats avec, au dos, le plan d'installation pour les trois divisions de Panzergrenadier allemandes et les quatre corps blindés soviétiques.

Système de jeu : alternance des phases de mouvement et de combat des deux joueurs ; tour d'initiative permettant de savoir qui se déplacera en premier. Règles pour l'appui aérien et l'intervention des pontonniers.

Complexité : jeu très simple parfaitement accessible aux débutants.

Nombre de joueurs : deux.

Possibilité de jeu en solitaire : excellente, malgré quelques adaptations.

Possibilité de jeu par correspondance : excellente.

Date de publication : 1980 version sous sachet plastique, 1981 sous boîte.

Avec l'inflation, tout augmente, même les wargames, aussi est-il agréable de découvrir encore des jeux bon marché. De plus, on a souvent d'excellentes surprises lorsqu'on s'intéresse à ces jeux-là, car ils sont, pour la plupart, très amusants, rapides, et possèdent dans la majorité des cas (surtout pour les jeux de Task Force Games) des pions et des cartes de qualité. Enfin leurs règles, bien que courtes, ne s'accompagnent que rarement de trois volumes d'erratas.

Armor at Kursk possède toutes ces qualités, et bénéficie d'un sujet très intéressant : la plus grande bataille de chars de la seconde guerre mondiale, celle de Prochorovka. La boîte, illustrée d'une photo d'un char Tigre, contient outre un petit livret de règles de 14 pages en anglais, 108 pions sur lesquels a été imprimée la silhouette du personnel et du matériel qui composent l'unité que chaque pièce représente ; une carte du champ de bataille et une feuille d'aide au jeu. Chaque pion représente soit un bataillon (côté allemand), soit un régiment ou une brigade (côté soviétique). L'échelle de temps est d'une heure par tour de jeu, et chaque hexagone représente 400 mètres. La carte couvre exactement le champ de bataille historique, c'est-à-dire une zone de 10 km sur 13, au sud du village de Prochorovka.

Le combat se compose de trois actions différentes, le champ de bataille étant divisé en trois secteurs par la rivière Psel et par le talus (infranchissable sauf à un pont) de la voie ferrée Prochorovka-Bielgorod.

Le furieux affrontement de Prochorovka marqua l'avance extrême de la branche sud de la pince que les Allemands lancèrent contre le saillant de Kursk en juillet 1943 au cours de l'opération Zitadelle et

fut le Waterloo de la Panzerwaffe (les troupes blindées allemandes). La concentration et le mélange de chars furent incroyables ainsi que l'acharnement et la férocité dont firent preuve les soldats des deux camps. On vit même des chars en éperonner d'autres, et les survivants des équipages s'expliquer ensuite à l'arme individuelle. Ce fut une gigantesque mêlée d'hommes, de canons, de chars, d'avions ; chaque armée, sachant que celle qui sortirait vainqueur de cet engagement, déciderait du cours de la guerre à l'Est.

Pour réussir à simuler la férocité et la confusion de la bataille, les inventeurs ont fabriqué un jeu très fluide, notamment en donnant à chacune des unités un potentiel de mouvement élevé et en abandonnant les traditionnelles zones de contrôle. Ainsi, le front de vos troupes peut écraser toute opposition alors que votre arrière-garde est attaquée. Le joueur allemand peut gagner dans l'un des trois secteurs du champ de bataille, et le russe dans un autre. La bataille n'est qu'une suite de mouvements, de manœuvres, d'attaques et de contre-attaques incessantes qui rendent la partie très agitée.

Bien que Prochorovka ne soit qu'un mini-jeu, il n'existe pas de partie "modèle". Ceci en partie à cause d'un tour d'initiative durant lequel les joueurs lancent un dé pour décider qui aura l'initiative dans deux des trois zones de combat (l'initiative dans la troisième allant, légère compensation, à celui qui ne l'a pas dans les deux autres). De plus, l'élasticité et la fluidité du système de jeu rendent possibles toutes sortes de stratégies et de tactiques.

la tentation d'employer toutes ses pièces pour supporter les attaques qu'il pourrait lancer contre les panzers, puis ensuite, réaliser qu'il est plus judicieux de bombarder les unités ennemies qui ne sont pas engagées afin de désorganiser les contre-attaques sur leurs positions de départ.

Les règles, étant donné leur complexité, sont assez complètes. Cependant, de nombreux aspects de la bataille y ont été négligés, ce qui permet aux joueurs de se concocter, par commun accord, quelques règles maison.

Pour ma part, j'ai rajouté au livret d'*Armor at Kursk*, les quelques règles suivantes qui permettent de couvrir les aspects de la bataille dont il était question plus haut.

— Unités du Génie :

Ces unités bénéficient d'une modification de + 1 au dé lancé pour connaître le résultat d'un combat lorsqu'elles attaquent un village seules ou avec d'autres unités. Ce bonus peut être cumulé avec toute autre modification.

— Bonus pour coopération entre les différentes armes :

Un bonus est accordé selon le tableau ci-dessous, quand des unités appartenant à différentes armes, mais à la même division (ou dans le cas des troupes soviétiques au même corps), ou au même corps d'armée (dans le cas des troupes allemandes), attaquent un même objectif.

Attaquant/Défenseur	Chars canons d'assaut	Artillerie de campagne et mortiers	Artillerie antichar	Infanterie motorisée et Génie	Infanterie mécanisée et véhicules de reconnaissance blindés
Chars + infanterie	+ 1	+ 2	0	+ 2	+ 1
Chars + artillerie de campagne et mortiers	0	+ 2	0	+ 1	+ 1
Chars + artillerie antichar	+ 1	+ 1	0	+ 1	+ 2
Infanterie + artillerie de campagne et mortiers	+ 1	+ 1	+ 2	+ 2	+ 1
Infanterie + antichar	+ 1	0	0	+ 1	+ 2

Des notes en fin du livret de règles conseillent aux joueurs d'établir un plan, mais c'est plus facile à dire qu'à faire, car les changements de situation sont très fréquents et très nombreux. Jugez-en par un exemple : dans l'une des parties que j'ai disputées, les Russes étaient sur le point d'écraser les troupes allemandes dans le secteur central. Le joueur qui contrôlait les unités soviétiques jugea bon d'y dégager quelques unités pour venir en aide aux autres secteurs, où la situation était plus précaire. Pendant ce temps, les Allemands reculèrent dans le secteur centre, coinçant les forces ennemies dans un gigantesque enveloppement. Le joueur allemand ne s'aperçut lui-même de son piège qu'une fois que les troupes russes, s'élançant à l'assaut de ses positions, s'y trouvèrent engluées.

Le jeu semble plutôt en faveur des Allemands, à moins que le joueur russe n'apprenne à se servir correctement de son artillerie. Il doit d'abord résister à

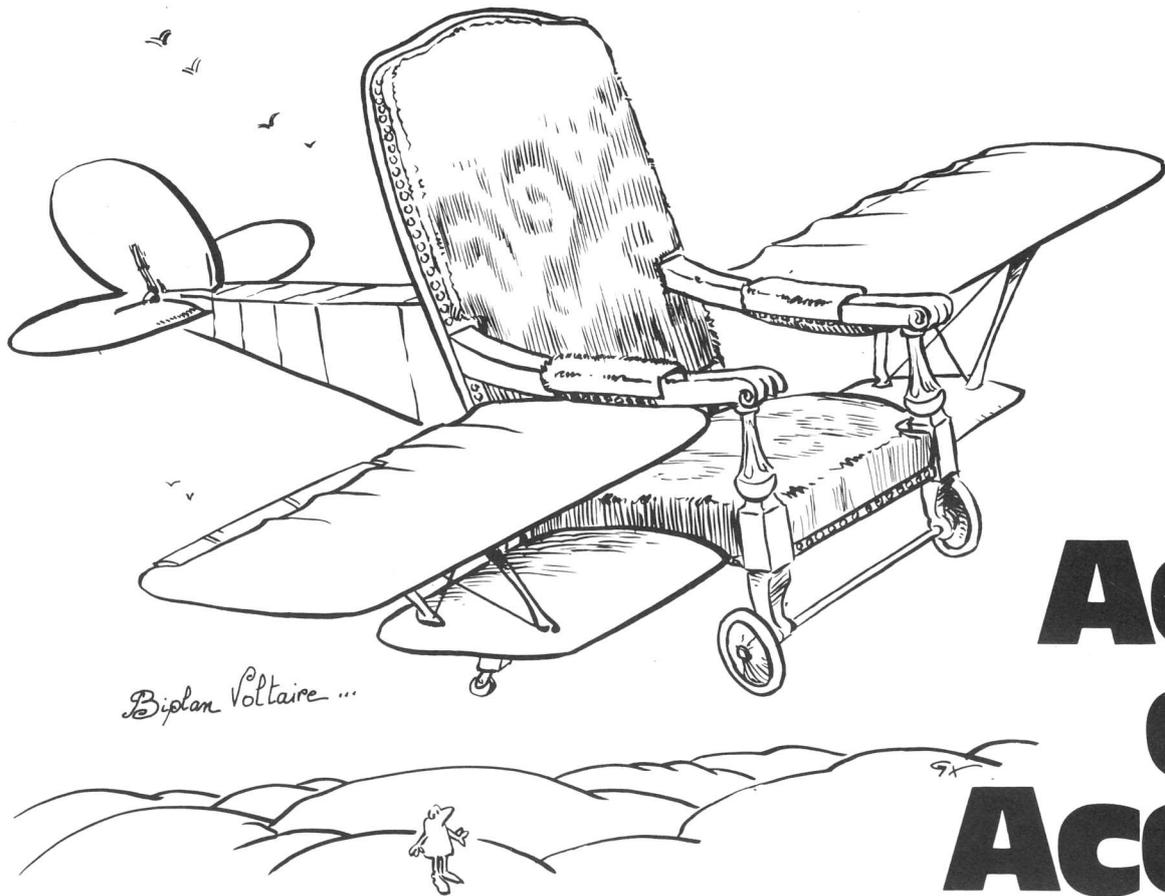
Le chiffre inscrit à l'intersection de la colonne attaquant et de la ligne défenseur indique ce qui est ajouté au dé lancé pour connaître le résultat du combat. Ce bonus est cumulatif avec tout autre bonus.

Conclusion

Tout bien considéré, ce jeu en donne aux joueurs pour leur argent. Les inventeurs ont tout à fait réussi à recréer l'atmosphère de la bataille de Prochorovka, dans un jeu amusant quel que soit le côté de la carte où l'on se trouve.

Armor at Kursk ne prétend pas simuler avec une parfaite exactitude historique les événements du 12 juillet 1943, mais possède assez de saveur pour refléter le développement de la bataille. Un jeu que pour toutes ces qualités nous vous recommandons expressément. □

Frédéric Armand.



Ace of Aces

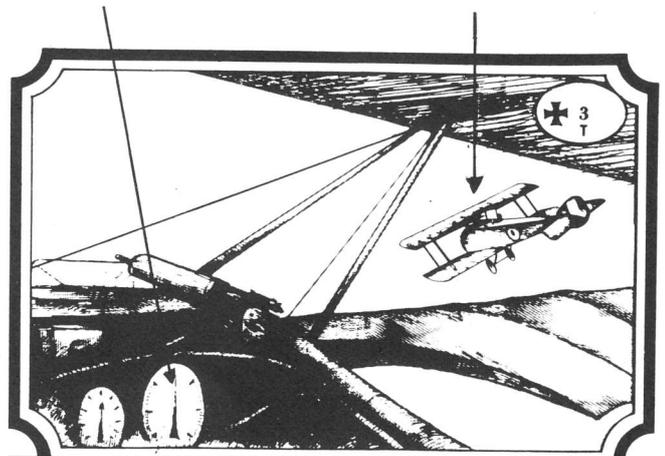
Ace of Aces est le nom d'une série de jeux de simulation consacrée aux combats aériens de la première guerre mondiale ; le sous-titre français du jeu pourrait être : "comment piloter un avion et devenir un as du combat aérien sans jamais quitter son fauteuil". Alors asseyez-vous !

Chaque livret comporte 223 vues instantanées correspondant à votre champ de vision à partir du cockpit de l'avion que vous pilotez. Sous chaque vue instantanée apparaît un tableau regroupant les 25 manœuvres possibles rangées en 3 catégories de vitesse que vous pouvez effectuer avec votre appareil.

Exemple : page 3, livret allemand, *Handy rotary series*.

Votre tableau de bord

l'appareil de l'adversaire



0 SLOW (NO POWER DIVE)					1 CRUISING					2 FAST (NO CLIMB)														
left	str.	right	left	right	left	straight	right	left	straight	right														
↖	↔	↗	↖	↗	↖	↔	↗	↖	↔	↗														
22	45	74	3	36	209	188	205	23	55	29	15	6	76	187	35	398	25	44	399	43	54	16	10	11

Tableau des manœuvres

Producteur : Nova Game Design.

Concepteur : Alfred Léonardi assisté de Douglas Kaufman (règles de jeu et mise au point), Jerry Redding (graphisme) et Cole Palen (conseiller technique, Old Rhinebeck Aérodrome).

Distribution : Jeux Actuels, BP 534, 27005 Evreux Cédex.

Présentation :

La série : elle comptait, en avril 1983, deux jeux indépendants mais combinables entre eux :

Handy rotary series : consacré aux avions à moteur rotatif produits pendant la première moitié de la guerre

Powerhouse series : consacré aux avions à moteur en ligne produits au cours de la seconde moitié de la guerre.

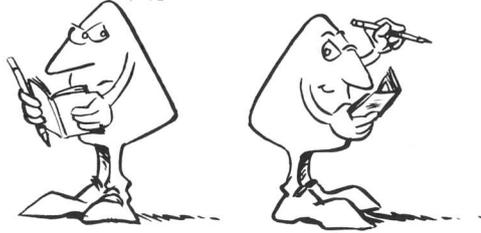
Chaque jeu se compose d'une boîte en carton fort dont le format est environ la moitié de cette page ; chaque boîte renferme deux livrets de jeu et un lexique *Aides au jeu* ; au dos de la boîte, sous le cellophane d'emballage est jointe la traduction française des règles de jeu.

Choisissez maintenant une manœuvre pour vous rapprocher de moi. Attention ! Ne vous jetez pas dans la gueule du loup car je manœuvre en même temps que vous. Vous choisissez sur le tableau en bas de page une manœuvre.

Sachant votre adversaire dangereux, vous décidez de ne pas prendre de risques prématurés : vous choisissez de lui faire face en faisant d'abord un virage vers la gauche puis en volant tout droit à sa rencontre à vitesse de croisière.

Nous arrivons à la partie délicate de la séquence de jeu : ce qui suit est bien plus simple à faire qu'à lire. Pour plus de clarté, les étapes ont été numérotées.

1. — Vous recopiez sur votre feuille de notation du jeu de base le vecteur symbolisant la manœuvre choisie ET le chiffre apparaissant sous le vecteur : ce chiffre est le numéro de page de la phase intermédiaire. Je procède de même de mon côté. **Ceci se fait donc simultanément et secrètement.**



Votre tableau des manœuvres de la page 170

0 SLOW (NO POWER DIVE)			1 CRUISING						2 FAST (NO CLIMB)		
left	str.	right	left	straight	right	left	straight	right	left	straight	right
↖	↗	↘	↖	↗	↘	↖	↗	↘	↖	↗	↘
131	40	75	170	149	223	223	130	52	167	169	161
			64	223	148	223	155	63	27	144	74
			223	223	223	223	223	223	223	223	223

Vous avez choisi cette manœuvre.

Votre feuille de notation du jeu de base.

Pilote : nationalité : Alliée — expérience : débutant-ordinaire-as					
Tour	Vecteur de manœuvre	Numéro correspondant	Numéro de l'adversaire	Numéro final	Dégâts pers. Advers.
1	↖	52	27	4	

2. — Nous échangeons nos numéros de pages de phase intermédiaire ; je vous dis : "27" et vous me répondez : "52". Nous notons ces chiffres sur nos feuilles de notation.

3.— Vous vous rendez ensuite, DANS VOTRE LIVRET, à la page que je vous ai indiquée (27) pendant que de mon côté, je me rends à la page 52.

0 SLOW (NO POWER DIVE)			1 CRUISING						2 FAST (NO CLIMB)		
left	str.	right	left	straight	right	left	straight	right	left	straight	right
↖	↗	↘	↖	↗	↘	↖	↗	↘	↖	↗	↘
21	28	10	27	35	2	8	20	188	4	14	209
			9	34	25	198	36	3	5	78	12
			33	25	31	95					

Remarque : ne tenez pas compte de la vue instantanée de cette page qui n'a aucune valeur dans la séquence de jeu.

4.— Vous recherchez sur le tableau de la page 27 la manœuvre que vous avez choisie et vous vous rendez à la page dont le numéro figure sous le vecteur.

Vous trouvez 4, ce que je trouve aussi. Nous nous rendons tous les deux à la page 4 de nos livrets : c'est la page finale de ce tour, page de départ pour le tour suivant.

Vous vous frôlez ! Votre adversaire défile à toute vitesse sur votre droite ! Manque ! Il passe derrière vous, vite, il faut lui faire face ! Vous faites un virage sur l'aile.

Vous procédez comme précédemment et vous vous retrouvez page 18. J'ai fait un immelmann.

Votre adversaire, fin renard, a essayé de vous surprendre avec un immelmann mais vous le cueillez juste à la sortie de son audacieuse manœuvre d'une belle rafale à bout portant !

Votre page finale du deuxième tour.

0 SLOW (NO POWER DIVE)			1 CRUISING						2 FAST (NO CLIMB)		
left	str.	right	left	straight	right	left	straight	right	left	straight	right
↖	↗	↘	↖	↗	↘	↖	↗	↘	↖	↗	↘
7	2	20	18	19	12	12	24	205	8	1	213
			31	13	30	188	6	25	9	97	28
			14	29	5	57					

Des étincelles panachent l'extrémité de vos mitrailleuses, vous me tirez dessus. Vous me causez 2 points de dégâts car vous êtes à bout portant. Il vous faudra m'en infliger 4 autres pour m'abattre, sans en encaisser 6 de votre côté qui provoquera votre fin. Nous entamons un nouveau tour de jeu ;

Votre adversaire vous semble paniqué. Vous vous décidez à le suivre en faisant un virage serré à vitesse lente pour vous placer dans son sillage.

Vous vous retrouvez page 36, j'ai fait de mon côté un lacet vers la gauche.

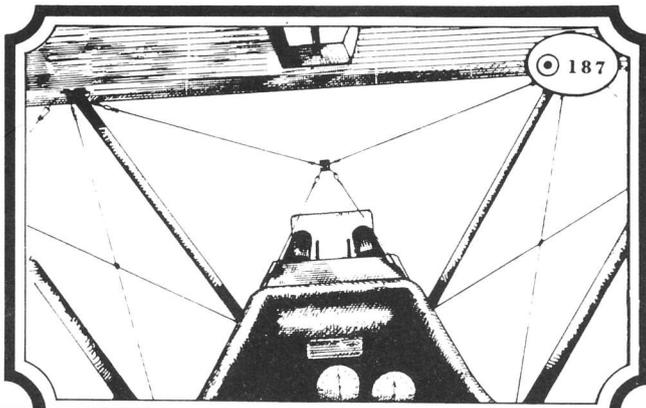
0 SLOW (NO POWER DIVE)			1 CRUISING						2 FAST (NO CLIMB)		
left	str.	right	left	straight	right	left	straight	right	left	straight	right
↖	↗	↘	↖	↗	↘	↖	↗	↘	↖	↗	↘
26	19	1	36	2	38	50	73	84	25	20	95
			13	31	85	37	96	8	108	47	204
			48	142	315	316					

Misère ! Il a inversé les rôles d'un coup ! Il vous mitraille à son tour à bout portant ! Vite, il faut sortir de son champ de tir ! Seulement voilà, placé comme il est, il va anticiper sur vos manœuvres et ne vous lâchera pas avant de vous avoir abattu, il faut ruser pour le surprendre : vous mettez votre avion en perte de vitesse, en priant le ciel qu'il ne fasse pas de même !

A mon tour, je vous mitraille à bout portant ; vous encaissez 2 points de dégâts à votre tour que vous notez sur votre feuille de notation. Comme je suis dans votre dos, je peux anticiper sur vos manœuvres et vous devez me dire dans quelle direction vous allez ; vous m'annoncez : "tout droit" pour le prochain tour. Nous entamons un nouveau tour.

Nous nous retrouvons page 187, j'ai fait de mon côté un virage à gauche suivi d'un vol rectiligne à vitesse de croisière.

Votre page 187...



0 SLOW (NO POWER DIVE)			1 CRUISING						2 FAST (NO CLIMB)		
left	str.	right	left	straight	right	left	straight	right			
↖	↗	↘	↖	↗	↘	↖	↗	↘			
198	25	7	197	225	14	21	3	36	31	209	
1	3	1	0	1	3	4	1	1	1	3	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

Où est-il ?

Il est juste au-dessus de vous, volant dans la même direction ! Il va certainement faire un autre lacet pour vous mitriller de trois quart arrière comme il vient de le faire. Vous faites un lacet vers la gauche.

Nous nous retrouvons au même endroit, l'un au-dessus de l'autre car il n'y a pas de vue CRASH signifiant la collision des appareils.

Nous entamons le tour suivant, j'ai choisi de faire un lacet vers la droite. Nous nous retrouvons page 61.

Votre vue de la page 61.



0 SLOW (NO POWER DIVE)			1 CRUISING						2 FAST (NO CLIMB)		
left	str.	right	left	straight	right	left	straight	right			
↖	↗	↘	↖	↗	↘	↖	↗	↘			
49	96	62	61	72	25	31	7	8	38	37	
1	3	1	0	1	3	4	1	1	1	3	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

Vous revoilà presque dans la situation de départ mais les rôles sont inversés, votre adversaire vous apparaît maintenant sur votre droite, bien plus près qu'au début.

Arrêtons là ce duel. Vous en savez assez pour vous faire une idée précise des qualités de *Ace of Aces*. La facilité et la simplicité de jeu sont telles que vous pouvez jouer, au bout de quelques minutes d'explication, avec n'importe quel débutant, même votre petit frère de 11 ans. De plus, les deux jeux sont traduits de manière satisfaisante et disponibles en province comme à Paris chez tous les revendeurs de jeux de simulation.

Que demandez de plus ? Des conseils pour jouer ? D'accord. Mais pour cela il vous faudra patienter jusqu'au prochain numéro de *Casus Belli*... Dans ce deuxième volet vous trouverez, outre des conseils, des analyses de situation, tout sur l'art de maîtriser ses manœuvres et quelques règles d'or qui vous permettront sûrement de devenir... l'as des as. □

Jacques Rauer.




SPÉCIALISTE JEUX DE SOCIÉTÉ

TOUS WARGAMES
TOUS JEUX DE RÔLE
TOUS CONSEILS

*et figurines, casse-tête,
 puzzles, jeux classiques...*

92, rue de Monceau
 75008 PARIS
 Tél. : 522.50.29

Devine Qui Vient Diner Ce Soir...

Malgré son aspect, style jelly anglaise, le *Stick* n'a rien d'une gourmandise. Essayez seulement de vous y frotter et vous vous retrouverez vite dans une situation peu honorable pour le noble aventurier que vous êtes. Une proposition gluante de Pierre Pirdeler.



Le Stick



Le *Stick* est une masse informe de graisse gluante dont le mets favori est l'humain ou le semi-humain. Ce monstre ne possède pas de repère propre et préfère déambuler dans les donjons à la recherche de ses proies. De nature peureuse, le *Stick* épie un groupe assez longtemps avant de l'attaquer, choisissant d'avance les plus faibles ou ceux qui sont à l'écart.

Le *Stick* est toujours entouré d'une flaque d'huile de 3 m de diamètre sur laquelle il se déplace en glissant silencieusement. Ce monstre peut donc surprendre sur un jet de 1-4 sur 1 dé à 6 faces.

Sa tactique favorite est de s'approcher en silence d'un personnage situé en queue d'un groupe et de l'attaquer par surprise. Il se sert de ses bras gluants pour étrangler sa victime en silence, et, si possible, sans que le groupe s'en aperçoive. La victime prend alors 1 point de dommage le premier round, 2 le second, 4 le troisième et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle meure. Le personnage étouffé ne peut pas crier et combat à -4 au toucher et -2 au dommage.

Le *Stick* commence à englober sa victime lorsque celle-ci est morte ou lorsque le monstre roule un jet de dé supérieur de 2 au score initial pour toucher. Celle-ci sera alors absorbée en 5 rounds, prenant 1-10 points de dommage pour suffocation après le 3^e round. La couche de glue qui recouvre le corps squelettique du monstre lui donne une bonne classe d'armure.

Le *Stick* ne peut être blessé par des armes tranchantes car la glue referme aussitôt ses plaies. D'autre part, des personnages frappant un *Stick* alors qu'il absorbe déjà un personnage, ne lui font que demi-dommage ainsi que demi-dommage au personnage absorbé.

Un personnage sauvé de l'absorption du *Stick*, sera cependant recouvert d'une pellicule de glue qu'il devra dissoudre s'il ne veut pas voir ses mouvements ralentis de moitié et ses attaques faites à -2 au toucher et au dommage.

Pour combattre, il balaie ses adversaires de ses énormes bras qui atteignent 3 mètres chez certains spécimens.

Une défense spéciale du *Stick* réside en la flaque d'huile qui l'entoure et qui gêne énormément ses adversaires. En effet, cette nappe très glissante oblige ses adversaires, à chaque round, à jeter un dé à 20 faces sous leur dextérité. Un score supérieur indique alors que le personnage a glissé sur la flaque et doit mettre un round entier pour se relever. Ainsi, un score égal ou inférieur à la dextérité d'un personnage indique qu'il a réussi à ne pas chuter.

Le corps d'un *Stick* contient souvent des objets qu'il n'a pas pu digérer. Ainsi, du métal (même précieux) et des diamants peuvent être trouvés en dissolvant la graisse d'un *Stick*. (Gare à l'asphyxie dans un petit local !)

Fréquence : rare
Nombre rencontré : solitaire
Classe d'armure : 3
Mouvements : 9"
Dés de vie : 8 +3
Alignement : neutre
Taille : large
Type de trésor : spécial
Nombre d'attaques : 2
Dommages : 1-10/1-10
Défense spéciale : glue
Intelligence : faible (animale)
Facultés psioniques : aucune
Attaques spéciales : étranglement, surprend sur 1-4 (1d6)
Nom savant : Capellus Bidautus



Dragon mort vivant

Fréquence : très rare.

Nombre d'apparitions : 1

Classe d'armure : - 3

Mouvement : 12"

Dés de coups : 11-13 (toujours 8 points de coups par dé)

% dans l'ancre : 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 en dessous

Résistance à la magie : normale

Intelligence : exceptionnelle (15-16)

Alignement : mauvais loyal

Taille : L (36' de long)

Capacité psionique : aucune

Modes d'attaque/défense : aucun

Chance de :

— parler : 50 %

— utiliser magie : 75 %

— dormir : 0 %

Niveau/Valeur en points d'expérience :

— 11 dés de coups : IX/8058 — s'il utilise la magie 8908 niveau IX

— 12 dés de coups : IX/8186 — s'il utilise la magie 9036 niveau IX

— 13 dés de coups : X/11072 — s'il utilise la magie X/12272

Les dragons morts-vivants sont des dragons qui, au terme de leur vie, ont conclu un pacte avec les forces du mal et des ténèbres, et à qui on a 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, pas plus que le froid, et l'électricité ne leur inflige que demi-dégâts. Etant donné que ce ne sont que des squelettes de dragons, les armes tranchantes ou piquantes (type épée, flèche, javelot, etc.) leur infligent toujours des dégâts minimum. En 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 par un jet de gaz équivalent à un nuage mortel lancé par un magicien du 8^e niveau (*cloudkill*, *Player's Handbook* page 79). En outre, leur contact draine 1 niveau d'énergie. Si un dragon mort-vivant parle et sait utiliser de la magie, il sera alors considéré comme un clerc du 8^e 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.

Dragon arc en ciel

Fréquence : très rare.

Nombre d'apparitions : 1-3

Classe d'armure : - 2

Mouvement : 12"/36"

Dés de coups : 10-12

% dans l'ancre : 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

Défenses spéciales : aucune

Résistance à la magie : normale

Intelligence : génie (17-18)

Alignement : bon chaotique

Taille : large (42' de long)

Capacité psionique : aucune

Modes d'attaque/défense : aucun

Chance de :

— parler : 85 %

— utiliser magie : 75 %

— dormir : 15 %

Niveau/Valeur en points d'expérience :

— 10 dés de coups : VII/3000 + 14/point de coup — s'il se sert de magie 3450 + 14/point de coup.

— 11 dés de coups : VIII/4400 + 16/point de coup — s'il se sert de magie 5100 + 16/point de coup.

— 12 dés de coups : VIII/4000 + 16/point de coup — s'il se sert de magie 5100 + 16/point de coup.

Cette race de dragons se distingue par son corps strié de bandes, chacune d'une couleur de l'arc-en-ciel, et par son appétit pour les gemmes, bijoux et pierres précieuses. Leur habitat préféré se situe aux pieds d'arcs-en-ciel, ou à la cour de Bahamut, le dragon de platine, bien que leur nature chaotique les y fasse plus rares.

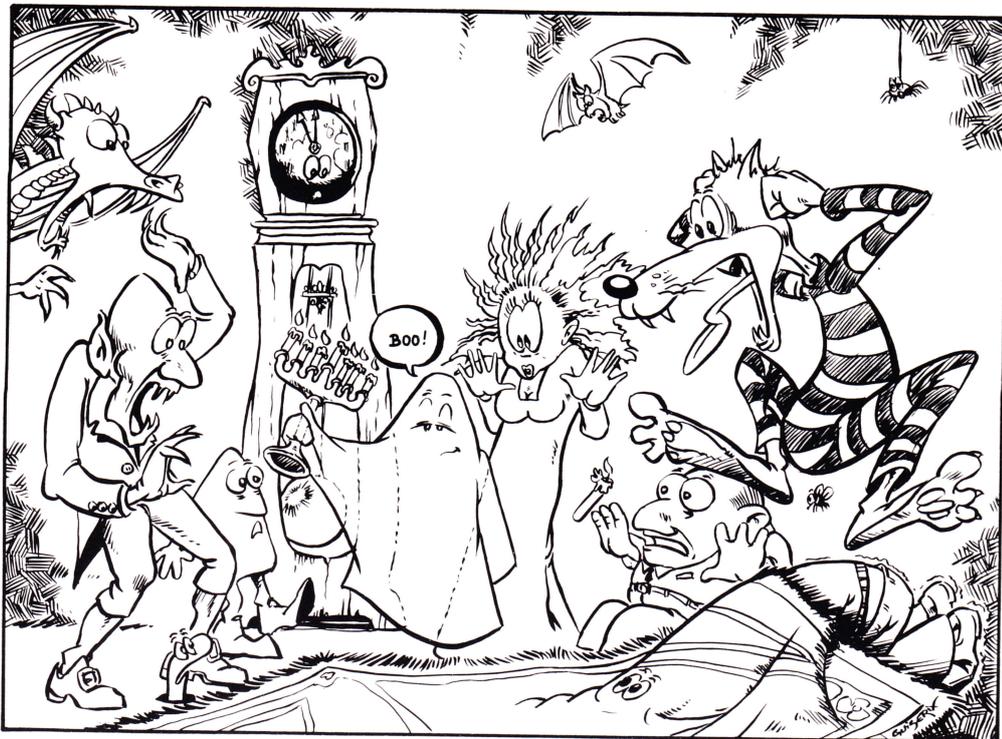
Ils attaquent soit par griffe/griffe/morsure, soit avec leur souffle de dragon. Celui-ci est en l'occurrence un jet prismatique comme le sort de l'illusionniste du même nom (*Prismatic Spray*, *Player's Handbook*, page 100), qu'ils peuvent utiliser trois fois par jour.

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 4^e 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, 30 et 31 du *Monster Manual*.

Martin Latallo.

La nuit de l'Esprit



Vous avez souri lorsque vous avez lu cette annonce dans le journal : "Propose grosse somme d'argent à personne(s) courageuse(s) pour mission étrange en relation avec l'au-delà. Pas de porte à porte".

Intrigué, curieux, vous vous êtes retrouvé, avec quelques autres, chargé par un vieil homme, de délivrer son manoir d'un Esprit taquin mais néanmoins casse-pieds.

Incrédule, vous avez pensé que cet argent serait facilement gagné en vous jouant du vieil homme, du soit-disant esprit et des autres candidats.

Cependant, la traversée nocturne du sinistre parc ébranle vos certitudes et c'est inquiet et hésitant que vous pénétrez dans l'antre de l'Esprit.

Nombre de joueurs :

1 "Esprit"
2 à 6 candidats.

Préparation du jeu :

Le petit marrant qui fait l'Esprit choisit secrètement quel est l'objet (excepté le chandelier) qui va devenir le talisman susceptible de le détruire ⁽¹⁾.

Lui-même est matérialisé par le "chandelier allumé se déplaçant seul".

Il se munit d'allumettes (par exemple) pour représenter les portes qui seront fermées au cours de la nuit.

Il note secrètement dans quelles pièces il dissimule tous les objets (1 par pièce, aucun dans les escaliers) mais garde les pions objets devant lui en attendant de les remettre au(x) joueur(s) qui les découvrira. Il inscrit aussi le numéro de la pièce dans laquelle il est enfermé et se révélera dès qu'un joueur y pénétrera.

Les candidats :

Chacun possède :

— 12 points de courage (PC) (en tenir le compte soit sur un papier, soit à l'aide de jetons)

— 1 allumette fictive leur permettant de rallumer leur bougie une fois seulement dans la nuit

— 1 bougeoir garni d'une bougie allumée.

But du jeu :

Pour les "candidats" :

Détruire l'Esprit, c'est-à-dire découvrir quel est le talisman parmi tous les objets en jeu, le présenter à l'Esprit (chandelier), c'est-à-dire réunir dans une même pièce talisman, chandelier et... joueur gagnant.

Pour l'Esprit :

La partie se joue en douze tours symbolisant la nuit. L'Esprit a gagné à la première seconde de la 13^e heure.

Déroulement du jeu :

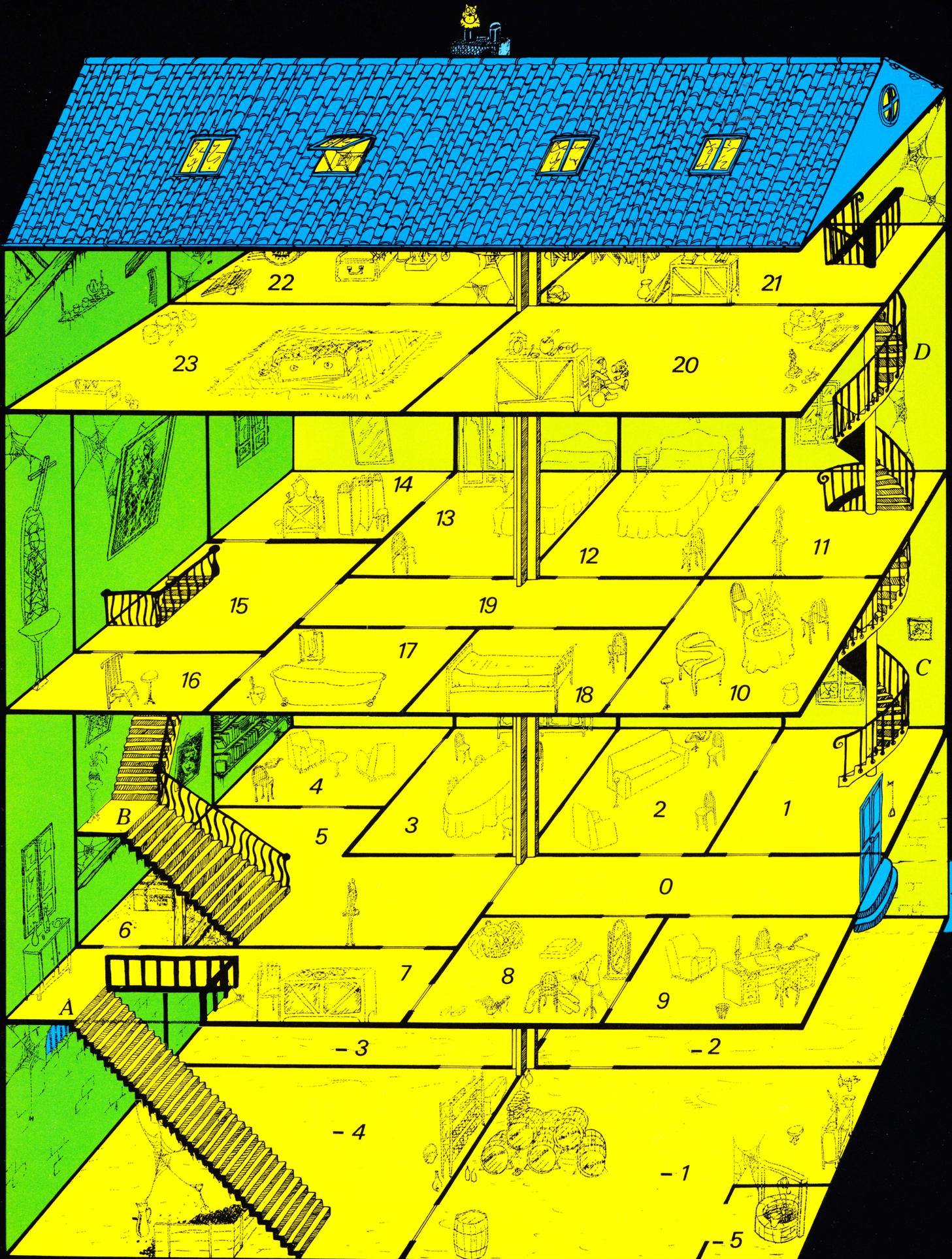
Les pions "candidats" se déplacent, en passant par les portes et les escaliers, de trois cases maximum. A la fin de son déplacement, un candidat peut :

— fouiller la pièce. Il le précise à l'Esprit qui, dans ce cas seulement, lui remet secrètement l'objet éventuellement caché là ;

— tenter une fausse manifestation de l'Esprit (s'il possède un objet le lui permettant). Tout candidat se trouvant dans une pièce adjacente, supérieure et inférieure (voir liste) en subit les conséquences s'il ne peut s'en protéger.



La nuit de l'Esprit



Quand tous les candidats ont joué, l'Esprit coche dans la liste des manifestations celle qui se produit et la pièce choisie. Il précise au(x) joueurs concerné(s) la nouvelle frayeur qu'il subit, s'il ne peut s'en préserver.

N.B. : Tout joueur arrivant à 0 point de courage est prié de quitter instamment et le plus rapidement possible le manoir sous peine de perdre la raison.

Dès qu'une des portes de la pièce renfermant le chandelier est ouverte, l'Esprit est libéré. Dès lors, l'Esprit (chandelier) joue après chaque candidat.

— Il se déplace de deux cases maximum (à travers murs, sols et plafonds) ;

— il attribue à quiconque une manifestation ou ferme une porte de son choix.

Objets et conséquences

(parmi lesquels le talisman)

1 crucifix : rehausse votre ferveur religieuse et vous permet de ne perdre qu'un PC par manifestation.

1 paire de boules Quiès : permet d'échapper à toutes les frayeurs dues à des bruits. Préciser quand on les porte et quand on les enlève car on ne peut tenter d'effrayer les autres qu'en les situant au bruit de leurs pas.

1 passe-partout : un candidat en possession du passe ouvre toutes les portes fermées. Mais il peut aussi bien en fermer. Les serrures sont vieilles, le passe rouillé ; il ne peut s'en servir en cours de déplacement.

1 fiasque de Scotch : permet de ne perdre qu'un PC. Il y a deux gorgées dans le flacon, il ne sert donc que deux fois.

2 boîtes à rire grinçant : permettent d'effrayer les candidats situés dans des cases adjacentes, supérieures et inférieures :

— 1 PC pour l'effrayé(s)
+ 1 PC pour le farceur (par effrayé).

2 chaînes : idem boîtes à rire.

Mais elles sont très lourdes et ralentissent le porteur d'une case.

2 pétards : idem boîtes à rire.

Mais il faut du feu pour les allumer et ils ne servent qu'une fois.

— 2 PC pour l'effrayé(s)
+ 2 PC pour le farceur (par effrayé).

1 chandelier allumé : représentation de l'Esprit ; au cours de ses déplacements, retire 3 PC au(x) joueur(s) croisé(s).

N.B. : Un joueur ayant causé une grande frayeur se déplace d'une case supplémentaire au tour suivant.

Manifestations de l'Esprit

L'Esprit ne peut utiliser deux fois une même manifestation avant que toutes ne se soient produites.

— 1 PC
Apparition fantômatique
Coups dontre les murs
Incantations maléfiques
Plaintes feutrées
Éclats de rire tonitruants
Odeur putride

— 2 PC
Bruit de pas boiteux qui vous suivent
Respiration haletante sur votre nuque
Haleine avinée sur votre visage
Hurlement de douleur
Enorme toile d'araignée
Spectre traversant la pièce

— 3 PC
Ectoplasme se glissant sous une porte
Glace sans votre reflet
Cadavre ensanglanté immatériel

— 1 PC
Courant d'air glacé
Tempête de poussière
Fenêtre s'ouvrant brusquement sur l'orage

Ces trois dernières manifestations soufflent la (ou les) bougie(s) qui peuvent être rallumées au déplacement suivant si le candidat possède toujours son allumette. Sinon, il devra essayer de croiser un autre joueur, chandelier compris, afin de rallumer sa flamme.

Dans le noir, il se déplace de deux cases, ne fouille pas mais peut effrayer.

Dès qu'un candidat se retrouve dans l'obscurité, les objets en sa possession disparaissent mystérieusement et sont remplacés (toujours secrètement) par l'Esprit (y compris dans des pièces déjà visitées).

Relations entre les pièces

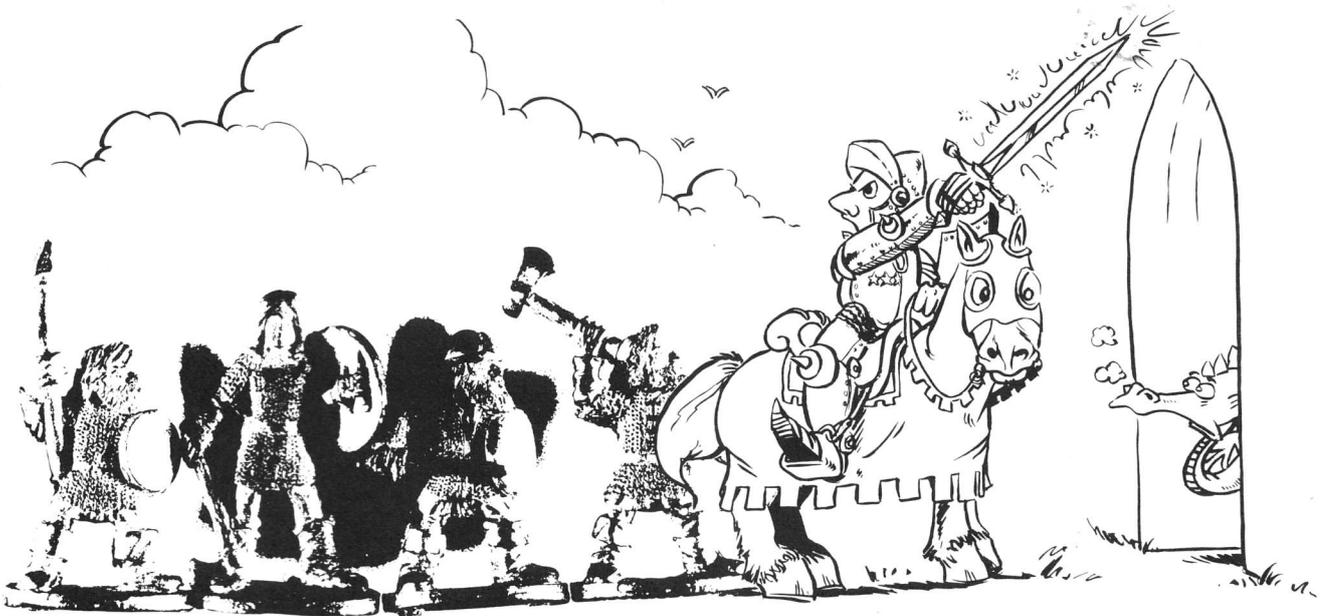
— 5 : — 1 / 9
— 4 : — 3 / — 1 / 5 / 6 / 7 A
— 3 : — 4 / — 2 / 3 / 4 / 5
— 2 : — 3 / — 1 / 1 / 2
— 1 : — 5 / — 4 / — 2 / 0 / 8 / 9
0 : — 1 / 1 / 2 / 8 / 9 / 10 / 19
1 : — 2 / 0 / 2 / 11 C
2 : — 2 / 0 / 1 / 3 / 12
3 : — 3 / 2 / 4 / 5 / 13
4 : — 3 / 3 / 5 / 14
5 : — 4 / — 3 / 0 / 3 / 4 / 6 / 7 / 15 / 17 / 19 B
6 : — 4 / 5 / 7 B
7 : — 4 / 5 / 6 / 8 / 16 / 17 A
8 : — 1 / 0 / 5 / 7 / 9 / 18
9 : — 5 / — 1 / 0 / 8 / 10
10 : 0 / 9 / 11 / 12 / 18 / 19 / 20
11 : 1 / 10 / 12 / 21 / C / D
12 : 2 / 11 / 13 / 19 / 21
13 : 3 / 12 / 14 / 15 / 19 / 22
14 : 4 / 13 / 15 / 22
15 : 5 / 13 / 14 / 16 / 17 / 19 / 22 / 23 B
16 : 7 / 15 / 17 / 23
17 : 5 / 7 / 15 / 16 / 18 / 19 / 23
18 : 8 / 10 / 17 / 19 / 20
19 : 0 / 5 / 10 / 12 / 13 / 15 / 17 / 18 / 20 / 23
20 : 10 / 18 / 19 / 21 / 23
21 : 11 / 12 / 20 / 22 D
22 : 13 / 14 / 15 / 21 / 23
23 : 15 / 16 / 17 / 19 / 20 / 22 □

Jean-Charles Rodriguez.



(1) La détermination du joueur Esprit est laissée à l'appréciation des "candidats" : jet de dé (score le plus ou le moins élevé), tour de rôle, à l'amiable...

Combat fantastique



Vous, noble combattant de niveau 10^x, goûtiez un repos fort mérité dans vos terres conquises de haute lutte quand, soudain, votre vieux rival aigri et jaloux de votre empire lance à vos frontières ses hordes hurlantes, fruits de pactes infernaux... Vite, vous rassemblez vos troupes, armez les hommes, équipez chevaux et créatures ailées pour la grande contre-attaque...

Mais il vous faudra, pour donner à ce combat titanesque toute sa dimension et son piment, lorgner du côté de l'univers figuriniste. Une règle pour gérer les combats fantastiques ? Bien sûr, c'est une recette toute simple. Prenez une règle de base pour jeu avec figurines historiques classiques (La Flèche et l'Épée par exemple), ajoutez quelques ingrédients maison, secouez vigoureusement en prononçant certaines incantations et voilà...

Alors n'hésitez plus et lancez-vous dans la bataille...

DANS un précédent article, nous avons vu quelles règles permettaient de s'étriper joyeusement par armées de monstres interposées. Comme il est assez difficile de se les procurer en France, le système le plus simple est, me semble-t-il, de prendre une règle pour jeu historique et de la modifier pour les armées fantastiques.

Voici donc quelques propositions pour adapter les règles de *la Flèche* et *l'Épée* au sujet qui nous intéresse.

Au cours de cet article, je vais employer un certain nombre d'abréviations que je crois bon d'expliquer. En effet, ceux qui n'ont ni la règle en tête, ni celle-ci sous les yeux, risquent de ne pas tout comprendre. Pour les amateurs de *Donjons et Dragons* qui voudraient donner plus d'envergure à leur campagne, j'essaierai de donner des équivalences quand cela est possible.

Le B.A. BA de la classification

Classer et budgétiser les différentes troupes d'après *la Flèche* et *l'Épée* comprend quatre variables : entraînement, combativité (le moral), équipement (armure) et armement.

■ Il n'y a que deux types d'entraînement possibles. Les soldats de métier encadrés par des officiers qui sont réguliers (REG), les guerriers menés par des chefs de bandes, ce sont les irréguliers (IRG). On peut considérer que toutes les créatures loyales (lawfull) sont régulières, les chaotiques irrégulières, et les neutres à l'option du joueur.

■ Il existe quatre classes de moral possible :

- A : troupes d'élite ou fanatiques
- B : troupes de choc
- C : soldats ordinaires
- D : troupes de garnisons ou levées paysannes.

■ Les armures portées peuvent être les suivantes :

SHI-SHC : super heavy infantry-cavalery = infanterie ou cavalerie super lourde.

EHC : extra heavy cavalry = cavalerie extra lourde.

LHI-HI-HC : light heavy, heavy infantry, heavy cavalry = infanterie lourde en ordre lâche ou serré, cavalerie lourde.

LMI-MI-LI-MC-LC : light medium, medium, light infantry ; medium, light cavalry = infanterie moyenne en ordre lâche ou serré, infanterie légère, cavalerie moyenne ou légère.

Le LMI-MI-LI-MC-LC correspond à une AC (Armor Class ou classe d'armure) supérieure ou égale à 6 ; le LMI-HI-HC à une AC supérieure ou égale à 2 ; le EHC-SHI à une AC supérieure ou égale à 0 ; le SHC à une AC supérieure ou égale à - 2 ; les bonus de dextérité ne rentrent pas en ligne de compte.

Pour les armes magiques, ajouter deux points par figurine et pas plus. Ex. : un HI REG C + bouclier = 6 points, s'il porte une armure magique + 2 = 10 pts (6 + 2 × 2). Aucune armure ne peut être supérieure à + 3. Face à une armure magique, enlever 1 par plus d'armure au facteur d'armement de l'opposant, ceci seulement pour les combats. Pour les tirs, n'enlever que - 1 quel que soit le plus de l'armure. Toutes les figurines d'une unité sont équipées de la même armure si celle-ci est magique.

■ Les armes pouvant être utilisées sont trop nombreuses pour en dresser une liste exhaustive. L'idée générale à retenir est que toute arme peut être magique. Pour cela, il faut payer 2 points par figurine équipée, et toutes les figurines d'une même unité devront en être dotées. Les armes magiques donnent + 1 au facteur d'armement de celui qui les manie.

Troupes non humaines, au rapport !

Pour définir les troupes humaines, il suffit de se référer à la *Flèche et l'Épée*, sauf si l'on veut les doter d'armes magiques. Pour les non-humains, voici ce que je propose. On n'est pas obligé d'y adhérer complètement, dès que les deux adversaires trouvent un terrain d'entente.



Elfes

C'est un peuple individualiste. Si l'on joue des Elfes des bois, ceux-ci ne sont pas pénalisés en forêt (coût de la figurine + 1). Ils possèdent de bonnes armures et généralement l'arc en plus de leur armes principales. LHI-HI IRG B arc, arme à deux mains (A2M), lance (L), bouclier (Sh). EHC-HC IRG B, kontos (K = lance de cavalerie), arc, Sh.

Nains

Ils sont têtus et très durs au combat, les collines escarpées ne les désorganisent pas car ils ont l'habitude des montagnes (coût de la figurine + 1). SHI-HI REG A, A2M, L, Sh, arbalète. On peut à la limite avoir quelques Nains sur poney : HC, IRG C, L, Sh. C'est une armée de type scandinave mais régulière.

Hobbits

Insignifiants dans une armée. Trop peu nombreux, ils ignorent quasiment tout de l'art de la guerre. Cependant on peut avoir quelques IRG C fronde Sh.

Orcs, Gobelins, Hobgobelins

Bien que combattifs, ils n'ont généralement pas un moral élevé. Un général puissant peut parfois recruter des troupes d'élite dans leurs

rangs. Les armes et leurs armures, fruits de pillages, sont assez disparates. LHI-HI-LMI-MI REG C ou D, arc, A2M, javelot (J), L. Ils portent souvent un double armement.

Hcm, Mcm, REG C, arc, K, Sch. La cavalerie orque est montée sur des loups. Ceux-ci ont un effet spécial sur les chevaux, ils les affolent. Les Orcs ou Gobelins sur wargs sont considérés comme Mcm ou Hcm (chamellerie moyenne ou lourde).

Reptiliens

Selon leur lieu d'origine (marais, forêt, montagne), ils n'encourent aucune pénalité de mouvement dans les terrains qu'ils connaissent, quelle que soit leur formation (coût de la figurine + 1). LI-LMI-MI-LHI IRG C ou B, A2M, J, Mcm Hcm IRG B ou A K, J.

Morts-Vivants

Ce ne sont pas des troupes classiques et méritent une mention spéciale. N'étant plus vivants, ils ne craignent que leur maître (général ou sous-général). Si celui-ci meurt, ils disparaissent. Au combat, ils ne reculent jamais même si le résultat de la mêlée les y oblige. La troupe qui aurait dû les repousser, bénéficie tout de même du bonus de suivi, ils ne testent jamais leur moral et obéissent quelles que soient les circonstances. Ils ne sont jamais désorganisés ni par les terrains, ni par leurs opposants, par contre ils n'ont qu'une faible combativité. Leur budget est spécial. Ils sont considérés comme du HI ou HC avec bouclier et ne se battent qu'à l'épée. Si on veut leur fournir une autre arme, il faut payer 2 points de plus.

Coût de l'infanterie : SHI REG C × 2

Coût de la cavalerie : SHC REG C × 2

Ils combattent comme du REG D.

Le moral des troupes non humaines est affecté pendant la bataille.

Les Elfes qui voient une déroute de Nains, ne perdent qu'un point au moral et inversement. Par contre, les Nains et les Elfes testent à chaque tour leur moral en y ajoutant + 2 s'il y a des Orcs en face et en vue. Les Orcs font de même.

Il existe aussi beaucoup d'autres créatures qui, par manque de place, ne peuvent être introduites dans cet article. Pour les classer, il existe un moyen simple. Selon leur taille, on peut en faire de l'infanterie, plus généralement de la cavalerie et quelquefois des chars de guerre ou des éléphants. Leur armure dépendra souvent de leur peau, quant à l'armement il ne peut être que l'A2M ou la lance, ou encore le javelot. Pour les chars, les éléphants, le nombre de combattants ou de chevaux dépendra de leur nombre d'attaque ou d'un éventuel équipage.

Exemples :

— Dinosaur : éléphant + un combattant ; s'il porte un équipage, on augmente le nombre de combattant d'autant.

— Tigre : MC-LC javelot.

Les êtres non intelligents sont IRG. La classe de moral est libre. L'équivalent infanterie avec plusieurs attaques peut être payé comme berserk.

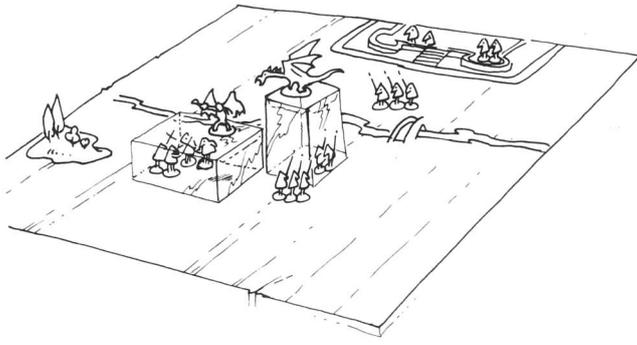
Les créatures qui se régénèrent ne comptent que 80 % des pertes effectivement subies (sauf par le feu). Toutes les figurines retirées du jeu ne peuvent toutefois revenir sur la table de combat. Le coût de chaque figurine est × 2.

Résolution des combats aériens

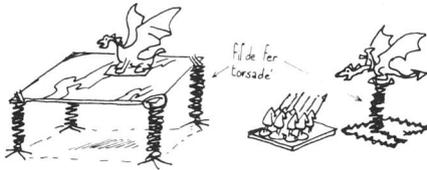
Les troupes ailées sont très difficilement jouables. Je propose trois systèmes ; si quelqu'un en trouve un meilleur, c'est avec joie qu'il sera accueilli :

— jouer sur une table à quatre niveaux, les trois supérieurs étant constitués de plaques de verre (c'est pas très cher) ;

— prendre des emballages transparents de tailles différentes et poser les figurines dessus ;



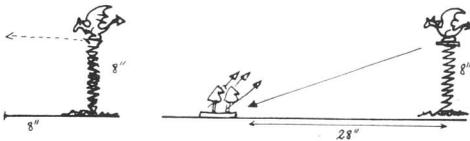
— torsader un fil de fer suffisamment solide pour supporter un plateau avec des figurines.



Le socle des figurines ailées sera celui de l'équivalent terrestre. Une figurine ne peut voler plus de 4 tours.

Il existe deux niveaux de vol : basse altitude, 6" de hauteur ; haute altitude, 10" de hauteur. Les créatures les plus hautes ont l'avantage de la descente au combat. Elles peuvent engager des troupes à terre juste au-dessus de leur tête, sans être comptées en vol. Le changement d'altitude prend moins d'une demi-période pour monter ou descendre d'un niveau en temps normal, il ajoute un quart de mouvement pour descendre en charge.

Exemple : un dragon, qui passe d'une altitude 0 à une altitude 1, perdra 8" pour monter et ne pourra avancer que de 8" au plus. Pour descendre, s'il charge, il gagne 1/4 de mouvement soit 4", au total 16" + 4" de descente + 8" de bonus de charge = 28".



On est toujours considéré plus haut d'un niveau qu'une colline douce, ou au niveau du sommet pour une colline escarpée. Pour les charges entre troupes dans le ciel, si la troupe la plus basse n'a pas atteint le niveau de son adversaire avant le contact, elle est désorganisée. Une troupe qui change d'altitude (sauf pour les charges), est considérée faire des cercles pour monter ou descendre, ce qui explique qu'elle est géostationnaire pendant ce temps. Les troupes ailées valent deux fois leur équivalent terrestre. Elles sont toujours sans bouclier pour un tir venant d'un niveau autre que le leur.

Zones d'effet de l'arme magie

La magie, intervenant dans une bataille, ne peut avoir que quatre zones d'effet : le moral, le combat, le déplacement et la visibilité.

Un magicien est toujours accompagné d'une garde d'au moins 4 figurines. En tant qu'individu, il est payé comme une figurine de sa garde mais il prend les pertes comme un général. On peut lui payer autant de sorts que l'on veut :

- 30 points pour un sort de déplacement.
- 40 points pour un sort de visibilité.
- 50 points pour un sort de moral.
- 80 points pour un sort de combat.

Moral

Distance d'effet 8" :

- éviter de tester, pour vue d'une déroute, une unité ;
- + ou - 3 à un test, à décider au début du tour pour une unité amie ou ennemie.

Déplacement

- déplacement + 4" pour un coup, distance d'effet : contact avec l'unité ;
- déplacement - 3" distance d'effet 6", 1 coup, une unité ;
- création de forêt ou de marais pour un coup. C'est une bande de 4" par 8", les pénalités s'appliquent. Le magicien doit être au contact de la zone créée.

Combat

- + ou - 2 au facteur de combat pour 1 coup pour une unité amie ou ennemie, distance 4" ;
- tenir une période de plus en mêlée, il doit être au contact de l'unité concernée.

Visibilité

- réduire la vision d'une troupe à 2" distance d'effet 8" ;
- invisibilité permanente jusqu'à combat, tir ou combat avec une unité ennemie. Le joueur ne place pas les figurines sur la table mais les déplace sur un plan du terrain. Si, quand elles réapparaissent, on s'aperçoit qu'il n'y a pas la place de les poser sans contacter une autre unité :

- a) en contact avec une unité amie, les deux sont en désordre ;
- b) en contact avec une unité ennemie, seule cette dernière est en désordre.

Les sorts à jeter sont écrits en même temps que les charges. On peut ou non les jeter ; de toute façon, une fois écrits, ils sont perdus. On ne mesure pas la distance de jet, si celle-ci est trop courte, le sort est perdu. Il faut 1/4 de période pour les lancer (comme un tir). Certains sorts peuvent être lancés à la fin du 4^e quart pour ne prendre effet qu'au début du premier quart de la période suivante, mais il faut alors le préciser au début du coup.

De la puissance des super-héros

Les super-héros coûtent 200 points à pied, 300 à cheval, 400 sur chariots. Ils peuvent être considérés soit en formation lâche, soit en ordre serré, à décider en début de partie. A pied, ils se déplacent comme du LHI mais comptent SHI, à cheval, comme du EHC mais comptent SHC. Ils se battent comme 10 figurines. Les chars se déplacent comme du char léger mais comptent au combat comme des chars lourds. Ils se battent comme 5 modèles. Les généraux ne sont pas des super-héros si l'on ne leur paye pas des points supplémentaires. Un super-héros peut prendre le commandement d'une unité. Il est alors considéré comme sous-général tant qu'il est avec elle. Il se bat avec son armement personnel quand il est seul, avec celui de l'unité avec laquelle il est, dans les autres cas.

Il est considéré comme REG A et compte au moral comme une unité.

Conclusion

Tout ceci n'est que des propositions que vous pouvez modifier selon vos idées, mais la règle de base se prête relativement bien à une conversion fantastique. C'est d'ailleurs ce qu'a fait le *Creative Wargames Workshop Inc* avec la règle *The Emerald Tablet*. Elle reprend les règles de *La Flèche et l'Épée* en ne modifiant que le budget des figurines et le décompte des pertes, et en y adjoignant des créatures ailées et un système d'invocations magiques sophistiquées. Malheureusement, c'est une règle américaine qui n'est pas diffusée en France, du moins à ma connaissance.

A bientôt en enfer.

Hagen L'Exolyseur
alias Olivier Descoing.

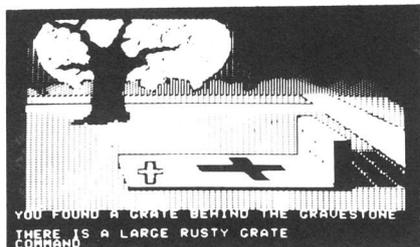
Ludotique

Jeux micro

L'informatique phagocyte les jeux de simulation ! A Biarritz, il suffit d'être branché sur le réseau téléphonique en fibre optique pour accéder au premier essai public de vidéo interactive : même principe de base que les jeux sur micro décrits dans cette rubrique, mais l'image simpliste dessinée par l'ordinateur est remplacée ici par une scène réelle tournée en vidéo, avec acteurs et tout le toutim !

Comme tout le monde n'habite pas Biarritz, voici, dans la jungle des programmes allant du génial (rare) au bidon (à la pelle), notre petite sélection de valeurs sûres :

Transylvania



Transylvania est plus motivant si vous êtes joueur masculin puisqu'il y est question de délivrer une jeune fille nommée Sabrina du cachot glacial où le vampire local la tient recluse comme un poulet au frigo.

Mais ne nous obnubilons pas sur la dite jeune fille, puisque, but final de la quête, elle n'apparaît pas au cours du jeu...

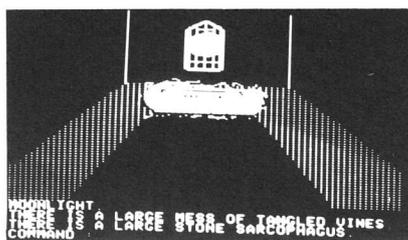
Vampires et loups garous ne manqueront pas, par contre, de vous tenir compagnie tandis que vous vous débattiez au milieu des multiples pistes de ce labyrinthe à tiroirs. Une vraie promenade d'agrément d'ailleurs, puisque *Transylvania* profite du fantastique "Graphic Magician" du même éditeur, (Penguin Software), déroulant sous vos pas environ cent cinquante images du plus bel effet, classant ce jeu parmi les meilleurs disponibles, graphiquement parlant. Un détail que beaucoup apprécient pour le côté vivant que cela donne au jeu.

Sur le déroulement de la partie elle-même, *Transylvania* est le "bon classique bien ficelé".

A classer parmi les jeux d'aventure (pas de pourcentage de réussite des actions), il se pimente d'un léger aléatoire dans l'apparition d'affreux monstres qui ne vous sautent pas immédiatement sur le dos, mais vous talonnent jusqu'au moment où, fourvoyé

dans une impasse, vous devez faire demi tour entre leurs griffes.

La partie se joue en douze heures, temps réel, après quoi le vampire boulotte la jeune fille si vous ne l'avez pas trouvée, ranimée grâce aux ingrédients trouvés en chemin et ainsi sauvée de son tragique destin. Le vocabulaire étendu évite de perdre son temps précieux à chercher la bonne commande.



L'image finale : le sarcophage.

Petit conseil aux utilisateurs : il n'y a pas forcément qu'un seul objet intéressant par lieu visité !

Battle for Normandy

Après les monstres de complexité décrits dans les précédents numéros (du genre à faire palpiter les fans et à décourager les autres) un petit tour du côté de *Battle for Normandy* ne fera pas de mal.

Battle for Normandy, bon wargame "pépère", résoud les combats à votre place au mieux dès que vous lui avez indiqué l'avance de vos pièces et la direction du tir.

Le but, est-il besoin de le préciser, consiste pour le joueur Allié à débarquer sur nos belles plages et au joueur Allemand de l'en empêcher. (En solitaire, l'ordinateur joue les Allemands).

Ne pas croire pour autant que *BfN* est un jeu simpliste !



Face à un adversaire bien implanté, le joueur Allié devra non seulement établir des têtes de pont, mais les conserver jusqu'à l'arrivée de la deuxième vague d'assaut, qui, elle possède la puissance nécessaire pour pousser

plus avant dans le pays. Le tout en étant attentif aux conditions météo qui influent fortement sur les renforts de parachutistes...

Battle for Normandy est l'un des meilleurs jeux à conseiller au débutant, et l'effort du fabricant va dans ce sens puisque SSI propose deux boîtes : l'une contenant une disquette pour Apple II+/Apple IIe sur une face et ATARI 400/800 sur l'autre, la seconde boîte contient elle, une cassette pour ces mêmes ATARI et TRS 80. Seul regret, le graphisme sur TRS est lamentable, mais bon, tant que le jeu fonctionne aussi bien...

Wizardry III

Si vos nerfs ont résisté aux *Wizardry I* et *II* (et si vous n'avez pas été viré de votre job depuis), offrez-vous le troisième volet de cette quête infinie ! Le visuel est maintenant en couleurs, la présentation bien plus agréable, et, joie des claustrophobes, le labyrinthe débouche sur des paysages extérieurs : îles, montagnes, tranchant un peu avec les sempiternels couloirs. Quelques thèmes musicaux inédits pour accompagner le tout, et toujours bien sûr des tas de monstres, tous plus affreux les uns que les autres. (sauf les poltergeists qui ressemblent à un nuage de confettis !).

Effet de la crise internationale ? Les gains par contre sont faiblaris : après un combat farouche contre quatre serpents géants, les vainqueurs gagnent chacun 208 points d'expérience et... 14 pièces d'or !

CHARACTER NAME	CLASS	AC	HITS	STATUS
1. HERO	WARRIOR	10	100	OK
2. ELRIC	MAGE	10	100	OK
3. WARRIOR	WARRIOR	10	100	OK
4. WARRIOR	WARRIOR	10	100	OK
5. WARRIOR	WARRIOR	10	100	OK
6. WARRIOR	WARRIOR	10	100	OK

Un peu dur quand on a un personnage qui débarque du *Wizardry II* (rappelons que les personnages doivent être créés avec *Wizardry I* pour passer au II puis au III), de le voir revenu au niveau 1 de cette aventure, avec un nombre de points de vie ridicule. Mais après tout, ceux qui arrivent jusque là sont des héros, au-dessus de ces contingences mesquines...

Un détail : le sort Katino (sommeil) qui ratait à coup sûr dans les deux jeux précédents, s'est réveillé et semble efficace ici ; n'oubliez pas de vous en servir...

En voc

Nous vous signalions dans le précédent numéro une version "plus rapide" de Computer Ambush. Peut être eut-il été utile de préciser "40 fois plus rapide" ! Petit miracle de la compilation.

Nous remercions pour son aide Sivea, 31, Bd des Batignolles, 75017 Paris.

Casba Belibel

Quoi, qu'est-ce ?

Voilà toute l'histoire : F. Mora, lecteur de Martigues, a pris l'heureuse initiative de nous proposer un programme pour micro-ordinateur destiné à créer des noms D & D. en basic pur et simple.

Passé sous notre console informatique, celui-ci nécessitait toutefois quelques perfectionnements, car si "IOTZEGER" reste un nom à portée de voix, le vocable "EIQOUSEIQVON" risque d'être difficile à prononcer lors d'une aventure. Reprenant l'idée première, nous avons été amenés à chambouler un peu le principe d'ajouter des caractères les uns aux autres pour former un mot. Il en résulte que l'on ajoute maintenant des syllabes les unes aux autres et que, moyennant un choix d'onomatopées bien exprimées, le mot final roule un peu mieux sa caisse.

Le programme terminé, il fallut lui donner un nom... Je m'arrête là, vous avez compris.

L'attrait de cette routine en langage machine (nous nous efforcerons à l'avenir de gonfler un peu les possibilités de votre ZX 81) réside donc dans le fait que les syllabes sont choisies à l'avance.

Pour Casba Belibel, il ne suffisait que de Casus Belli, mais nous pouvons bien sûr entrer d'autres choses : des lettres, des chiffres, des mots, des phrases ! le maximum de particules s'élevant à 255, et tout ceci se stocke dans une REM précédée de l'appel de la routine RAND USR nn qui peut se placer n'importe où dans un programme existant autant de fois que vous le désirerez. Cela permettra de réserver des REM de Space Opera, de D & D, de villes, de noms, de codes secrets, de phrases en langues inconnues, de... ce que vous voudrez...

Technique d'implantation

Qu'il est grand le désarroi que peuvent connaître les programmeurs en herbe qui collectionnent les routines en langage machine ! Les revues spécialisées leur en proposent de deux sortes : soit en ligne n° 1, soit derrière une ramtop bien définie ; ce qui laisse le maximum de routines utilitaires au nombre de deux ! Et bien voilà la troisième qui pourra s'implanter n'importe où suivant la place libre.

Seul "inconvenient" : à chaque mot proposé, l'écran s'efface totalement. Mais nous verrons que le mot choisi pourra être sauvegardé en variable...

Cent trente-neuf octets composent la routine, la liste des codes est unique pour toute implantation. Alors à vous de choisir, si vous préférez préserver la routine au-delà de la ramtop, sautez ce paragraphe.

Sauvegarde en REM

Qu'il y ait ou non un programme, insérez les 8 lignes du programme n° 1, faites de la place si besoin... La REM contient 4 x 32 + 11 = 139 caractères factices qui accueilleront les codes, faites RUN et entrez-les un à un, la ligne 8 réserve la REM de tout effacement accidentel... Effacez ce petit programme, c'est prêt pour l'utilisation.

Sauvegarde sur Ramtop

Vous le savez, le positionnement de la ramtop nécessite un NEW... s'il est question d'un programme existant, sauvegardez-le, vous le

reprendrez après avoir entré le programme n° 2, quelle que soit l'ancienne ramtop, elle sera bien placée et validée par un NEW.

Donc, après avoir fait tourner le n° 2, suivi d'un NEW, entrez le programme n° 3, faites RUN et entrez les codes un à un. La ligne 26 stoppe, faites PRINT A, notez le nombre sur un papier (32629 ou autre...), et faites un NEW, la routine est automatiquement corrigée en fonction de son emplacement.

Utilisation

Dans tout programme vous pourrez incorporer les lignes 3960 et 3970 telles qu'elles sont dans l'exemple. Si c'est la REM qui est appelée, ce sera toujours RAND USR 16514, si c'est la ramtop c'est... le nombre que vous aviez noté... (32629 ou autre...), si vous ne vous en souvenez plus, tapez la ligne 1, le nombre à appeler est dans la variable A. Les syllabes ou particules doivent être séparées par un point et les 255 premières seront prises en compte. Les lignes 3980 et suivantes sont un exemple de sauvegarde du mot choisi dans une chaîne.

Ah ! j'oubliais, dès que la routine est appelée, elle attend une touche dans la gamme des chiffres, taper "7" affichera un mot de 7 syllabes. Toute autre touche qu'un chiffre ou "0" rendra la main à la ligne basic suivante. Si vous omettez d'incorporer une REM un code erreur curieux vous sera rendu...

En vous souhaitant bon courage et bonne ré-création.

Philippe Fassier.

```

1.42
2.22 48.126 94.27
3.64 49.214 95.35
4.1 50.29 96.32
5.51 51.254 97.245
6.0 52.9 98.126
7.62 53.208 99.254
8.118 54.198 100.118
9.237 55.1 101.204
10.177 56.245 102.11
11.32 57.205 103.65
12.9 58.42 104.40
13.35 59.10 105.20
14.35 60.241 106.126
15.35 61.237 107.254
16.35 62.91 108.27
17.62 63.12 109.40
18.234 64.64 110.15
19.190 65.19 111.230
20.40 66.50 112.191
21.5 67.157 113.245
22.207 68.64 114.26
23.242 69.103 115.254
24.0 70.58 116.118
25.0 71.52 117.32
26.0 72.64 118.1
27.35 73.111 119.19
28.34 74.70 120.241
29.155 75.42 121.18
30.64 76.155 122.19
31.33 77.64 123.35
32.59 78.126 124.24
33.64 79.35 125.228
34.203 80.254 126.58
35.70 81.118 127.157
36.40 82.204 128.64
37.252 83.11 129.61
38.237 84.65 130.254
39.75 85.16 131.0
40.37 86.247 132.32
41.64 87.126 133.188
42.205 88.254 134.24
43.75 89.118 135.151
44.15 90.204 136.42
45.205 91.11 137.155
46.189 92.65 138.64
47.7 93.254 139.201

```

```

EXEMPLE D'UTILISATION
*****
3950 ..... programme existant
3960 RAND USR 16514 (ou autre...)
3970 REM CAS.US.BEL.LI.C.A.S.U.B
.E.L.I.C.A.S.US.BE.LI
3980 LET N=PEEK 16396+256*PEEK 1
6397
3990 LET AG=""

```

```

4000 LET N=N+1
4010 IF NOT PEEK N AND NOT PEEK
(N+1) THEN GOTO 4040
4020 LET AG=AG+CHR$(PEEK N)
4030 GOTO 4000
4040 suite du programme existant
*****

```

```

PROGRAMME N°1
*****
1 REM XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
2 LET A=16514
3 FOR N=A TO A+138
4 PRINT AT 0,0;N-A+1
5 INPUT B
6 POKE N,B
7 NEXT N
8 POKE 16510,0
*****

```

```

PROGRAMME N°2
*****
1 LET A=PEEK 16388+256*PEEK 1
6389
2 LET A=A-139
3 POKE 16388,A-256*INT (A/256
)
4 POKE 16389,INT (A/256)
5 NEW
*****

```

```

PROGRAMME N°3
*****
1 LET A=PEEK 16388+256*PEEK 1
6389
2 FOR N=A TO A+138
3 PRINT AT 0,0;N-A+1
4 INPUT B
5 POKE N,B
6 NEXT N
7 LET B=A+23
8 LET N=A+28
9 GOSUB 27
10 LET N=A+75
11 GOSUB 27
12 LET N=A+136
13 GOSUB 27
14 LET B=A+25
15 LET N=A+66
16 GOSUB 27
17 LET N=A+126
18 GOSUB 27
19 LET B=A+135
20 LET N=A+82
21 GOSUB 27
22 LET N=A+90
23 GOSUB 27
24 LET N=A+101
25 GOSUB 27
26 STOP (ou NEW)
27 POKE N,B-256*INT (B/256)
28 POKE N+1,INT (B/256)
29 RETURN
*****

```

Comba-zic



Plus d'une fois demandé dans votre courrier, un programme de résolution de combat pour *Advanced Dungeon & Dragon* (TM) posait un simple petit problème : faire gagner du temps au maître de jeu, et non l'inverse. Or, contrairement aux notes sur feuilles volantes (encombrantes certes, mais qu'on peut embrasser d'un seul regard), visualiser une page sur ordinateur demande une manipulation de clavier et ne permet la lecture que d'une seule de ces pages à la fois. Ce programme comprend donc, en sus des simples calculs du combat, des systèmes permettant au D.M. de gérer aussi rapidement que possible les diverses options des joueurs et des monstres : tentative de fuite, simple parade ou personnage paralysé, changement d'arme en cours de combat, cleric faisant fuir des morts-vivants, divers effets des sorts, etc.

La séquence de combat utilise la procédure suivante :

— Chaque joueur lance un dé d'initiative, que le DM entre aussitôt. Puis le joueur lance son dé "pour toucher", que le DM entre également (priver les joueurs de leurs dés a un effet déplorable). La machine résout ensuite les combats automatiquement, en annonçant à chaque fois ce qui se passe, en donnant au fur et à mesure les points de vie restant à chaque combattant, et s'arrête à la fin du round pour de nouvelles instructions (options des combattants, et résultats des dés pour les personnages).

Une fois lancé, le programme annonce ses possibilités de commande au fur et à mesure, indiquant en clair certaines erreurs d'utilisation.

Voici tout de même un petit guide pour votre première utilisation :

— Créez deux adversaires (option 1) : individu n° 0 : c'est un "personnage". Inscrivez sa classe de personnage, (ret), le numéro correspondant à son groupe de niveau (le programme regroupe les niveaux sur le modèle de la table de combat de cette classe de personnage du DMG), (ret), sa classe d'armure (il sera toujours possible de la modifier ensuite, (ret), ses points de vie (en mettre beaucoup, pour effectuer plusieurs combats d'essais sans devoir recréer un des combattants morts trop vite), son nombre d'attaques (en prévoir deux pour les maniaques de la dague !), puis indiquer les dés lancés pour les dégâts de cette attaque (contre petit et médium / contre large), avec éventuel bonus de dégâts, (ret), le nom de l'attaque, et pour finir le bonus pour toucher (ne pas oublier de le retirer s'il est dû à l'arme, et non à la dextérité, lorsque le personnage changera d'arme).

Ensuite individu n° 1 : c'est un "monstre" (pour faire combattre deux personnages, l'un d'eux doit être entré comme "monstre"). Même procédure...

Une fois les deux adversaires "dans la machine", passez à l'option (8) "combat" et exercez-vous, en rajoutant ensuite plusieurs combattants dans chaque camp, en modifiant les armes entre deux rounds, etc.

Réalisez ainsi plusieurs combats fictifs avant d'utiliser ce programme dans une partie réelle, afin de ne pas laisser vos joueurs s'endormir tandis que vous pianotez ! Il est même conseillé, au

début et si possible, de rentrer les personnages à l'avance. Ils peuvent être sauvegardés en fin de donjon, ce qui évite cette manœuvre lors de l'aventure suivante.

Remarques techniques :

Créé sur Apple II, ce programme BASIC peut être adapté sur la plupart des machines possédant au moins 32 K de mémoire. Pour vous aider, certaines REM indiquent l'effet de la commande de ce pas, qu'il vous suffit de traduire pour votre micro.

Les textes sont prévus pour écran 40 colonnes, mais peuvent être abrégés.

Enfin, en modifiant la variable "00", ligne 5, on peut changer le nombre de personnages maximum accepté par la machine (suivant sa capacité).

N'hésitez pas à écrire, à l'attention de Olivier Tubach, vos questions, précisions ou suggestions !...

```

ULIST
) + 1: IF BI > 20 THEN BI =
20
0 REM COPYRIGHT CASUS BELLI
1 REM ET OLIVIER TUBACH
2 REM (C) JUIN MCLXXXIII
3 HOME : REM EFFACE L'ECRAN
4 PRINT " >> INITIALISATIONS <
<"
5 00 = 30: REM CETTE VARIABLE
6 REM DETERMINE LE NOMBRE DE
7 REM PERSONNAGES MAXIMUM QUE
8 REM L'ON PEUT STOKER EN
9 REM MEMOIRE
10 DIM CN(00,20),CA$(00,13),RE$(
5),TC$(5,12),SA(00)
11 DIM GUX(9,20),CL%(6,20),VO%(5
,20),MAX(4,20),MOX(11,20)
12 DIM IN%(36),C1%(36),A1%(36)
13 DEF FN RD(X) = INT ( RND (1
) * X) + 1
20 TR$ = "-----"
21 BL$ = "
"
30 FOR I = 1 TO 5: READ RE$(I): NEXT
35 FOR I = 1 TO 00:SA(I) = 0: NEXT
40 FOR I = 1 TO 5: READ NC(I): NEXT
50 FOR J = 1 TO 5: FOR I = 1 TO
NC(J): READ TC$(J,I): NEXT
51 NEXT
52 REM CALCUL DES TABLEAUX
53 REM DE COMBAT
54 REM ** GUERRIERS **
55 FOR I = 1 TO 9:GUX(I,20) = 12
- (2 * I): NEXT :GUX(0,20) =
11
57 FOR J = 19 TO 0 STEP - 1: FOR
I = 0 TO 9:BI = GUX(I,J + 1)
+ 1: IF BI > 20 THEN BI = 2
0
60 GUX(I,J) = BI: NEXT : NEXT
62 FOR I = 0 TO 5:GUX(0,I) = 26 -
I: NEXT : FOR I = 0 TO 4:GUX
(1,I) = 25 - I: NEXT
64 FOR I = 0 TO 2:GUX(2,I) = 23 -
I: NEXT :GUX(3,0) = 21
65 REM ** CLERCS **
66 FOR I = 0 TO 5:CL%(1,20) = 10
- (I * 2): NEXT :CL%(6,20) =
- 1
68 FOR J = 19 TO 0 STEP - 1: FOR
I = 0 TO 6:BI = CL%(I,J + 1)
+ 1: IF BI > 20 THEN BI = 2
0
69 CL%(I,J) = BI: NEXT : NEXT
70 FOR I = 0 TO 4:CL%(0,I) = 25 -
I: NEXT : FOR I = 0 TO 2:CL%(
1,I) = 23 - I: NEXT :CL%(2,
0) = 21
71 REM ** VOLEURS **
72 I = 20:VOX(0,I) = 11:VOX(1,I) =
9:VOX(2,I) = 6:VOX(3,I) = 4:
VOX(4,I) = 2:VOX(5,I) = 0
73 FOR J = 19 TO 0 STEP - 1: FOR
I = 0 TO 5:BI = VOX(I,J + 1)
+ 1: IF BI > 20 THEN BI = 2
0
74 VOX(I,J) = BI: NEXT : NEXT
75 FOR I = 0 TO 5:VOX(0,I) = 26 -
I: NEXT : FOR I = 0 TO 3:VOX
(1,I) = 24 - I: NEXT :VOX(2,
0) = 21
76 REM ** MAGICIENS **
77 I = 20:MAX(0,I) = 11:MAX(1,I) =
9:MAX(2,I) = 6:MAX(3,I) = 3:
MAX(4,I) = 1
78 FOR J = 19 TO 0 STEP - 1: FOR
I = 0 TO 4:BI = MAX(I,J + 1)
+ 1: IF BI > 20 THEN BI = 2
0
79 MAX(I,J) = BI: NEXT : NEXT
80 FOR I = 0 TO 5:MAX(0,I) = 26 -
I: NEXT : FOR I = 0 TO 3:MAX
(1,I) = 24 - I: NEXT :MAX(2,
0) = 21
81 REM ** MONSTRES **
82 FOR I = 0 TO 11: READ MOX(I,2
0): NEXT
83 FOR J = 19 TO 0 STEP - 1: FOR
I = 0 TO 11:BI = MOX(I,J + 1
) + 1: IF BI > 20 THEN BI =
20
84 MOX(I,J) = BI: NEXT : NEXT
85 FOR I = 0 TO 5:MOX(0,I) = 26 -
I: NEXT : FOR I = 0 TO 4:MOX
(1,I) = 25 - I: NEXT
86 FOR I = 0 TO 3:MOX(2,I) = 24 -
I: NEXT : FOR I = 0 TO 3:MOX
(3,I) = 23 - I: NEXT
87 MOX(4,0) = 21
90 FOR I = 1 TO 6: READ NB$(I): NEXT
91 GE$(0) = "SA":GE$(1) = "SON"
100 HOME : PRINT " A D & D
(MARQUE DEPOSEE)"
101 FOR I = 0 TO 36:C1%(I) = -
2:A1%(I) = - 2: NEXT
105 PRINT "PROGRAMME DE RESOLUTI
ON DE COMBATS"
130 PRINT : PRINT : PRINT "
>>> MENU <<<": PRINT
140 PRINT "1 --> ENTRER UN P
ERSONNAGE"
145 PRINT "2 --> REGARDER UN P
ERSONNAGE"
147 PRINT "3 --> SUPPRIMER UN P
ERSONNAGE"
150 PRINT "4 --> MODIFIER UN P
ERSONNAGE"
152 PRINT "5 --> REGARDER LA L
ISTE DES NOMS"
155 PRINT "6 --> SAUVER DES
PERSONNAGES"
160 PRINT "7 --> CHARGER DES
PERSONNAGES"
170 PRINT "8 --> RESOLUTION D'UN
COMBAT"
180 PRINT "9 --> ARRET DU P
ROGRAMME"
185 PRINT : PRINT "NOMBRE DE CRE
ATURES ENTREES : ";NN
190 PRINT : INPUT " --> VOTRE CH
OIX "ICH
200 IF CH < 1 OR CH > 9 OR CH <
> INT (CH) THEN 100
210 IF CH = 1 THEN 300
220 IF CH = 2 THEN 600
230 IF CH = 3 THEN 800
240 IF CH = 4 THEN GOSUB 2200: GOTO
100
250 IF CH = 5 THEN GOSUB 900: GOTO
100
260 IF CH = 6 THEN 1000
262 IF CH = 7 THEN 2000
264 IF CH = 8 THEN 10000
266 IF CH = 9 THEN 280
270 GOTO 100
280 HOME : PRINT "POUR REVENIR A
U MENU , TAPPEZ 'GOTO 100'": END
300 HOME : PRINT " ENTREE D
'UN PERSONNAGE
305 PRINT "PERSONNAGE NUMERO ";N
N
310 PRINT : PRINT : INPUT " NOM
";BI$: IF LEN (BI$) > 12 THEN
310
311 IF NN = 0 THEN 315
312 FOR I = 0 TO NN: IF CA$(I,1)
< > BI$ THEN NEXT : GOTO
315
313 PRINT "CE NOM EXISTE DEJA": GOSUB
41000: GOTO 100
315 CA$(NN,I) = BI$:NO$ = BI$:NO =
NN
320 HOME : PRINT NO$: PRINT TR$:
PRINT
325 FOR I = 1 TO 5: PRINT I; " --
> ";RE$(I): NEXT
330 PRINT : INPUT "NUMERO DU TYP
E DE CLASSE ";BI
335 IF BI < 1 OR BI > 5 OR BI <
> INT (BI) THEN 320
339 CN(NN,I) = BI:CL = BI
340 HOME : PRINT NO$; " ";RE$(C
L): PRINT TR$: PRINT
345 FOR I = 1 TO NC(CL)
350 PRINT I; " --> ";TC$(CL,I): NEXT
360 PRINT : INPUT "NIVEAU : GROU
PE NUMERO ";BI
365 IF BI < 1 OR BI > NC(CL) OR
BI < > INT (BI) THEN 340

```

```

368 CN(NN,2) = BI - 1
370 GOSUB 40000
380 INPUT "CLASSE D'ARMURE ";BI
385 IF BI < -10 OR BI > 10 OR BI < > INT (BI) THEN 370
388 CN(NN,3) = BI
390 GOSUB 40000: INPUT "POINTS D E VIE ";BI

400 IF BI < 1 OR BI > > INT (B I) THEN 390
405 CN(NN,4) = BI
410 GOSUB 40000: INPUT "NOMBRE D 'ATTAQUES (6 MAX) ";BI
415 IF BI < 0 OR BI > 6 OR BI < > INT (BI) THEN 410
418 CN(NN,5) = BI
420 IF CN(NN,5) = 0 THEN 460
430 FOR I = 1 TO CN(NN,5): GOSUB 40000
435 PRINT "ATTAQUE NUMERO ";I
437 PRINT
440 PRINT "DEGATS < FORME 1D6+1/2D4+2 >": INPUT BI$
445 OU$ = BI$:ER = 0: GOSUB 40010

446 IF ER = 1 THEN PRINT "VOUS AVEZ FAIT UNE ERREUR": GOSUB 41000: GOSUB 40000: GOTO 435

447 CA$(NN,I + 1) = BI$
448 PRINT
450 PRINT "NOM DE L'ATTAQUE ";I
460 INPUT BI$:CA$(NN,I + 7) = BI $
462 PRINT "DIT-ON 0 -> SA "BI$ : PRINT "DU 1 -> SON "B I$"
463 GOSUB 41000: IF A$ < > "0" AND A$ < > "1" THEN 463
464 BI = 0: IF A$ = "1" THEN BI = .1
470 PRINT : PRINT "BONUS POUR AT TEINDRE ": INPUT BI: IF BI < > INT (BI) THEN 470
480 CN(NN,I + 8) = BI + BI: NEXT

500 GOSUB 40000: PRINT "TAILLE": PRINT "1 --> S/M": PRINT "2 --> L"
510 INPUT BI: IF BI < > 1 AND B I < > 2 THEN 500
515 CN(NN,6) = 0: IF BI = 2 THEN CN(NN,6) = 1
520 GOSUB 40000: INPUT "BONUS A L'INITIATIVE ";BI:CN(NN,7) = BI
550 NN = NN + 1: GOTO 100
600 GOSUB 602: GOTO 100
602 IF NN < > 0 THEN 610
605 HOME : PRINT "VOUS N'AVEZ PA S RENTRE DE PERSONNAGE": GOSUB 41000: RETURN
610 HOME : INPUT "NUMERO DU PERS ONNAGE ";NO
620 IF NO < 0 OR NO > NN - 1 THEN 610
630 CC = NO:CL = CN(CC,1):NO$ = C A$(CC,1): GOSUB 40000
647 PRINT "NIVEAU " : ;TC$(CN(CC,1),CN(CC,2) + 1)
650 PRINT "CLASSE D'ARMURE " : ;CN(CC,3)
655 PRINT "F.D.V. " : ;CN(CC,4)
660 BI$ = "S/M": IF CN(CC,6) = 1 THEN BI$ = "L"
665 PRINT "TAILLE " : ;BI$
680 PRINT "BONUS INITIATIVE " : ;CN(CC,7)
690 PRINT "NOMBRE D'ATTAQUES " : ;CN(CC,5)
700 FOR I = 1 TO CN(CC,5): PRINT CA$(CC,I + 7);
705 BI$ = "+": IF CN(CC,I + 8) < 0 THEN BI$ = ""
706 PRINT TAB(18):BI$: INT (CN (CC,I + 8));
710 PRINT TAB(26):CA$(CC,I + 1 ): NEXT
730 PRINT : PRINT "--> APPUYEZ S UR UNE TOUCHE ": GOSUB 41000 : RETURN
800 HOME : IF NN = 0 THEN GOTO 600
805 INPUT "NUMERO DU PERSONNAGE ";NO
810 IF NO < 0 OR NO > NN - 1 THEN 800
812 XX = NO:NO$ = CA$(XX,1)
815 GOSUB 630
820 PRINT : PRINT "ETES VOUS SUR DE VOULOIR SUPPRIMER "NO$
825 INPUT BI$: IF BI$ < > "OUI" THEN 100
830 CC = XX
835 HOME : PRINT "SUPPRESSION DE ";NO$
840 FOR I = CC TO NN - 1
850 FOR J = 1 TO B:CN(I,J) = CN( I + 1,J): NEXT
860 FOR J = 1 TO 13:CA$(I,J) = C A$(I + 1,J): NEXT
870 NEXT : FOR I = 1 TO B:CN(NN, I) = 0: NEXT : FOR I = 1 TO 13:CA$(NN,I) = "": NEXT
880 NN = NN - 1: GOTO 100
900 HOME : FOR I = 0 TO NN - 1
905 IF NN = 0 THEN 940

```

```

2280 INPUT "NOUVEAUX POINTS DE V IE ";BI: IF BI < 1 THEN 22 80
2285 CN(CC,4) = INT (BI)
2290 GOSUB 40000: INPUT "ON CHAN GE D'ARME ? ";BI$: IF LEFT$ (BI$,1) < > "0" THEN 100
2300 GOSUB 43120: GOTO 100
10000 IF NN < 2 THEN PRINT "PAS ASSEZ DE COMBATTANTS": GOSUB 41000: GOTO 100
10002 GOSUB 10004: GOTO 10050
10004 II = 0: GOTO 10010
10005 II = II + 1
10010 HOME : PRINT "COTE JOUEURS L -> LISTE DES NOMS"
10011 PRINT "F -> FIN"
-> SUPPRESSION"
10012 PRINT : PRINT "PERSONNAGES ENTRES ": IF II = 0 THEN 1 0020
10014 IF II > 9 THEN 10016
10015 FOR I = 1 TO II: PRINT I" "CA$(C1$(I),1): NEXT : GOTO 10022
10016 FOR I = 1 TO 9: PRINT I" " CA$(C1$(I),1): NEXT : FOR I = 10 TO II: PRINT CHR$(55 + I)" "CA$(C1$(I),1)
10017 NEXT
10020 IF II + I2 + 1 = NN THEN PRINT "ENTREZ AU MOINS UN MONSTRE ": GOSUB 41000: RETURN
10021 : IF II = 18 THEN PRINT "C OMPLET ! ": GOSUB 41000: RETURN
10022 PRINT : INPUT "SUIVANT ? " :N1$: IF N1$ < > "F" THEN 1 0025
10023 IF II = 0 THEN PRINT "ENT REZ AU MOINS UN PERSONNAGE": GOSUB 41000: GOTO 10010
10024 RETURN
10025 N1 = VAL (N1$): IF N1$ = " L" THEN GOSUB 900: GOTO 100 10
10026 IF N1$ = "S" THEN M2 = II: GOSUB 10040: GOTO 10010
10027 IF N1 = 0 AND N1$ < > "0" THEN 10010
10028 IF N1 > NN - 1 OR N1 < 0 THEN 10010
10029 FOR I = 1 TO II: IF C1$(I) = N1 THEN 10010
10030 NEXT : IF I2 = 0 THEN 1003 7
10032 FOR I = 1 TO I2: IF C1$(I + 18) = N1 THEN 10010
10034 NEXT
10035 IF CN(N1,4) < 1 THEN PRINT "MAIS "CA$(N1,1)" EST MORT ! ": GOSUB 41000: GOTO 10010
10037 C1$(II + 1) = N1: GOTO 1000 5
10040 IF II = 0 THEN PRINT "VOU S N'AVEZ ENTRE PERSONNE !": GOSUB 41000: RETURN
10042 PRINT "QUI PART ?":RETURN: = PERSONNE ";
10043 N2 = M2
10044 GOSUB 41000:N$ = A$: IF A$ = CHR$(13) THEN 10010
10045 GOSUB 42500
10046 IF-ER = 1 THEN 10044
10048 SU$ = RE: GOSUB 46000: RETURN
10050 GOSUB 10051: GOTO 10100
10051 I2 = 0: GOTO 10055
10052 I2 = I2 + 1
10055 HOME : PRINT "COTE MONSTRE S L -> LISTE DES NOMS"
10057 PRINT "F -> FIN"
-> SUPPRESSION"
10060 PRINT "MONSTRES ENTRES ": IF I2 = 0 THEN 10072
10062 IF I2 > 9 THEN 10065
10063 FOR I = 1 TO I2: PRINT I" "CA$(C1$(I + 18),1): NEXT : GOTO 10070
10065 FOR I = 1 TO 9: PRINT I" " CA$(C1$(I + 18),1): NEXT : FOR I = 10 TO I2
10067 PRINT CHR$(55 + I)" "CA$ (C1$(I + 18),1): NEXT
10070 IF II + I2 = NN THEN PRINT "IL N'Y A PLUS PERSONNE DE L IBRE": GOSUB 41000: RETURN
10071 IF I2 = 18 THEN PRINT "CO MPLET !": GOSUB 41000: RETURN
10072 PRINT : INPUT "SUIVANT ?": N2$: IF N2$ < > "F" THEN 10 075
10073 IF I2 = 0 THEN PRINT "ENT REZ AU MOINS UN MONSTRE !": GOSUB 41000: GOTO 10055
10074 RETURN
10075 N2 = VAL (N2$): IF N2$ = " L" THEN GOSUB 900: GOTO 100 55
10076 IF N2$ = "S" THEN M2 = I2: GOSUB 10090: GOTO 10055
10077 IF N2 = 0 AND N2$ < > "0" THEN 10055
10078 IF N2 > NN - 1 OR N2 < 0 THEN 10055
10079 FOR I = 1 TO I2: IF C1$(I + 18) = N2 THEN 10055
10080 NEXT : FOR I = 1 TO II: IF

```

Ludus

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

- WARGAMES
Squad Leader, Ace of Aces, Bounty Hunters, etc.
- JEUX DE RÔLE
- FIGURINES
- CASSE-TÊTE
- JEUX ÉLECTRONIQUES et VIDÉO
Atari, Coleco, Vectrex
- TAROTS - Cartomancie

Relais Jeux Descartes
Métro : Vavin - Raspail

```

C1%(I) = N2 THEN PRINT "DEJ
A ENTRE(E)": GOSUB 41000: GOTO
10055
10082 NEXT : IF CN(N2,4) < 1 THEN
PRINT "MAIS "CA$(N2,1)" EST
MORT !": GOSUB 41000: GOTO
10055
10085 C1%(I2 + 19) = N2: GOTO 100
52
10090 IF I2 = 0 THEN PRINT "VOU
S N'AVEZ ENTRE PERSONNE !": GOSUB
41000: RETURN
10092 PRINT "QUI PART ?" RETURN<
= PERSONNE "":
10093 N2 = M2
10094 GOSUB 41000: N$ = A$: IF A$
= CHR$(13) THEN 10055
10095 GOSUB 42500
10096 IF ER = 1 THEN 10094
10098 SU = RE + 18: GOSUB 46000: RETURN
10100 GOTO 10150
10105 GOSUB 42000: FOR I = 1 TO
18: PRINT BL$: NEXT : GOSUB
42000
10110 FOR I = 1 TO 9: IF C1%(I) =
- 2 THEN 10114
10112 PRINT I " "CA$(C1%(I),1)"("
CN(C1%(I),4)"):
10114 PRINT TAB(20) "": IF C1
%(I + 18) = - 2 THEN 10118
10116 PRINT I " "CA$(C1%(I + 18),
1)"("CN(C1%(I + 18),4)"):
10118 PRINT : NEXT
10122 FOR I = 10 TO 18: IF C1%(I
) = - 2 THEN 10126
10124 PRINT CHR$(55 + I) " "CA$(
C1%(I),1)"("CN(C1%(I),4)"):
10126 PRINT TAB(20) "": IF C1
%(I + 18) = - 2 THEN 10130
10128 PRINT CHR$(55 + I) " "CA$(
C1%(I + 18),1)"("CN(C1%(I +
18),4)"):
10130 PRINT : NEXT : PRINT TR$: RETURN
10150 GOSUB 10190
10151 FOR IZ = 1 TO 36: IF C1%(I
Z) = - 2 THEN 10170
10152 HOME : GOSUB 10105
10155 N0$ = CA$(C1%(IZ),1): N2 = I
Z
10160 N3 = 1: N1 = I2: IF IZ > 18 THEN
N3 = 2: N1 = I1
10165 GOSUB 43000
10170 NEXT
10175 HOME : GOSUB 10105
10180 PRINT : PRINT ">RETURN< P
OUR CONFIRMER LES OPTIONS": PRINT
">R< POUR LES REFAIRE"
10185 GOSUB 41000: IF A$ < > CHR$(
13) AND A$ < > "R" THEN 10
185
10187 IF A$ = "R" THEN 10150
10189 GOTO 10199
10190 HOME : PRINT ">AC PD
UR RAJOUTER DES COMBATTANTS"
10191 PRINT ">RETURN< POUR CHOI
SIR LES OPTIONS"
10192 GOSUB 41000: IF A$ < > "A
" AND A$ < > CHR$(13) THEN
10192
10194 IF A$ = CHR$(13) THEN RETURN
10196 GOSUB 10010: GOSUB 10055: PRINT
10199 HOME : GOSUB 10105
10200 O1 = I1: O2 = I2
10201 GOSUB 41500
10205 BB = 0
10210 BB = BB + 1: IF BB > O1 + O
2 THEN 10150
10211 HOME : GOSUB 10105
10212 GOSUB 41520: IF PL = 1 THEN
PL = 0: GOTO 10150
10213 CS = 0
10214 IF CN(CC,4) < 1 THEN 10210
10216 IF A1%(CB) < 0 THEN 10222
10218 IF C1%(A1%(CB)) < > CN(CC
,0) THEN 10210
10220 GOTO 10230
10222 IF A1%(CB) = - 1 THEN 131
00
10223 IF A1%(CB) = - 2 THEN 130
00
10224 IF A1%(CB) = - 3 THEN 133
00
10225 IF A1%(CB) = - 4 THEN 132
00
10230 OA = A1%(CB)
10232 CA = C1%(OA)
10234 AC = CN(CA,3)
10236 LV = CN(CC,2)
10238 TT = CN(CC,1)
10240 GOSUB 45000
10250 IF CN(CC,5) = 0 THEN PRINT
CA$(CC,1) " N'A PAS D'ARME !"
: GOTO 10400
10255 FOR VV = 1 TO CN(CC,5)
10256 IF VV = 1 THEN 10260
10257 HOME : GOSUB 10105
10260 PRINT CA$(CC,1) " FRAPPE UN
E "N$(VV) FOIS"
10265 PRINT "SUR "CA$(CA,1)"
10270 PRINT "AVEC "GE$(CN(CC,VV
+ B)) - INT(CN(CC,VV + B))
) * 10) "CA$(CC,VV + 7)
10280 IF CB < 19 THEN BI = CN(CC
,14 + VV)
10285 IF CB > 18 THEN BI = FN R
D(20)

```

```

10290 IF NF < = BI + INT(CN(C
C,VV + 8)) THEN PRINT "ET A
TTEINT EN FAISANT ": GOTO 1
0300
10295 PRINT "ET RATE !": GOTO 10
350
10300 QU$ = CA$(CC,VV + 1): GOSUB
40010: DE = R1: IF CN(CA,6) =
1 THEN DE = R2
10310 PRINT DE " DE DEGATS !":
10320 CN(CA,4) = CN(CA,4) - DE
10325 IF CN(CA,4) > 0 THEN 10350
10330 PRINT CA$(CA,1) " S'ECROULE
!":
10335 SU = OA
10337 GOSUB 46000
10340 IF FI = 1 THEN 48000
10345 VV = 6
10350 GOSUB 10105: GOSUB 41000: NEXT
VV
10400 IF I1 < 1 OR I2 < 1 THEN 4
8000
10410 GOTO 10210
13000 SU = CB: GOSUB 46000
13010 PRINT CA$(CC,1) " S'ENFUIT
!": IF FI = 1 THEN 48000
13020 GOSUB 41000: GOTO 10400
13100 PRINT CA$(CC,1) " PARE UN E
VENTUEL COUP !": GOSUB 41000
: GOTO 10400
13200 PRINT CA$(CC,1) " CHANGE D'
ARME": GOSUB 41000: GOTO 104
00
13300 PRINT "COUP SPECIAL DE "CA
$(CC,1): PRINT "ELIMINATION
DIEGATS C)OUP"
13310 GOSUB 41000: IF A$ < > "C
" AND A$ < > "E" AND A$ < >
"D" THEN 13310
13315 P$ = A$
13320 IF P$ < > "E" THEN 13350
13325 M2 = I1: IF CB < 19 THEN M2
= I2
13330 IF I1 = 0 OR I2 = 0 THEN 4
8000
13331 PRINT "QUI EST ELIMINE ?
>RETURN< PERSONNE":
13332 GOSUB 41000
13333 IF A$ = CHR$(13) THEN 10
400
13335 N$ = A$: GOSUB 42500: IF ER
= 1 THEN 13332
13340 SU = RE: IF CB < 19 THEN SU
= RE + 18
13345 FI = 0: GOSUB 46000
13346 IF FI = 1 THEN 48000
13347 HOME : GOSUB 10105: GOTO 1
3325
13350 IF P$ < > "D" THEN 13500
13351 D6 = 0: D8 = 1: D9 = I1: IF C
B < 19 THEN D9 = I2 + 18: D8 =
19
13353 D3 = D9 - D8 + 1
13355 FOR DT = D8 TO D9: HOME : GOSUB
5
10105
13357 IF D6 = D3 THEN 10400
13358 PRINT "COMBIEN DE DEGATS P
OUR "CA$(C1%(DT),1)":
13360 INPUT BI: CN(C1%(DT),4) = C
N(C1%(DT),4) - BI
13365 IF CN(C1%(DT),4) > 0 THEN
13380
13367 PRINT CA$(C1%(DT),1) " S'EC
ROULE !": SU = DT: GOSUB 4600
0
13368 GOSUB 41000
13370 IF FI = 1 THEN 48000
13375 DT = DT - 1
13380 D6 = D6 + 1: NEXT DT: GOTO
10400
13390 HOME : GOSUB 10105: GOTO 1
3350
13500 HOME : INPUT "DEGATS DU CO
UP SPECIAL ?": OUS
13510 ER = 0: GOSUB 40010
13520 IF ER = 1 THEN PRINT "VOU
S AVEZ FAIT UNE ERREUR": GOSUB
41000: GOTO 13500
13530 INPUT "BONUS POUR ATTEINDR
E ?": BI
13535 HOME : GOSUB 10105
13540 X4 = BI: X5$ = B1$: M2 = I1: IF
CC < 19 THEN M2 = I2
13542 IF M2 = 1 THEN RE = 1: GOTO
13570
13545 PRINT "CONTRE QUI ?":
13550 GOSUB 41000: M2 = I1: IF CC
< 19 THEN M2 = I2
13560 N$ = A$: GOSUB 42500: IF ER
= 1 THEN 13550
13570 LV = CN(CC,2): TT = CN(CC,1)
: CA = C1%(RE)
13572 IF CB < 19 THEN CA = C1%(R
E + 18)
13575 CD = RE: AC = CN(CA,3): IF C
B < 19 THEN CD = CD + 18
13580 GOSUB 45000
13610 IF CB > 18 THEN BI = FN R
D(20): GOTO 13620
13615 PRINT "D20 DE "CA$(CC,1)":
INPUT " ? ": BI: IF BI < 1 OR
BI > 20 THEN 13615
13620 IF NF < = BI + X4 THEN PRINT
"GE$(CA,1) PREND ": GOTO 13
700
13630 PRINT "LE COUP SPECIAL DE
"CA$(CC,1) " RATE": GOTO 1374
5
13700 QU$ = X5$: GOSUB 40010: DE =

```

```

R1: IF CN(CA,6) = 1 THEN DE =
R2
13710 PRINT DE " DE DEGATS !":
13720 CN(CA,4) = CN(CA,4) - DE
13725 IF CN(CA,4) > 0 THEN 13745
13730 PRINT CA$(CA,1) " S'ECROULE
!":
13735 SU = CD
13737 GOSUB 46000
13740 IF FI = 1 THEN 48000
13745 GOSUB 41000
13750 GOTO 10400
39999 END
40000 HOME : PRINT NO: " / "NO$:
" / "RE$(CL): PRINT TR$: PRINT
: RETURN
40010 Z1 = LEN(OUS)
40020 FOR DI = 1 TO Z1: IF MID$(
OUS,DI,1) = "/" THEN 40040
40030 NEXT : ER = 1: RETURN
40040 Z1$ = LEFT$(OUS,DI - 1): Z
2$ = RIGHT$(OUS,Z1 - DI)
40045 REM ARL FEGGNER
40050 OUS = Z1$: GOSUB 40100: R1 =
RR: OUS = Z2$: GOSUB 40100: R2
= RR
40060 RETURN
40099 DEF FN RD(X) = INT(RND
(1) * X) + 1
40100 Z1 = LEN(OUS): Z5 = 0
40105 REM LE HOBBIT
40110 FOR DI = 1 TO Z1: IF MID$(
OUS,DI,1) = "D" THEN 40130
40120 NEXT : ER = 1: RETURN
40130 IF DI = 1 THEN Z2 = I: GOTO
40150
40140 Z2 = VAL(LEFT$(OUS,DI -
1))
40150 FOR JJ = 1 TO Z1: IF MID$(
OUS,JJ,1) = "+" THEN 40170
40160 NEXT : Z3 = VAL(RIGHT$(
OUS,Z1 - DI)): Z4 = 0: GOTO 4
0180
40170 Z3 = VAL(MID$(OUS,DI +
1,JJ - DI - 1)): Z4 = VAL(
RIGHT$(OUS,Z1 - JJ))
40180 FOR DI = 1 TO Z2: Z5 = Z5 +
FN RD(Z3): NEXT : Z5 = Z5 +
Z4: RR = Z5: RETURN
41000 GET A$: REM ATTEND QUE L'
41010 REM ON PRESSE UNE TOUCHE
41020 REM ET MET LE RESULTAT
41030 REM DANS "A$"
41040 REM (PEUT ETRE REMPLACEE
41050 REM PAR "INPUT A$")
41060 RETURN
41500 FOR F = 1 TO 36: IN%(F) = 1
00: NEXT
41501 HOME
41502 FOR F = 1 TO 36: IF C1%(F)
= - 2 THEN 41519
41503 IF F > 18 THEN 41515
41504 PRINT "INITIATIVE DE "CA$(
C1%(F),1)": INPUT " ": BI: IF
BI < 1 OR BI > 10 THEN 41504
41505 IN%(F) = BI - CN(C1%(F),7)
41506 IF A1%(F) < 0 THEN 41519
41507 IF CN(C1%(F),5) = 0 THEN 4
1519
41508 FOR I = 1 TO CN(C1%(F),5):
PRINT "ATTATQUE "I" DE "CA$(
C1%(F),1) ". D20 ? ":
41509 INPUT BI: IF BI < 1 OR BI >
20 THEN 41509
41510 CN(C1%(F),14 + I) = BI: NEXT
: GOTO 41519
41515 IN%(F) = FN RD(10) - CN(C1
%(F),7)
41519 NEXT : RETURN
41520 CB = 0: GG = 50: FOR F = 1 TO
36: IF C1%(F) = - 2 THEN 41
525
41522 IF IN%(F) < GG THEN GG = I
N%(F): CB = F
41525 NEXT : IF CB = 0 THEN PL =
1: RETURN
41530 REM SEIGNEUR DE FERRIGNAR
41535 IN%(CB) = 100: CC = C1%(CB)
41540 PL = 0: RETURN
42000 REM POSITIONNEMENT DU
42010 REM CURSEUR
42020 VTAB 1: REM LIGNE 1
42030 HTAB 1: REM COLONNE 1
42040 REM (PEUT ETRE REMPLACE
42050 REM PAR UN "HOME" OU
42060 REM COMMANDE SIMILAIRE)
42500 IF N$ < "1" OR N$ > "9" THEN
42510
42503 IF VAL(N$) > M2 THEN ER =
1: RETURN
42505 RE = VAL(N$: GOTO 42530
42510 IF N$ < "A" OR A$ > CHR$(
M2 + 55) THEN ER = 1: RETURN
42520 RE = ASC(N$) - 55
42530 ER = 0: RETURN
43000 PRINT "OPTIONS DE "NO$: PRINT
"COMBAT F)UITE S)PECIA
L P)ARRADE"
43002 PRINT "V)ISUALISATION A)
UTRE ARME M)EMU"
43010 GOSUB 41000
43011 IF A$ < > "M" THEN 43014
43012 PRINT ">M< POUR CONFIRMER"
: GOSUB 41000: B$ = A$: A$ = "
": IF B$ = "M" THEN 100
43013 HOME : GOSUB 10105: GOTO 4
3000

```

```

43014 IF A$ = "P" THEN A1%(N2) =
- 1: RETURN
43015 IF A$ = "F" THEN A1%(N2) =
- 2: RETURN
43020 IF A$ < > "C" THEN 43040
43022 IF N1 = 1 THEN RE = 1: GOTO
43030
43024 PRINT "CONTRE QUI ?":
43026 GOSUB 41000: M2 = N1: N$ = A
$: GOSUB 42500
43028 IF ER = 1 THEN 43026
43030 A1%(N2) = RE: IF N2 < 19 THEN
A1%(N2) = RE + 18
43033 CN(C1%(N2),0) = C1%(A1%(N2)
)
43035 RETURN
43040 IF A$ < > "S" THEN 43100
43045 IF A$ = "S" THEN A1%(N2) =
- 3: RETURN
43100 IF A$ = "V" THEN NO = C1%(
N2): GOSUB 630: HOME : GOSUB
10105: GOTO 43000
43110 IF A$ < > "A" THEN 43010
43112 A1%(N2) = - 4
43115 CC = C1%(N2): GOSUB 43120: RETURN
43120 FOR I = 1 TO CN(CC,5)
43125 HOME : PRINT CA$(CC,1)
43130 PRINT "ANCIENNE ARME "I" :
"CA$(CC,I + 7)
43140 PRINT "NOUVEAU ARME "I"
": INPUT CA$(CC,I + 7)
43150 PRINT : PRINT "ANCIENS DE
GATS "I" : "CA$(CC,I + 1)
43160 PRINT "NOUVEAUX DEGATS "I"
": INPUT BI$
43165 BU$ = BI$: ER = 0: GOSUB 400
10
43170 IF ER = 1 THEN PRINT "VOU
S AVEZ FAIT UNE ERREUR": GOSUB
41000: GOTO 43150
43175 CA$(CC,I + 1) = BI$:
43177 BI$ = CA$(CC,I + 7): PRINT
43180 PRINT "DIT-ON O -> SA "B
I$: PRINT "OU 1 -> SON
"BI$" ?"
43185 GOSUB 41000: IF A$ < > "0
" AND A$ < > "1" THEN 43185
43190 BI = 0: IF A$ = "1" THEN BI
= 1
43193 PRINT "ANCIEN BONUS POUR A
TTEINDRE : " INT(CN(NN,I +
8))
43195 PRINT "NOUVEAU BONUS POUR
ATTEINDRE ": INPUT BI
43197 CN(NN,I + 8) = BI + BI: NEXT
43198 RETURN
43999 GOTO 43010
44000 END
45000 AC = AC + 10
45010 IF TT = 1 THEN NF = GUX(LV
,AC)
45012 IF TT = 2 THEN NF = CLX(LV
,AC)
45014 IF TT = 3 THEN NF = VOX(LV
,AC)
45016 IF TT = 4 THEN NF = MAX(LV
,AC)
45018 IF TT = 5 THEN NF = MOX(LV
,AC)
45020 RETURN
46000 FI = 0
46005 IF SU > 18 THEN 46050
46015 I1 = I1: GOSUB 46020: I1 = I
1 - 1: RETURN
46020 IF I1 = 1 THEN 46100
46021 IF SU = I1 THEN GOSUB 460
30: RETURN
46025 FOR I = SU TO I1 - 1: C1%(I
) = C1%(I + 1): A1%(I) = A1%(
I + 1): IN%(I) = IN%(I + 1): NEXT
46030 C1%(I1) = - 2: A1%(I1) = -
2: IN%(I1) = 100: RETURN
46050 I1 = I2 + 18: GOSUB 46020: I
2 = I2 - 1: RETURN
46100 FI = 1: GOSUB 46030
46110 IF SU > 18 THEN I2 = 1
46120 IF SU < 19 THEN I2 = 1
46130 RETURN
47000 GOSUB 41000: GOTO 100
48000 GOSUB 41000: HOME : GOSUB
10105
48010 PRINT : PRINT "ET LE COMBA
T SE TERMINE !": GOSUB 4100
0: GOTO 100
50000 DATA GUERRIER,CLERC,VOLEU
R,MAGICIEN,MONSTRE
50005 DATA 10,7,6,5,12
50010 DATA 0,1-2,3-4,5-6,7-8,9-1
0,11-12,13-14,15-16,17+
50015 DATA 1-3,4-6,7-9,10-12,13-
15,16-18,19+
50020 DATA 1-4,5-8,9-12,13-16,17
-20,21+
50025 DATA 1-5,6-10,11-15,15-20,
21+
50030 DATA MOINS DE 1-1,-1,1,1,+
2,-3,4-5,6-7,8-9,10,11,12-13
,14-15,16+
50040 DATA 11,10,9,8,6,5,3,2,0,-
1,-2,-3
50050 DATA PREMIERE,SECONDE,TROI
SIEME,QUATRIEME,CINQUIEME,SI
XIEME

```



1^{er} JEU DE RÔLE FRANÇAIS



“L'ULTIME ÉPREUVE”



Depuis près de 10.000 ans **LES SEIGNEURS DE L'ÉQUILIBRE** régnaient et la paix était maintenue sur les différents mondes habités. Mais de très loin, **LES SEIGNEURS DE LA DESTRUCTION** qui s'étaient préparés au cours de ces millénaires arrivèrent avec leurs **hordes de morts...**

LES SEIGNEURS DE L'ÉQUILIBRE surpris furent obligés de se retirer dans leur univers natal, laissant sur chaque monde une **PORTE** infranchissable par **LES SEIGNEURS DE LA DESTRUCTION**; seul un humain parvenu au stade de **HÉROS** pourra la franchir pour rejoindre les **FORCES DE L'ÉQUILIBRE**.

Sur le **MONDE DE LINAIS** (prononcer LINAÏS) cette tentative s'appela **“L'ULTIME ÉPREUVE”** car bien des **HÉROS** périrent au seuil de cette porte...

“L'ULTIME ÉPREUVE” est le premier élément d'une série de jeux, scénarios et aides aux jeux publiés par **JEUX ACTUELS**. C'est un système de jeu cohérent avec ses peuples, ses villes, ses mythes et légendes. C'est un système modulaire : les mois qui suivront verront la publication de modules complémentaires.

La boîte contient : 1 livret de règles, 1 scénario, 1 feuille de personnages, 4 dés (3 D6 - 1 D10).

AMIENS - MARTELLE 3 rue des Vergeaux 92 03 76
AVIGNON - LA DAME DU TRÉFLE 19 bis rue Petite Fusterie 82 62 96
BORDEAUX - JOKER D'AS 7 rue Maucoudinat 52 33 46
CAEN - LE FOU DU ROI 100 rue St-Pierre 85 24 51
CREIL - AU LUTIN BLEU 8 avenue Jules Uhry 455 05 64
DIJON - L'ILE AU TRÉSOR 5 rue de la Poste 30 51 17
EVREUX - DROUHET 34 rue du Dr Oursel 39 15 88
GRASSE - IMAGERIE ET PASSE TEMPS 7 av. Thiers 36 73 36
GRENOBLE - LE DAMIER 25 bis cours Berriat 87 93 81
LA ROCHELLE - SACI PRESSE 22 rue de Suède 67 17 86
LENS - AUX BEAUX JOUETS 50 rue de la Paix 28 31 86
LYON - A VOUS DE JOUER 30 cours de la Liberté 860 88 49
MANTES - LA RÉSERVE 29 avenue de la République 094 53 23
MONTPELLIER - LE CERF BLANC 2 rue Chrétien 66 28 95
NANTES - STRATÉGIE 18 rue Scribe 73 25 06
NICE - CONTESSO 41 rue Giuffredo 85 43 10

ORGEVAL - LE CERCLE Centre Art de Vivre 975 78 00
PARIS - LUDUS 120 boulevard du Montparnasse 322 82 50
PARIS - TEMPS LIBRE 22 rue de Sévigné 274 06 31
PARIS - LIBRAIRIE ST-GERMAIN 140 boulevard St-Germain 326 99 24
PARIS - JEUX THÈMES 92 rue Monceau 522 50 29
PARIS - FUTUR 53 avenue de la Grande Armée 501 93 57
PARIS - GAME'S Forum des Halles 297 42 31
PARIS - GAME'S Centre Commercial 4 Temps 773 65 92
PAU - Librairie LAFON 3 rue Henri IV 27 71 40
REIMS - MICHAUD 2 rue du Cadran St Pierre 40 57 16
ROUBAIX - TEMPS X rue de la Halle (Face poste) 70 44 80
STRASBOURG - PHILIBERT 12 rue de la Grange 32 65 35
TOULON - LE LUTIN 76 cours Lafayette 92 36 88
TOULON - LE MANILLON 5 rue P. Corneille 62 14 45
TOULOUSE - JEUX DU MONDE Centre Commercial St-Georges 23 73 88
VELIZY II - GAME'S Centre Commercial 635 18 81



1^{er} éditeur français de jeu de rôle

B.P. 534 27005 EVREUX CEDEX
Tél. : (32) 36.93.54



Le monde de Runequest



QUAND on est passionné de fantastique médiéval et de jeux de rôle, on en vient tôt ou tard à découvrir *Runequest*. Et quand on sort de *Donjons & Dragons*, après avoir vu des samourais chevaucher en compagnie de druides, s'être aventuré dans des cavernes pleines de Minotaures et de Méduses (noter les majuscules et les pluriels),

avoir vu des prêtres d'Osiris jeter de l'eau bénite sur des vampires qu'une prêtresse d'Aphrodite essayait simultanément de repousser en brandissant un coquillage, après avoir vu des guerriers dans le feu de la bataille se ruer sur l'ennemi à la vitesse de 30 cm par seconde tandis que des litres et des litres d'huile s'enflammaient spontanément au contact d'une flamme, bref, après s'être longtemps résigné à accepter qu'un jeu de rôle de fantastique médiéval ne se puisse concevoir sans une bonne dose d'absurdité, on est surpris et, quand même, heureux, de découvrir en *Runequest* **un monde cohérent.**

Cohérent parce que, avant tout, il existe un monde de *Runequest* alors qu'il n'existe certainement pas de monde de *Donjons & Dragons* (hormis le monde de *Greyhawk* additionné des divinités paru dans le magazine *Le Dragon*). Au sommet de l'échafaudage des règles de *D & D*, en guise de dimension cosmique, on ne trouve qu'un maigre ensemble de concepts : le bien, le mal, les alignements (alignements que d'ailleurs personne ne comprend parce que, justement, ce sont des concepts et qu'un univers fantastique est (devrait être) un univers de symboles), aucune cosmologie, aucune cohérence interne. C'est un puzzle dont il manque la moitié des pièces et dont la plupart de celles qui existent ne vont pas ensemble. C'est alors au Maître de Jeu d'en faire patiemment le tri, de raboter celles qui ne s'adaptent pas aux autres, de créer celles qui manquent. Tâche passionnante peut-être, mais autant créer son propre jeu de rôle — sans compter que tous ces volumes de prétendues règles coûtent fort cher.

Il en va tout différemment avec *Runequest*, univers symbolique et non pas conceptuel, **univers vivant.** Il n'y a pas un élément du monde de

Runequest qui soit isolé du reste, pas un élément qui ne trouve son explication, à commencer par sa raison d'être, hors du reste — et réciproquement. Tout fonctionne comme un infini jeu de miroirs. **Miroirs que sont les runes.**

Pour continuer d'expliquer *Runequest* en parallèle avec *D & D*, on pourrait dire que les runes sont à *RQ* ce que les alignements sont à *D & D*. Comme ceux-ci, les runes représentent le principe cosmique, ultime, directeur, ce de quoi tout part et à quoi tout revient. Mais, encore une fois, au lieu d'avoir des concepts figés, des lettres mortes, telles que ces notions de bien et de mal, on a affaire à des symboles très variés et qui — c'est le propre des symboles — présentent une infinité de significations tout en ayant une signification unique : la leur. Les 25 runes correspondent à des divinités et les divinités correspondent à des runes. Que les runes soient des manifestations universelles auxquelles les dieux eux-mêmes doivent se conformer, ou que les runes soient directement des manifestations des dieux, c'est un sujet à controverse et la controverse existe même parmi les dieux qui ne sont pas tous d'accord à ce sujet. Qu'importe, par le fait même qu'il existe un mystère autour des runes, le symbole n'en est que plus "vivant" et l'ensemble plus crédible.

Dans le domaine pratique, des cultes vont se former autour des runes et des divinités associées à ces runes. Selon qu'ils rejoignent tel ou tel culte, les personnages vont modeler leur comportement selon telle ou telle rune ou telle association de runes. Comme, pratiquement, toutes les associations sont possibles entre les runes, le nombre des "alignements" qui en découle est aussi grand que varié.

Mais le parallèle s'arrête là. Les runes sont pas **que** l'équivalent des alignements, ce sont avant tout des sources de pouvoir, et, bien entendu, à chaque rune correspond un pouvoir propre. **C'est du pouvoir des runes que les prêtres tirent la magie.** Dans *RQ*, en effet, il n'y a pas de magiciens d'une part et de prêtres ou clercs de l'autre ; la magie n'a qu'une source : les runes (ou les dieux, selon le miroir que l'on considère).

Pour maîtriser ces pouvoirs, les personnages nés dans le monde de *Runequest*, monde de *la Quête des Runes*, tâcheront de devenir **Prêtre des Runes**, s'ils se sentent attirés par la *magie*, ou **Seigneur des Runes**, s'ils se sentent davantage attirés par les *combats*. Ces "promotions" sont théoriquement accessibles à tous (même aux "monstres" !). Dans *D & D*, pour autant que l'analogie soit possible, un Seigneur des Runes frais émoulu correspondrait à un guerrier - paladin - ranger - voleur - magicien de 9^e niveau ; et un Prêtre des Runes à un clerc - druide - magicien - barde.

La magie dans RQ

Il y a deux sortes de magie : la *haute magie*, appelée **Magie des Runes** ; et la *magie de base* elle-même subdivisée en **Magie de Bataille** et **Contact avec les Esprits**.

Pour utiliser la Magie des Runes, il faut être Prêtre des Runes. Exceptionnellement, dans certains cultes, les Initiés ont droit à une utilisation limitée de la Magie des Runes. Par contre, la magie de base est accessible à tous. Ce qui fait que, dès qu'ils ont acquis un peu d'expérience, tous les personnages de *RQ* sont en quelque sorte des guerriers - clercs - magiciens (toujours par rapport à *D & D*). Pour posséder des sorts de magie de base, il suffit de se joindre à un culte en tant que membre laïque et, moyennant un don substantiel au culte en question, se faire enseigner le sort désiré par un Prêtre des Runes. Seuls les Prêtres des Runes peuvent enseigner la magie de base, car cet enseignement est en soi un acte de haute magie : un sort de Magie des Runes.

Naturellement, selon les cultes, les sorts disponibles pourront varier de même que le montant du don à accorder au culte en échange du sort.

La plupart des sorts de Magie de Bataille se lancent très rapidement et font effet au cours du round où ils sont lancés (un round = 12 secondes) ; ils durent généralement deux minutes (10 rounds). Quelques exemples parmi les sorts de Magie de Bataille les plus courants : *Guérison* qui permet de guérir instantanément les blessures ; *Contre-magie* qui permet d'empêcher d'être touché par un sort ; *Disruption* qui permet de causer des dommages directement dans le corps de l'adversaire ; *Lame de Feu* qui transforme votre épée en épée de flammes ; *Glue* qui colle votre adversaire au sol ; et puis les classiques *Invisibilité*, *Lumière*, *Silence*, *Détection de la Magie* et de bien d'autres choses encore. Il en existe une cinquantaine qui sont accessibles à à peu près tous les cultes.

Fonctionnement de la magie

Dans *RQ*, la magie ne s'oublie pas dès qu'elle a été lancée. C'est même le contraire, il faut plusieurs heures d'études pour oublier un sort (et le remplacer par un autre). Par contre, il y a une limitation très stricte sur le nombre de sorts qui peuvent être connus (mémorisés) et le nombre de sorts qui peuvent être lancés dans un laps de temps donné.

Parmi les caractéristiques des personnages, Force, Dextérité, etc., qui sont déterminées avec trois dés à six faces comme dans *D & D*, on retiendra l'**Intelligence** et le **Pouvoir** en ce qui concerne l'utilisation de la magie. Chaque sort de Magie de Bataille vaut un certain nombre de points de Pouvoir. Un personnage ne peut pas connaître (avoir en tête) plus de points de Pouvoir de sorts que son score d'Intelligence. Qui plus est, à chaque sort lancé, le Pouvoir d'un personnage diminue du nombre de points de Pouvoir correspondant au sort. Quand il n'a plus de Pouvoir, il ne peut plus lancer de sort. Or, le Pouvoir sert aussi de "résistance à la magie" ; moins un personnage a de Pouvoir, plus il est vulnérable à la magie des autres. Heureusement, en condition de repos, les points de Pouvoir se récupèrent assez vite. Et même, lorsqu'il a utilisé son Pouvoir avec succès, un personnage a une certaine chance, un certain pourcentage, de gagner un ou plusieurs points de Pouvoir supplémentaires. Dans d'autres cas malheureux, un personnage a également des chances de perdre "définitivement" des points de Pouvoir.

Pour poser sa candidature à l'état de Prêtre des Runes, il faut, outre être *Initié* au culte en question, posséder un *pouvoir de 18*.

Mais il existe un moyen de connaître plus de sorts que n'autorise votre score d'Intelligence et d'avoir une "réserve" supplémentaires de points de Pouvoir. Il s'agit d'**enchaîner un Esprit**. Pour ce faire, il suffit de trouver un Esprit (généralement au moyen du sort de Magie de Bataille *Détection d'Esprit*) et de l'enchaîner dans un *crystal magique* ou autre objet approprié au moyen d'un autre sort de Magie de Bataille : *Enchaînement d'un Esprit*. Les Esprits n'ont aucune caractéristique physique ; par contre ils ont une Intelligence et un Pouvoir. Il vous suffira d'apprendre à votre Esprit Enchaîné avec qui vous êtes en contact télépathique permanent, les sorts que votre Intelligence insuffisante ne vous permet pas de connaître et d'**utiliser son Pouvoir** au lieu d'user le vôtre.

Le risque réside seulement dans le combat spirituel qui a lieu lors de l'enchaînement de l'Esprit. Si l'Esprit gagne, il vous "possède" et vous vous retrouvez désincarné, errant dans le monde des Esprits jusqu'à ce que vous ayez, peut-être, la bonne fortune d'être contacté à votre tour. Limite à l'enchaînement des Esprits : on ne peut être en contact qu'avec un Esprit Enchaîné à la fois.

Haute Magie ou Magie des Runes

Ainsi qu'il a été dit plus haut, seuls les Prêtres des Runes ont accès à cette haute magie. Pour devenir Prêtre des Runes d'un culte, les conditions sont les suivantes :

- Etre déjà un Initié de ce culte.
- Avoir un pouvoir de 18 ou plus.
- Savoir parfaitement lire et écrire sa langue natale.
- Convaincre les examinateurs du culte de la rectitude de ses visées par rapport au culte.

Pratiquement on utilise la formule suivante : faire la somme du Pouvoir et du Charisme du candidat, ajouter 1 pour chaque centaine de pièces d'argent (l'argent étant la monnaie de base) offerte au temple, diviser le tout par 3, multiplier le résultat obtenu par 5 et le dernier résultat obtenu indique le pourcentage de succès.

Outre le fait d'avoir accès à la Magie des Runes, le Prêtre des Runes acquiert certains bénéfices. Ses armes, armures, entretien, logement, etc., lui sont fournis par son culte ; il a plus de facilité à regagner ses points de Pouvoir et il peut automatiquement s'allier un Esprit. S'allier un Esprit est à peu près la même chose qu'enchaîner un Esprit, mais avec beaucoup moins de risques. En échange, le Prêtre des Runes a des devoirs. Il doit toujours être présent dans la hiérarchie de son culte ; il doit lui faire don de 10 % de ses revenus et, s'il peut continuer à étendre ses connaissances intellectuelles et culturelles, par contre le Prêtre des Runes ne peut plus augmenter ses capacités physiques, ses talents de combat par exemple.

Quelques exemples de sorts de Magie des Runes : *Intervention Divine* permet de prier pour obtenir un miracle, il y a 10 % de chances par point de Pouvoir utilisé que le miracle s'accomplisse. *Divination* permet de poser une question à son dieu. *Enseignement des Sorts* permet d'enseigner la Magie de Bataille à ses fidèles. *Création d'objet magique* permet d'enchanter un objet...

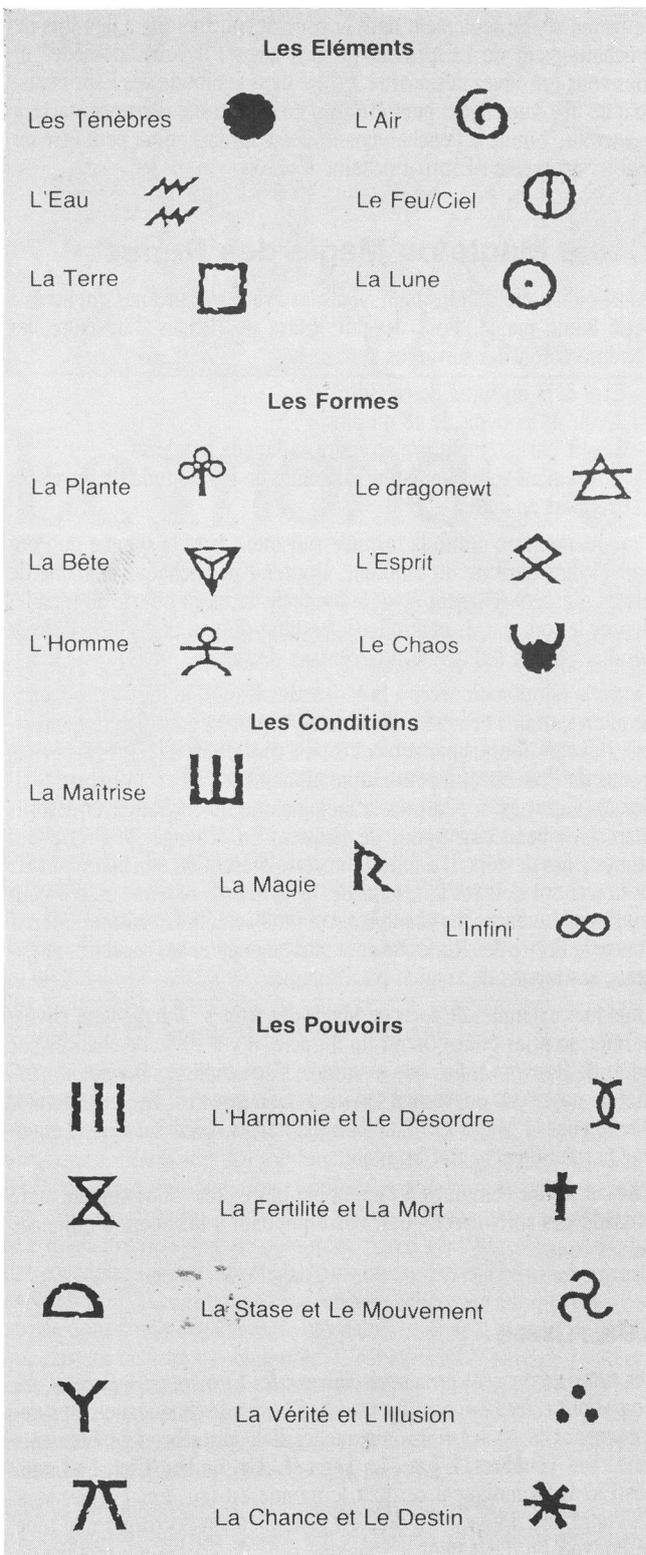
Ces sorts sont communs à l'ensemble des cultes. Mais chaque culte possède des sorts spécifiques, correspondant à la sphère d'influence de ses runes.

Les runes

Les runes se divisent en quatre classes : les *Eléments*, les *Formes*, les *Conditions* et les *Pouvoirs*. La sphère d'action de chaque dieu est symbolisée par la ou les runes auxquelles il se rattache. Les Eléments sont : **Les Ténèbres**, **L'Eau**, **La Terre**, **L'Air**, **Le Feu/Ciel**, **La Lune**. Les Eléments indiquent ce dont le monde est fait. Les Formes sont des runes descriptives. Un dieu est généralement décrit par une rune de Pouvoir ou d'Elément, et par une rune de Forme qui indique de

quelle façon le Pouvoir ou l'Élément s'exprime. Les Formes sont : **La Plante, La Bête, L'Homme, Le Dragonwet** (les Dragonwets sont une race de créatures humanoïdes reptiliennes qui possèdent leur propre rune), **L'Esprit, Le Chaos**. Les runes de Condition modifient les précédentes en montrant quel aspect d'un Élément, d'une Forme ou d'un Pouvoir est servi par un culte. Il y en a trois : **La Maîtrise, La Magie, L'Infini**. Les Pouvoirs, enfin, vont toujours par paires antagonistes : **L'Harmonie et le Désordre, La Fertilité et La Mort, La Stase et Le Mouvement, La Vérité et L'Illusion, La Chance et Le Destin**.

(Noter encore une fois qu'il s'agit de **symboles** et non pas de concepts). A partir de cela, il existe dans le monde de *RQ* des dizaines de divinités, un nombre encore plus grand de cultes, tous différents, et pourtant, possédant tous un même dénominateur commun : les runes.



Glorantha

Le monde de *RQ* s'appelle *Glorantha*, créé par Greg Stafford qui en a accumulé les mythes, les légendes et l'histoire depuis 1966. C'est dire que c'est un monde extraordinairement riche et fouillé dans le détail. Les moindres événements depuis la création du monde y sont répertoriés et expliqués sans la moindre lacune, d'abord dans des "board-games" tels que *White Bear & Red Moon* et *Nomad Gods*, puis seulement dans un système de jeu de rôle : *Runequest*, qui s'accompagne lui-même d'ouvrages de référence sur les cultes : *Cults of Terror*, *Cults of Prax*.

Il existe aussi, bien entendu, des "scénarios" qui développent encore le monde de *Glorantha* : *Snakepipe Hollow*, *Balastor's Barracks*, *Apple Lane*, et, récemment paru : *Borderlands*.

Avec *Trollpack*, récemment paru lui aussi, ce n'est plus seulement le détail, c'est le luxe de détails. Non seulement *Trollpack* explique la mythologie des Trolls (rien à voir avec les Trolls de *D & D*), leur histoire, légendes, habitats, etc., mais il fournit des précisions jamais vues encore dans l'univers des jeux de rôle : véritables planches d'anatomie comparées des différentes sortes de Trolls (évolution de la dentition, de la forme du crâne, système digestif, système de régénération, etc.). Le délire du détail est même poussé jusque dans la reproduction des menus typiques affichés à la porte des auberges trolls. On peut y déguster du ragout de nain mariné dans le meilleur alcool et servi avec des rondelles de citron, du torse d'elfe au beurre, de l'homme-bétail en gelée, le tout arrosé de vin de serpent ou plus simplement de sang d'elfe.

Mais le plus inattendu de ce que l'on peut découvrir dans *Trollpack* est certainement le jeu de *Trollball*. Les règles y sont décrites avec précision, de même que les dimensions réglementaires du terrain, la fonction des arbitres — tout y est : il s'agit d'une sorte de hockey sur gazon, mais où le palet est remplacé par un Trollkin. (Les Trollkin sont un produit complètement dégénéré de la race des Trolls, suite à une malédiction). On peut porter toute sorte d'armure et d'arme contondante. Pour marquer un point, il faut faire entrer dans les buts le Trollkin vivant : c'est la raison pour laquelle on est fréquemment obligé de changer de Trollkin en cours de match.

On peut naturellement jouer *RQ* dans un monde autre que *Glorantha*, le jeu est assez souple pour cela. Mais le système de jeu de rôle de *RQ* ayant été créé pour *Glorantha*, il faut reconnaître que l'osmose est parfaite. Créer un autre monde pour *RQ* est possible, mais pour que les règles y aient toute leur valeur et toute leur saveur, cela demande certainement plusieurs années de travail. En attendant, pourquoi ne pas explorer *Glorantha* ? Il a pour nous en réserve bien des aventures et bien des surprises. Pour nous mettre dans l'ambiance, voici comment cela commence avant que cela ne commence (!) :

"Les divinités créèrent *Glorantha* à partir du vide originel du Chaos. Au début, il n'y avait pas d'Histoire car le Temps n'existait pas non plus. C'était une période de magie et de simultanéité intemporelle, appelée Age des Dieux. Le monde était alors peuplé des êtres et des races de l'Age d'Or. La venue au monde d'Umah, l'Air Originel, brisa cette période de paix, causant le déchainement des foules, apportant la confusion et la peur. La situation s'aggrava jusqu'à conduire à la Guerre des Dieux qui eut pour résultat la mort du Soleil. Le monde devint la proie du Chaos et des Grandes Ténèbres. La destruction totale était proche.

Mais *Glorantha* ne fut pas détruit. Eperonnés par l'Espoir et le Hasard, les Sept Porteurs de Lumière partirent en quête à travers le Cosmos devenu la monture du Chaos et après maintes épreuves, libérèrent le Dieu Soleil donneur de vie. Le dieu tout joyeux regagna sa juste place dans le ciel et l'obscurité fut bannie. Pour empêcher le Chaos entropique de conquérir à nouveau leur royaume, les Dieux firent de grands pactes et se prêtèrent de grands serments, ce qui aboutit au Grand Compromis. Les Hommes, quant à eux, appelèrent cela le Temps. Les Dieux avaient dû altérer le monde pour le sauver ; l'Histoire commençait...". □

Denis Gerfaud.



Daredevils

NOMBREUX sont ceux d'entre vous qui ont tremblé pour Indiana Jones, dans *Les Aventuriers de l'Arche Perdue*, alors qu'handicapé d'une balle dans l'épaule il se faisait remorquer par un camion, accroché au bout de son fouet ou bien quand il combattait le géant teuton sous un avion sur le point de décoller. Probablement avez-vous été aussi nombreux à frémir pour Humphrey Bogart, peut-être lorsqu'il remorquait à bout de bras, un bateau nommé *l'African Queen*, dans un marais infesté de sangsues, ou lorsqu'il démêlait une intrigue policière, telle celle du *Grand sommeil*. Et encore beaucoup d'entre vous ont dévoré les aventures d'Arsène Lupin, ou celles de Doc Savage, ou encore de Bob Morane. Si ce n'est pas le cas, cet article n'est pas pour vous. Mais, sinon...

Daredevils est un jeu de rôle produit par Fantasy Games Unlimited (mais si ! La même parenté que celle de *Chivalry & Sorcery*, *Space Opera* et *Bushido*, dont nous avons déjà parlé), décidément une firme très prolifique. Ce jeu vous place dans la "peau" d'un personnage vivant durant la prohibition, ou encore après le Krach de Wall Street, dans la fin des années vingt et le début des années trente. C'est la grande dépression, dure époque qui voit alors apparaître les premiers PULPS.

Les Héros des Pulp

Véritable littérature de circonstance, les *Pulps* mettent en scène des héros purs et durs, défenseurs farouches du bien, mais à la personnalité ambiguë, aux origines incertaines, et souvent aux méthodes peu orthodoxes. Et c'est donc l'un de ces héros, un justicier masqué, un sorcier technologique, un détective endurci ou un explorateur de l'inconnu, que *Daredevils* vous permet d'incarner. Vous pourrez être amené à résoudre des énigmes policières, à vous embarquer dans une aventure couvrant tout le globe, ou à déjouer les machinations d'un génie du crime.

Comme dans tout jeu de rôle, ce personnage possède des caractéristiques, et il y a un nombre de points fixes à répartir entre celles-ci. A partir des caractéristiques, on détermine les jets de sauvetage, qui permettent d'accomplir toute action impliquant cette caractéristique. Ainsi, pour trouver un indice sur les lieux du crime, il vous faudra un jet de sauvetage basé sur l'intelligence, pour vous hisser dans un camion alors que vous êtes remorqué au bout d'un fouet, un jet de sauvetage sur la force, etc.

Les carrières

Contrairement à la plupart des autres jeux de rôle, votre personnage de *Daredevils* n'a pas qu'un seul "métier". En fait, on considère que, durant toute une époque, appelée la pré-aventure, il a exercé une série d'activités, allant de l'académicien au journaliste, en passant par le "privé", l'inventeur, le politicien, le chasseur de gros gibier, l'homme d'affaires, etc.

Ce qui a fait de lui un héros, doté d'un savoir et de connaissances (physiques et mentales) supérieures à celles de l'homme moyen, ce sont les facultés *skills*, et il faut reconnaître que le personnage gagne, par cette méthode d'acquisition de facultés, une cohérence rare. Au fur et à mesure que l'on choisit les différentes carrières que votre personnage suit, on sent aussi sa personnalité qui s'élabore.

Les facultés

C'est le concept essentiel du jeu, repris par, maintenant, tous les jeux de Fantasy Games. Chaque activité que votre personnage maîtrise (plus ou moins !), est exprimée sur une chance sur 20, et il vous faudra tirer en dessous pour réussir à utiliser cette connaissance. Ces facultés couvrent aussi bien le maniement du pistolet, les connaissances et contacts dans les milieux des affaires, de la politique, du crime et de la police, la chimie ou l'archéologie. C'est aussi le principal moyen d'évolution ou d'expérience. Il vous faut vous servir de vos facultés pour qu'elles puissent augmenter, vous donnant par la suite plus de chances de pouvoir vous en servir, et augmentant les caractéristiques qui s'y rattachent, par exemple, la vitesse pour la faculté de courir, ou la dextérité pour celle de manier le pistolet, ou l'intelligence pour l'archéologie, etc.

Le principal moteur de *Daredevils* est une utilisation judicieuse par les personnages, de leurs facultés respectives, au moment opportun. D'autre part, des pouvoirs spéciaux, tels le sens du danger, la chance ou les gadgets, permettent de faire du personnage un vrai héros.

Les règles, si elles peuvent paraître touffues, sont en fait pour la plupart, basées sur le principe des facultés et, après quelques relectures, le jeu est très simple. La boîte contient en outre, quatre aventures qui sont une bonne introduction à *Daredevils* ainsi qu'un écran de références et une fiche de personnage à photocopier. Un seul effort, à mon avis, aurait dû être renforcé : la documentation sur les années trente... mais il ne reste plus, au maître du jeu, qu'à utiliser sa faculté de "recherche". □

Martin Latallo.

Ceci est une aventure pour Daredevils, prévue pour personnages débutants. Pour jouer, il vous faut les règles de Daredevils, des dés à 6, 10 et 20 faces. Il est recommandé au maître du jeu de lire soigneusement l'aventure avant de la faire jouer.



L'homme invisible

LE système utilisé est différent du "donjon classique". L'aventure se compose d'une série de scènes qui se succèdent les unes aux autres. A chaque scène, les joueurs pourront, par différentes actions et utilisations des "Skills" qu'ils possèdent, découvrir des informations qu'ils accumuleront, et dont certaines permettront de passer à la scène suivante. Toute action non décrite dans l'aventure aboutira soit à une fausse piste, soit à une information que le maître du jeu rajoutera à partir de celles qui existent déjà, s'il juge que l'action entreprise mérite une récompense sous forme d'indices. Et n'oubliez pas que tout ceci n'est qu'un squelette d'aventure : il faut l'étoffer de vos descriptions et jouer toute l'aventure. Le rôle du maître du jeu sera de décrire chaque scène et, une fois que les joueurs pensent avoir trouvé une action à accomplir, d'en tirer les conséquences, en faisant agir tous les personnages non-joueurs.

SCÈNE I

Accès à cette scène : Les aventuriers sont invités, par un ami commun, le Radjah Selaam Thâri, à une réception mondaine. Le Radjah est un personnage haut en couleurs de la haute société de Los Angeles, mais aussi un aventurier intrépide en qui les personnages peuvent avoir entière confiance, et qu'ils connaissent aussi sous son nom de justicier masqué, le Radjah rouge.

Déroulement de la scène : Il est presque minuit et la réception bat son plein. La salle se trouve au 8^e étage d'un immeuble de Los Angeles, et

il y a plus d'une centaine de personnes. C'est à ce moment que le Radjah contacte les aventuriers, pour leur présenter une jeune fille du nom de Linda Hunt, qu'il leur demande de protéger discrètement. En effet, elle a reçu une lettre de menaces, dont le texte est le suivant : **"Pour ce que tu m'as fait, tu mourras"**. En dessous, il y a une sorte de signature, un dessin :

Actions : En discutant avec la jeune femme, les aventuriers apprennent qu'elle n'a aucune idée de qui pourrait bien lui avoir envoyé cette lettre. Elle est fiancée à un homme du nom de Tom Brady, et dirige un institut philanthropique pour handicapés physiques (mais non mentaux !) continuant l'œuvre de ses parents grâce à son héritage. Ni ses employés, ni ses patients, ni son fiancé (qui est dans les affaires, et évite ce genre de réceptions), ni ses amis, ne pourraient lui vouloir du mal.

SCÈNE II

Accès à cette scène : automatique.

Déroulement de la scène : La jeune femme s'est éloignée des aventuriers, essayant de noyer sa nervosité dans le champagne et la discussion mondaine. Tout d'un coup, un grand cri déchire le brouhaha : la jeune femme se courbe en arrière, au milieu d'un cercle de gens, comme si elle était étranglée, mais il n'y a personne qui la tient. Et une voix, sortie de nulle part, retentit : **"Ce n'était qu'un avertissement, et l'homme invisible refrappera"**. Tout personnage réussissant son *Wit Saving Throw* (Attribut) a l'impression qu'un détail "ne va pas", sans savoir quoi. Puis une grande fenêtre vole en éclats, comme si un corps passait à travers, mais il n'y a rien ! Ensuite un escalier de secours, sur le côté de la fenêtre, commence à se secouer violemment comme si quelqu'un courait dessus, avec toujours personne de visible. Tout coup de feu dans cette direction n'atteint personne. Si les aventuriers décident de descendre, ils voient une voiture qui démarre, avec personne au volant.

Actions : Si les aventuriers regardent la plaque d'immatriculation, ils relèvent le numéro : LA-189. S'ils décident de tirer sur la voiture, tout coup a 50 % de chances de réussir un coup critique sur les pneus (effet 89-95 p. 44) qui fait faire un tonneau à la voiture qui prend feu. Une voix retentit alors : "Vous me paierez ça !" et la portière s'ouvrira. Le personnage le plus proche de la voiture recevra au bout de quelques secondes un choc violent (une sorte de "coup de poing") qui inflige 2D10 + 1 de dégâts *Subdual* automatiquement. Puis la voiture explose, et c'est, provisoirement, la fin des événements.

On peut apprendre, avec le Skill *Law Enforcement Sub-culture* (sous-culture policière) et si les aventuriers ont relevé le numéro de la voiture avant son explosion, qu'elle appartenait à un garage de location (décrit dans la scène III).

Sur les débris de verre de la fenêtre, on peut remarquer du sang coagulé. Une analyse chimique permet de détecter (*Task Value 35, Task Turn 1 heure*), un produit étranger contenu à environ 0,01 % dans ce sang, mais totalement neutre, le groupe sanguin est AB Rh-. Linda Hunt est, quant à elle, dans le coma, et transportée à l'hôpital.

Si la lettre de menace est restée aux mains des aventuriers, un *Forensic Science* (science policière) (*Task Value 20, Task Turn 1 heure*) permet de détecter deux jeux d'empreintes digitales, un de Linda, l'autre très petit, inidentifiable.

SCÈNE III

Accès à cette scène : Avoir identifié la plaque minéralogique. Si aucun des aventuriers n'a le Skill *Law Enforcement Sub-culture* (sous-culture policière), le Radjah pourra alors effectuer les démarches nécessaires.

Déroulement de la scène : plan du garage p. 43

La première fois que les aventuriers arriveront, le garage fonctionnera normalement et plusieurs mécaniciens y seront affairés.

Actions : Par une interrogation verbale, une utilisation du talent charismatique ou toute autre méthode (sic !), jugée appropriée par le maître du jeu, les aventuriers obtiennent le nom de l'homme qui a loué la voiture, un certain Tony Ricci, et son adresse. Ceci est une fausse piste : Ricci est un Italien obèse, père de six enfants, et qui n'a pas le moindre argent pour louer une voiture.

SCÈNE IV

Accès à cette scène : Il suffit de revenir au garage après avoir découvert qu'une fausse information a été donnée là-bas.

Déroulement de la scène : En revenant, les aventuriers trouvent la grande porte du garage fermée par un rideau de fer, et un panneau y pend : "En vacances". On peut quand même accéder à l'escalier, à l'arrière par une ruelle donnant sur une arrière-cour. La porte est fermée à clef, et un rideau de fer est baissé sur la fenêtre. Dans le garage, les lumières sont éteintes, car le courant est coupé, mais tout personnage réussissant son *Attribute Wit Saving Throw* remarquera les disjoncteurs. S'il s'en approche, des garagistes embusqués derrière les voitures lui sauteront dessus, armés de clefs anglaises, et d'autres, armés de pistolets (des colts M19) tireront sur les autres.

Il y a un nombre de garagistes égal à celui des aventuriers, et un sur trois a un pistolet, les autres une clef anglaise considérée comme des *Cudgel*. Tous les garagistes sont des *Average Rabble* (page 57).

Actions : Si les aventuriers se font tuer, c'est terminé pour eux ! Sinon, ils peuvent interroger un des garagistes (avec le Skill *Interrogation*, ou toute autre méthode que le maître du jeu jugera correcte), si ceux-ci ne sont pas tous morts. Les garagistes sont de simples mécaniciens qui ne savent pas grand chose : "on" leur a demandé de rester en faction au garage, et de liquider toute personne s'y introduisant. Ils sont réticents à parler de leur gang, mais si on les interroge sur la voiture LA-189, ils parleront immédiatement. Un certain David Gore leur a demandé de démonter entièrement trois voitures, dont la LA-189, et ils ne savent pas quels autres numéros. Gore et son garde du corps, une armoire à glace chauve, sont déjà venus en chercher deux en camionnette et devaient passer pour une troisième, on ne sait pas

trop quand. David Gore est, (d'après les dires de son garde), gravement handicapé en raison d'un accident récent. Il est en chaise roulante, le visage bandé, il porte des lunettes noires, ne parle jamais, ne bouge jamais.

Une rapide vérification dans le bottin, permet de savoir que David Gore est domicilié en dehors de la ville, dans une résidence nommée le Chêne-Vert. Si un des aventuriers essaie d'appeler, personne ne répondra au téléphone. Au garage, dans l'atelier, ils peuvent remarquer une voiture complètement démontée, une pile de plaques d'immatriculation et des pots de peinture.

SCÈNE V

Accès à cette scène : On permettra aux aventuriers d'aller visiter Linda Hunt à l'hôpital deux jours après son "accident".

Déroulement de la scène : Ils trouveront Linda en compagnie de son fiancé, Tom Brady, un jeune homme visiblement secoué par cette affaire, et qui n'a même pas été prévenu de la lettre de menace.

Actions : Toute personne prenant contact avec le médecin apprend que Linda a eu plusieurs muscles comprimés et froissés au niveau du cou, comme par une pression très forte. Si la jeune fille est interrogée sur son passé, elle parlera de son ancien mari, un pianiste qu'elle a rencontré à un concert, Abraham Breech, et duquel elle a divorcé (de consentement mutuel), à la suite de la mort de leur enfant (mort-né, sans cause médicale spéciale). Elle l'a perdu de vue, mais se souvient encore de lui, bien qu'elle n'ait plus de photos : c'est un homme grand, aux cheveux noirs, avec une fine moustache, la trentaine passée, aux doigts longs et minces et qui chantait en s'accompagnant au piano, avec une voix assez rauque qu'elle n'aimait pas beaucoup. Il compensait sa vie d'artiste par un hobby pour les sciences, sans toutefois avoir fait des découvertes extraordinaires. Il donne encore des concerts, mais elle ne sait ni où, ni quand.

SCÈNE VI

Résumons un peu : Les personnages assistent à l'attaque de l'homme invisible, puis dans la journée, ils effectuent différentes recherches et visitent le garage par deux fois. Le lendemain, ils ont sans doute été voir Linda à l'hôpital. Leur prochaine action sera probablement de visiter le Chêne-Vert, dont voici le plan. C'est une propriété à l'écart de la ville, isolée sur une colline boisée. (voir plan p. 43).

Déroulement de la scène : Bien que le haut de l'enceinte soit couvert de tessons de bouteilles, l'accès est facile en raison des grands arbres dont les branches dépassent au-dessus de la muraille. La maison a l'air déserte. A l'intérieur, il ne reste guère que les meubles, mais il n'y a pas de poussière. Toutes les portes sont ouvertes.

Rez-de-chaussée :

1. Hall. Un passage sous l'escalier permet d'aller en 10, mais il est indétectable.
2. Salon. Deux passages secrets, indétectables, sont cachés derrière des tableaux fixés aux murs. Les baies vitrées donnent accès en 3.
3. Terrasse. Un petit escalier descend dans le jardin en direction de 4.
4. Garage. L'entrée est fermée par une imposante porte de fer, et seule la bonne clef peut l'ouvrir. Il contient une camionnette (vide) et la dernière voiture ainsi que du matériel de mécanicien.
5. Une galerie de portraits, tous sans valeur et sans importance.
6. Les cuisines, en-dessous du niveau du sol. Il n'y a plus rien ici (surtout pas de la farine !).
7. Chambres des serviteurs. a : chambres meublées ; b : toilettes ; c : salle de bains.
8. Salle à manger.
9. Un trou dans le plafond mène vers le couloir venant de 16.
10. Le laboratoire. Sur une table, repose un étrange assemblage de poulies et de rouages mécaniques, dont personne ne pourra déterminer l'utilité. Une boîte, sur une autre table, contient trois produits chimiques et une sorte de pistolet étrange qui n'a plus l'air de fonctionner. Les trois produits sont de couleurs différentes, un blanc

pâteux, un jaune clair et un vert. Dans une poubelle, on peut trouver un plan brûlé, apparemment celui d'une voiture. Enfin, il y a une sorte de tube de verre accolé au mur avec une plaque de fer par terre et un assemblage curieux de lampes multicolores au plafond. Toute personne, abaissant le levier se trouvant à l'intérieur, voit le tube se fermer ; elle est ensuite baignée de lumière qui la cache à la vue de l'extérieur, puis les lumières s'éteignent et le personnage a disparu. En fait, la plaque de métal glisse par un passage secret derrière le tube, déposant le personnage dans un couloir donnant sur un autre passage secret vers 2. Une sorte d'interphone permet de parler avec le labo où il n'y a pourtant pas de microphone visible.

11. Hall.

12. Chambre meublée, mais sinon vide.

13. Chambre meublée, vide à part un magnifique piano à queue, visiblement neuf.

14. Salon meublé, mais sinon vide.

15. Une sorte d'antichambre. Au milieu, David Gore sur son fauteuil roulant, en robe de chambre, pantalon, pantoufles, gants et avec bandages et lunettes à la tête ; attend patiemment les personnages. Lorsque l'un d'entre eux s'approche de lui, il ne bouge pas, puis le saisit brutalement, et d'une main, le projette sur les personnages restant. Il se précipite ensuite vers 16, en riant, et enlève son masque de bandages révélant un vide, à la place de la tête.

16. En suivant l'homme invisible dans cette pièce, les aventuriers constatent qu'il a laissé tomber ses chaussures et ses gants à l'entrée et ils ne voient plus qu'une robe de chambre ouverte sur le devant, vide, et un pantalon qui court à 10 cm du sol. La pièce est tapissée de miroirs, sauf par terre où il y a un parquet normal. Le pantalon tombe alors, suivi de la robe de chambre, et il n'y aura plus rien ! Toute personne courant dans cette direction, tombe brutalement : sur toute la pièce, il y a une plaque de verre transparent à 10 cm du sol, où un carré est découpé, en-dessous duquel il y a une trappe.

(voir schéma p. 43).

En-dessous, il y a un couloir qui aboutit finalement en 9.

Actions : Si les personnages sortent dehors (par quelque voie que ce soit), ils voient une voiture (personne au volant) filer vers la sortie. Tout coup de feu atteint l'arrière qui prend feu, le moteur se trouvant apparemment à l'arrière, et le devant étant vide (!!!). La voiture s'écrase sur la grille, l'ouvrant mais bouchant le passage, et une portière s'ouvre. Ensuite, plus de trace de l'homme invisible.

Une analyse des produits chimiques permettra de découvrir que le premier est de l'amidon (qui se reconnaît dès l'ouverture de la bouteille), le jaune clair (*Task Value 40, Task Turn 1 heure*), un poison lent mais qui agit d'un seul coup, comprimant les muscles du cou (!) et que le troisième (*Task Value 1*, si le sang a été analysé, sinon 30, *Task Turn 1 heure*) le vert, est un produit totalement neutre. D'autre part, le pistolet n'a pas l'air de pouvoir contenir des balles ou un quelconque chargeur. Dès qu'ils sont rentrés chez eux, un coup de fil du Radjah leur apprend que Linda a reçu une nouvelle lettre de menaces, et qu'Abraham Breech donne un concert le soir même, pour lequel le Radjah a réservé des places, pour lui et tous les aventuriers.

Lorsque les aventuriers vont chez Linda, décrivez-leur une maison assez grande, luxueuse, et les différents serveurs, visiblement pour la plupart des handicapés physiques : un jardinier en fauteuil roulant, un portier nain, un valet de chambre amputé d'un bras, un autre aveugle, etc. La lettre est arrivée le matin même, le texte est le suivant : "Cette fois-ci, toi et lui vous mourrez", et l'habituelle signature : 

C'est tout.

D'autre part, au sujet d'Abraham Breech, les aventuriers apprennent facilement qu'il arrive, à son habitude, 5 mn avant le concert, pour repartir 5 mn après, et qu'il donne ce concert en raison d'un contrat qui expirera dès qu'il aura rempli cette dernière obligation.

Quelqu'un se servant de sa sous-culture criminelle (*Task Value 40, Task Turn 1 heure*) pourra trouver un faux passeport au nom de David Gore chez un falsificateur, avec la photo d'Abraham Breech

(groupe sanguin indiqué est AB Rh-). L'homme qui l'a commandé, était handicapé et n'est jamais venu chercher ce passeport, le dernier d'une série de trois identiques.

SCÈNE VII

Accès à cette scène : Il suffit d'aller au concert.

Déroulement de la scène : Abraham Breech arrive en avance sur scène, et commence à jouer. Dans la dernière demi-heure du concert, il se met à chanter et sa voix paraît mélodieuse à tous, ne ressemblant en rien à celle de l'homme invisible. Soudain il pousse un râle et s'écroule, comme étranglé, avec personne de visible, alentour, bien sûr. Mais, à la différence de Linda, Abraham Breech, lui, est mort...

Actions : En fouillant la loge de Breech, on ne trouve qu'une valise, un verre d'eau bu à la hâte (une *Forensic Science* ou *Chemistry* permet de découvrir dans le verre des traces du même poison que celui trouvé dans le laboratoire du Chêne-Vert) et deux billets, identiques à ceux reçus par Linda, mais avec les empreintes de Breech uniquement.

Il est très probable que les aventuriers se retrouveront tous à la demeure de Linda pour la surveiller. Le serveur noir leur apprend que Mme Hunt et M. Brady sont dans leur chambre, et qu'ils dorment volets et portes fermés, et leur propose de s'installer dans la chambre de M. Brady, seul accès à celle de Linda. Le Radjah, une fois installé, aura "la profonde intuition" qu'ils ont tous les éléments en main pour démêler l'énigme.

A vous, maître du jeu, de les aider, par l'intermédiaire du Radjah, en posant certaines questions, en faisant remarquer certains détails et en récapitulant les événements, tout en laissant les joueurs penser et deviner eux-mêmes le fin mot de l'histoire car le véritable déroulement de l'histoire, que le coupable révélera s'il est confronté, est le suivant :

Winston Kremer, nain, malformé de naissance, sans cesse rabroué, n'a pas pu exploiter son génie chimique et mécanique. Amoureux d'une jeune fille aperçue par hasard, il entre au service de ses parents, puis à celui de la jeune fille, Linda Hunt. Furieux du mariage avec Abraham Breech, il administra un poison à Linda Hunt pour provoquer la mort de son enfant, et la séparation d'avec Breech. Mais la liaison de Linda avec Tom Brady ranima sa colère et lui fit concevoir un plan diabolique.

Il fabriqua d'abord un exo-squelette, puis un poison suffocant et un produit spécial qu'il faisait passer pour celui qui rend invisible. Il déroba des fonds à Brady et loua le Chêne-Vert, accumulant de l'argent en vendant sa fausse formule en disparaissant dans la pièce aux miroirs (pièce 16) ou dans le tube du labo. Le soir de la réception, après avoir placé des débris de verre et du sang sur le rebord de la fenêtre, il versa du poison à Linda, tira un coup de pistolet à air comprimé dans la vitre, après avoir actionné un magnétophone pour l'avertissement (d'où l'impression bizarre) tandis qu'une machine secouait l'escalier. Il descendit dans la rue, se glissa à l'avant (par où il conduisait) de sa voiture.

Si les aventuriers sont parvenus à l'arrêter à ce moment, il a profité des flammes pour s'enfuir et d'abord tirer un coup de son pistolet à air comprimé sur l'un d'entre eux. Il décida de les attendre au chêne-Vert, pour les narguer, arrachant un masque amidonné vide, se servant de son exo-squelette pour simuler une grande force et une grande taille, courant sur la plaque de verre pour donner l'illusion de pieds invisibles, disparaissant dans la trappe, etc. Tout son plan visant aussi à amener toutes les pistes vers Abraham Breech, d'où l'achat du piano, la fabrication des passeports, etc., le tout uniquement pour tuer Breech ensuite.

Si un des aventuriers déduit une de ces informations, continuez discrètement. Si au bout de deux heures de temps réel, ils n'ont pas trouvé, apprenez-leur que c'est le matin. Le nain apporte le petit déjeuner à Linda et Tom, pour, après son crime, disparaître à jamais...

Martin Latallo.

Disponible depuis le mois de juin, la boîte de base de Donjons et Dragons, en français, a permis à de nombreux amateurs de s'initier au jeu de rôle. Les modules qui leur sont destinés étant encore rares, voici un scénario "débutant" simple, mouvementé et vite joué.

Si vous voulez jouer un personnage dans cette partie, ne lisez pas ce scénario qui ne devra être connu que du Maître de Donjon (MD).

Par contre, si vous décidez d'être Maître de Donjon et de faire jouer vos amis, lisez bien ce scénario un ou deux jours avant la partie, et pour chaque "monstre" ou sort compris dans cette aventure, revoyez bien les explications du manuel, afin de bien avoir les détails en tête et de ne pas trop consulter ces textes durant le jeu, ce qui ralentirait l'action et diminuerait l'intérêt des joueurs...

Pour jouer, se munir de la boîte de base de Donjons et Dragons de TSR, et éventuellement de dés supplémentaires et de figurines.



Les caves de Thraoril

scénario débutant



A L'INTENTION DU MD

Mise en scène :

Que les aventuriers se connaissent déjà ou non, ils se retrouvent tous, en milieu d'après-midi, à "l'Ours Bicéphale", seule auberge de Thraoril, petit village de la province de Rhu, au royaume d'Alarian (voir CB 13).

Bien que de dimension modeste, la localité est renommée pour ses artisans habiles, tisserands, potiers ou forgerons, et donc relativement prospère. Or, il suffit d'écouter les rumeurs à l'auberge pour apprendre que, malgré les fortifications parcourues de patrouilles, des intrus sont venus par deux fois, durant la nuit, dévaliser des demeures, détruisant ce qu'ils ne pouvaient emporter, et tuant les habitants. Après quelques instants, deux notables entrent dans l'auberge et proposent une récompense de 100 pièces d'or à qui trouverait la voie par où s'introduisent les voleurs et détruirait ce passage, et 500 pièces d'or supplémentaires à qui capturerait et détruirait les pillards avant qu'un nouveau forfait ne soit commis. Les volontaires seraient autorisés à garder les objets déjà volés auparavant s'ils les retrouvaient. Mais les villageois présents font semblant de ne pas entendre.

Les personnages, eux, devraient voir là une occasion d'une aventure à leur portée.

Si jamais (cela arrive avec certains débutants) les joueurs sont trop pantouflards et ne relèvent pas le défi, le MD mettra le prix des chambres à un tarif exorbitant (1 po par nuit, ce qui représente près de 500 F !) les obligeant ainsi à quitter Thraoril.

Hors du village, des enfants leur jetteront des pierres et s'enfuiront, et un instant plus tard éclatera une pluie torrentielle transformant le chemin en rivière de boue et limitant la visibilité à une dizaine de mètres...

Course aux infos...

Si les aventuriers acceptent la mission, les notables leur remettront une bourse de 50 po en "acompte", le restant leur étant promis après le succès de leur entreprise. L'un d'eux indiquera à l'un des personnages que c'est auprès des clients de l'auberge qu'ils obtiendront les renseignements nécessaires à leur enquête. Il suffira effectivement de discuter pour apprendre que :

- les deux attaques ont eu lieu de nuit ;
- personne n'a rien entendu ;
- les victimes ont été sauvagement mutilées ;
- dans l'une des demeures on a dérobé un coffre pesant plus de deux cents kilos sans qu'on retrouve

les traces qu'il aurait dû laisser sur le sol en glissant, comme s'il s'était évaporé ;

— les deux maisons pillées sont celles d'un armurier et d'un magicien. Ce dernier est toujours en vie car il était sorti au moment de l'attaque, mais il a perdu sa fille et son serviteur dans l'incendie allumé par les voleurs, sinistre qui a détruit la quasi-totalité de la maison.

Si les personnages se montrent généreux en tournées de bière du pays (environ cinq pièces d'argent à chaque tournée), les buveurs les présenteront comme des "amis" à "l'ancêtre", un vieux tout parcheminé qui connaît bien des choses.

En fait, "l'ancêtre" vit dans le passé et ignore tout des événements récents. Cependant, si les personnages insistent un peu, ils apprendront qu'un souterrain passe sous le village, qu'il reliait autrefois une petite mine de fer sous la forêt, au sud du village, à la rivière. Mais il ne se souvient plus où passe cette galerie... Si les personnages questionnent encore le vieil homme, il leur donnera des informations sans importance (inondation remontant à vingt ans, etc.).

La nuit suivante, une autre maison sera attaquée (n° 4 sur le plan du village), celle d'un fabricant de bijoux.

La bande des pillards est composée de dix orques sous les ordres d'un elfe d'alignement chaotique, particulièrement mauvais, qui a retrouvé les plans des souterrains. La maison du magicien, construite sur une ancienne sortie de cette galerie, fut donc la première attaquée. En réalité, Yasha, sa fille, n'est pas morte mais prisonnière des orques, qui s'assurent grâce à cet otage, le silence du magicien.

Dans un premier temps, d'ailleurs, ce magicien, nommé Yanh Kabak, effrayé pour sa fille, tentera d'éloigner les aventuriers sur de fausses pistes puis, s'il est mis en confiance, il changera d'avis et les aidera dans l'espoir de voir Yasha délivrée. Voici ce qu'il sait : l'elfe, Ildan-le-noir, utilise un bâton magique pouvant lancer un sort *Silence*, identique au sort de clerc (page B19), sur sa troupe. Passant ainsi sans attirer l'attention des gardes, qui guettent plutôt vers l'extérieur des murailles, le groupe pénètre, grâce au sort *Frapper* (p. B16) dans les maisons les mieux protégées, où les orques attaquent, toujours en silence. Là le butin est chargé sur un *Disque flottant* (p. B16) et les malfaiteurs repartent avant que le sort *Silence* ne cesse de faire effet, par le souterrain.

DESCRIPTION

Le village

1. L'auberge.
2. Maison du magicien Yanh Kabak.
3. Maison de l'armurier.
4. Maison du fabricant de bijoux.
5. Tour de guet. Elle mesure 20 m de haut et ses guetteurs surveillent surtout l'extérieur du village. Elle est en pierre, avec simplement un escalier qui grimpe le long du mur jusqu'à la plate-forme supérieure.
6. Le puits. Profond de 25 m, donne sur une rivière souterraine où il est impossible de passer. A mi-hauteur, un personnage descendant dans ce puits peut,

s'il en a la capacité, détecter une porte secrète, impossible à ouvrir depuis ce côté.

7. La muraille. Environ 15 m de haut, protégée par une toiture de bois. Un chemin de ronde en fait le tour, et des créneaux permettent de tirer en s'abritant. Quinze gardes y patrouillent durant la nuit, six durant le jour, équipés d'une épée normale ou d'une hallebarde.

8. Portes de chêne, hérissées de pointes. Durant la nuit elles sont fermées par une énorme poutre, et gardées en permanence.

9. Le pont. Les bords sont en pierre mais le centre en bois, avec un système permettant de faire sauter d'un coup certaines chevilles, de telle manière que le pont s'écroule sous le poids de visiteurs "indésirables" (bandits et autres).

10. L'ancien pont, dont il ne reste que les piliers de chaque rive. Un passage secret permet de communiquer avec la galerie souterraine. On peut trouver et déclencher le mécanisme d'ouverture, mais la porte est à demi bloquée et il faudra que les personnages tentent de l'ouvrir à plusieurs. (Leurs forces additionnées doivent atteindre 40 pour que la porte cède, dans un grouillement de cloportes effrayés).

11. Trajet de la galerie souterraine. Près de la rivière, le passage est obstrué par un éboulement, mais on peut passer un par un en rampant. Le couloir fait un demi-cercle autour du puits. On peut commander le passage secret du puits depuis ce côté, si on en trouve l'existence et le mécanisme... Sous la maison du magicien, on peut voir une trappe dans le plafond de la galerie, qui est plus près du niveau du sol à cet endroit. En effet, le souterrain monte constamment de la rivière jusqu'à ce point, puis redescend sensiblement lorsqu'on avance vers le Sud.

Les galeries sont bien sûr totalement obscures.

Les maisons du village

Elles sont à peu près toutes du même type, faites de quatre grandes pièces (voir dessin). Au rez-de-chaussée, deux pièces, et deux autres identiques mais au plafond mansardé à l'étage. Seulement les maisons les plus riches abritent une seule famille dans ces quatre pièces (dîner et réception en bas, chambres en haut) tandis que les familles moyennes se partagent une maison pour deux, et que les plus modestes n'occupent qu'une pièce. Les maisons les plus pauvres sont vers le mur sud, au fond du village, les plus riches autour de la place centrale et du puits.

Voici quelques maisons particulières où les aventuriers risquent de se rendre :

A) Auberge

1. Entrée avec porte en chêne ; un rideau de velours sépare ce petit hall de la salle 2.
2. Grande salle de l'auberge : des tables de tailles diverses entourées de bancs ou de tabourets. Les clients "de marque" s'installent plutôt aux tables rondes. Au fond à droite, le bar. L'aubergiste est aidé par deux serveuses, un serveur. Parmi les clients (une trentaine environ) se trouvent toujours quatre ou cinq gardes. Un rideau entrouvert dissimule les portes vers les salles 3 et 4.
3. Les cuisines. Deux cuisiniers s'y affairant.

4. L'escalier vers les chambres : sous l'escalier est aménagé un petit bureau où la femme de l'aubergiste tient ses registres.
 5. Cellier, contenant les réserves de nourriture. Un escalier descend vers la cave.
 6. Cave contenant uniquement des tonneaux de vin, bière ou vides.
 7. Couloir éclairé aux bougies.
 8. Chambre des aubergistes.
 9. Chambres : chacune comprend de un à trois lits, une armoire, un broc et une cuvette.
- Pour plus de fantaisie dans les événements de l'auberge, nous renvoyons nos lecteurs, qui l'aurait manquée, à la description d'auberge du n° 12 de Casus Belli.

B) Maison du magicien

1. Seule pièce ayant échappé à l'incendie, cette ancienne salle de repas est encombrée des divers objets que Yanh Kabak a pu sauver du brasier.

Bien que magicien de troisième niveau, il ne peut lancer d'autre sort que *Lumière*, dont il possède encore la formule. Il tentera d'abord d'égarer les recherches des personnages en donnant une fausse indication sur la direction où ses agresseurs ont fui. Mais si un magicien du groupe lui propose d'apprendre un sort de son propre livre de sorts, cela facilitera beaucoup le passage de Yanh Kabak dans le camp des aventuriers, et il leur apprendra alors ce qu'il sait sur la bande et le souterrain.

Si on fouille la pièce, on pourra trouver un rouleau de protection contre les morts-vivants et un anneau de protection + 1 (page B51) ; mais si ces recherches sont effectuées sans l'accord du magicien, celui-ci utilisera son sort et son poignard pour défendre son bien.

2. La cage d'escalier : seules les premières marches n'ont pas brûlé. Dans l'ombre de ces marches, dissimulée par la suie, une trappe qui donne sur le souterrain utilisé par les voleurs. Elle est fermée du dessous par une chaîne et il faudra un quart d'heure et beaucoup de bruit pour l'ouvrir (ou un sort *Frapper*).

Le souterrain

Sauf en certains endroits, les galeries sont voûtées, hautes de 1,60 m à peine, et les humains, gênés, retireront 1 à leur jet de dé "pour toucher" s'ils combattent à l'arme blanche (épée, hache, masse), dans le souterrain.

L'ambiance est glacée, humide et angoissante. Nous avons déjà parlé du trajet de ce tunnel entre la trappe et la rivière, voyons ce qui se trouve en direction du Sud.

1. Le souterrain fait quelques chicanes qui font perdre le sens de l'orientation. Le sol descend régulièrement. On y distingue, en regardant attentivement, les traces des orques.
2. Le sol est maintenant caillouteux, et il devient impossible d'y suivre la moindre trace. (Si le MD dessine les lieux ou pose des cartons de couloirs découpés, il ne montrera que la partie où se trouvent les personnages).
3. Salle plus haute, taillée dans la roche, froide mais sèche. Elle est encombrée par endroits de poutres

écroulées. Sous les débris, ou contre les murs, des squelettes portant encore des lambeaux de tenues de mineurs, ou des outils (pioche, barre à mine, lanterne).

Si un personnage d'alignement juste (bon/good) passe dans cette salle, dix des squelettes se lèveront et attaqueront (considérer leurs outils comme des "masses" pour les dégâts).

4. La galerie débouche dans la forêt. Les arbres touffus y font régner une semi-obscurité inquiétante. Le sol est recouvert de mousse épaisse où le pied s'enfonce, cachant des trous ou des racines énormes qui rendent la progression difficile.

Si les personnages parlent à voix haute, ils seront attaqués par des Esprit follets (p. B34) ou par des Stirges (p. B45), au choix du MD.

5. Caverne de 1,50 m de diamètre servant de terrier à un furet géant (p. B35) qui attaquera si l'on y pénètre.

6. Caverne de 2 m de diamètre. Après 10 m elle s'élargit et sert de repaire à l'elfe mauvais et à sa bande d'orques. L'endroit est d'une puanteur effrayante. La première partie de la salle est jonchée d'os, restant des repas des occupants. Au fond s'entasse une partie des objets dérobés, le restant ayant déjà été revendu à des trafiquants.

Yasha est là, pieds et mains liés.

Le butin est essentiellement composé d'armes, finement ciselées, rehaussées de métaux précieux. On trouve surtout des dagues, mais aussi des épées, des masses, des haches... Au total pour environ 2.000 pièces d'or.

La bande d'Ildan-le-noir

L'endroit où se trouvent les voleurs dépendra de l'heure, et de leur action.

Ils quitteront leur repaire vers 23 h. Une demi-heure plus tard, ils seront sous la trappe à guetter les bruits du village. Quelques minutes après minuit, alors que le village est endormi, ils ouvriront la trappe et se rendront par le plus court chemin vers la maison 4, protégés par le sort *Silence*. Ils commenceront par piller les bijoux, dans la salle du rez-de-chaussée à gauche, qui sert d'atelier au fabricant de bijoux. Ils chargeront ce qu'ils peuvent, or ou pierres précieuses (il y a en fait beaucoup de pierres de petite valeur), puis monteront dans les chambres du premier pour occire les habitants. Mais le bijoutier, sur ses gardes, poussera un cri terrifiant avant qu'ils ne fassent quoi que ce soit, tout en restant paralysé par la peur. Les voleurs fuiront alors vers la trappe aussi vite que possible (quelques dizaines de secondes). Les guetteurs, mal placés à ce moment, ne verront pas ce qui se passe. Les voleurs refermeront la trappe mais sans la cadenasser. Il sera alors, sauf intervention des personnages, minuit trente. Une demi-heure plus tard, ils seront de retour au repaire.

Ils ramasseront alors leur butin et trois heures plus tard, fuiront au plus profond de la forêt, échappant alors aux recherches.

Nota : le bâton de l'elfe contient encore, avant l'attaque du bijoutier, trois charges de sort *Silence*. Il s'en servira pour surprendre les aventuriers si ceux-ci arrivent jusqu'au repaire sans discrétion...

Didier Guiserix.

ILDAN-LE-NOIR

Elfe : (page B34)
 Dé(s) de vie : 4 + 1
 Points de vie : 27

Moralité : chaotique

Ildan combat à l'épée courte (dégâts 1d6) ou à l'arc (1d6). Il porte une cape magique qui abaisse de 1 sa classe d'armure, soit 4 au lieu de 5. Dans une de ses poches, trois petits diamants de 100 po chacun.

ESPRITS FOLLETS
 (page B34)

CA : 7
 Dés de vie : 3
 Points de vie : 20

Les Esprits follets sont une dizaine environ, et jetteront leurs sorts sans se montrer (la forêt obscure est propice aux cachettes). Ils éviteront le combat. Les effets de leur "malédiction" ne dureront pas plus d'une heure.

ORQUES (page B41)

CA : 6
 Dés de vie : 1
 Points de vie : 5 pour chaque orque, sauf Trågk le "chef", plus musclé, qui possède 8 Pv. Ils combattent à la hache (dégâts 1d6) : leur bravoure est au départ de 10, elle tombera de 2 si leur chef Trågk est blessé, et de 3 si l'elfe mauvais, Ildan, est tué, ou blessé. L'un des orques dissimule sur lui une potion de guérison.

FURET GÉANT (page B35)

CA : 5
 Dé de vie : 1 + 1
 Points de vie : 9
 Le furet attaque uniquement si on viole son terrier.

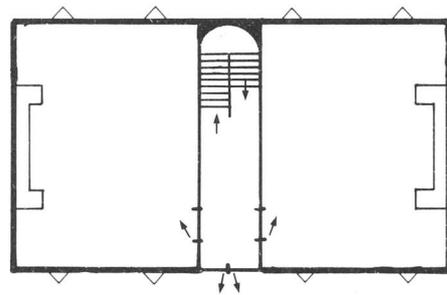
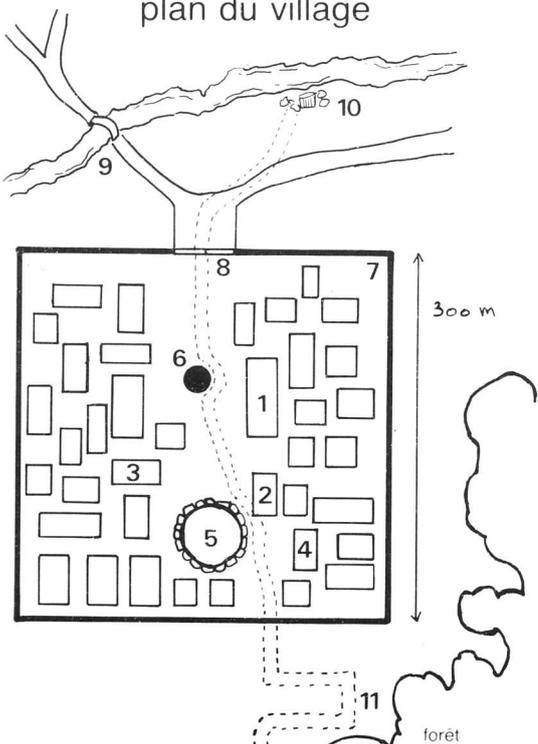
SQUELETTES (page B44)

CA : 7
 Dé de vie : 1
 Points de vie : 3 par squelette.
 Ils se battent avec leurs outils de mineurs qu'on considérera comme des masses (dégâts 1d6). Si un cleric tente de les faire fuir, ceux qui sont cernés loin d'une issue tomberont en poussière, les autres pouvant attaquer de nouveau les aventuriers repassant par la même salle plus d'une heure après.

STIRGES (page B45)

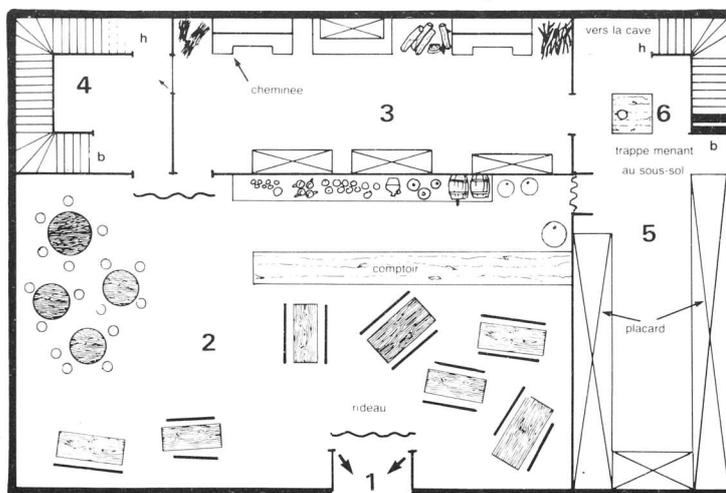
CA : 7
 Dé de vie : 1
 Points de vie : 4 pour chaque Stirge.
 Si le manuel de base décrit les Stirges comme ayant une "solide constitution", elles ont par contre une peur accentuée pour le feu. Devant une attaque au feu, leur bravoure descend à 6, mais gare à bien viser : si le coup est raté, c'est le personnage sur qui la bête est fixée qui prend.

plan du village



maison standard

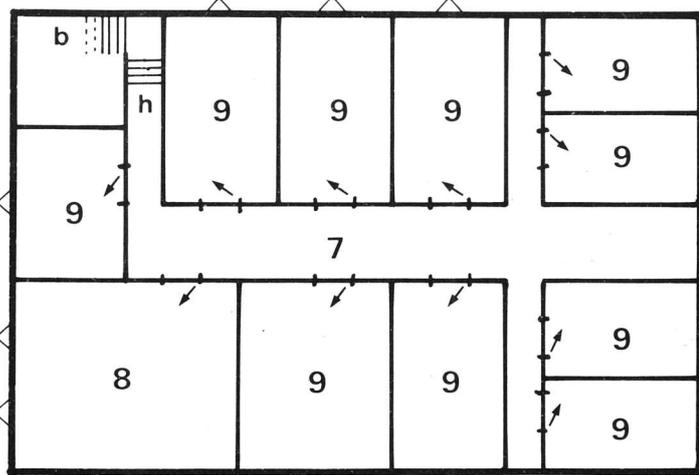
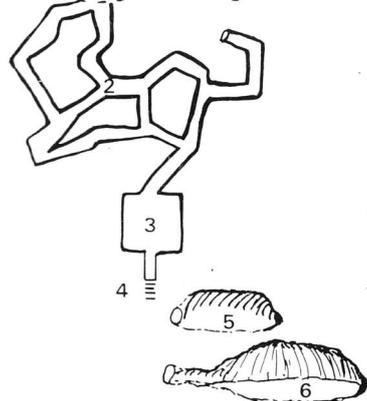
plan de l'auberge



rez-de-chaussée

1 m

le souterrain

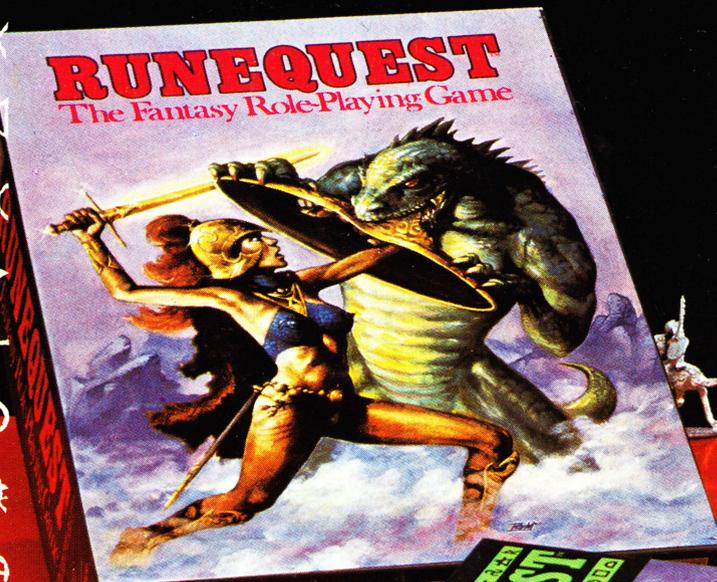


1^{er} étage

△ fenêtre

Le système

RUNEQUEST



BOÎTE DE BASE 173 F

Boîte contenant tout le matériel de base pour jouer, règles, dés, scénarios pour débutants.

Cults of Prax	103 F
Foes	154 F
Cults of Terror	123 F
Gateway Bestiary	102 F
Plunder	85 F
Rune Masters	77 F
Trollpack	230 F
Character & adventure sheets	22 F
Questworld	200 F

RUNEQUEST ET TOUS SES ADDITIFS SONT EN ANGLAIS.



FIGURINES

Chaque boîte contient un set de 10 figurines

RUNEQUEST SET ONE: Humanoids Adventurers	
RUNEQUEST SET THREE: Attack of the Broo	

ORIGINAL RUNEQUEST SET FOUR: Broo!	
RUNEQUEST SET FIVE: Dragonewts	
RUNEQUEST SET SIX: Humanoids and Aldryami	
RUNEQUEST SET SEVEN: Flying Creatures	

58 F

PAVIS 230 F

Snake Pipe Holow	185 F
Griffin Mountain	185 F
City of Lei Tabor	77 F
Duck tower	61 F
Duck pond	61 F
Broken tree inn	46 F
Runequest bordelands	205 F
Soloquest	62 F
Soloquest II: Scorpion hall	62 F
Soloquest III: Snow King's bride	62 F

Dans nos boutiques...



JEUX DESCARTES

PARIS

RIVE GAUCHE (5^e)
40, rue des Ecoles
RIVE DROITE (8^e)
15, rue Montalivet

LYON (2^e)

13, rue des remparts d'Ainay

... ou par correspondance

Bon de commande

total
 frais de port
 et d'emballage + 15 F

A payer

A retourner ainsi que votre règlement à Jeux Descartes, 5 rue de la Baume
75008 PARIS

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Offre également valable pour la Belgique et la Suisse. CB16 R4