

VIEILLE GARDE

Numero 11 ♠ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♠ 15 FF

THE RED EMPEROR



THE FULL MOON CORPS



THE CRIMSON BAT



BEAT-POT AELWRIN



PRINCE ARGRATH



HARREK THE BERSERK



THE WASPS



THE STORMWALKERS



ANDROGEUS



DRAGONS



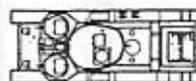
THE SUN DOME TEMPLARS



HUNGRY JACK



DRAGONPASS ou LA GUERRE DES HÉROS



Paris, le 15 Décembre 1996

Commençons par rectifier une triste erreur sur le nom du dernier Académicien nommé. En effet son nom n'est pas Michel Lejeune mais **Michel Jeunechamp**, encore toutes nos excuses !

Pour la première fois **Vieille Garde** présente une Etude sur un jeu non-historique. Cette démarche illustre la vastitude du domaine couvert par l'Académie. Peu de jeux d'**Héroïc-Fantasy** ou de **Science-Fiction** peuvent se targuer d'être de vrais wargames avec de réels principes stratégiques et tactiques à développer pour assurer la victoire mais *Dragonpass* ou *la Guerre des Héros* fait partie du nombre. C'est un jeu qui nécessite une profonde réflexion pour être compris et apprécié et vraiment tous les principes de stratégie devront être appliqués pour gagner. Evidemment l'historique sous-tendu n'est pas celui de notre monde, mais il est suffisamment valable pour entraîner l'adhésion. Qui n'a pas rêvé de jouer des dragons, zombies ou magiciens jeteurs de sorts, avec de nouvelles tactiques à la clé, en gérant de nouveaux types de troupes et de nouvelles méthodes de combat. Pour les joueurs en quête de dépaysement, plus adeptes de stratégie que de d'histoire pure, *Dragonpass* (VO) ou *la Guerre des Héros* (VF) est à recommander.

Dans ce numéro reprend la **Saga du Wargame**, après les annexes des années 70, la seconde époque démarre : celle du wargame américain des années 80, beaucoup de rebondissements parsèment cette période de récession du wargame.

Quelques fanzines récupérés récemment nous permettent de présenter une revue de presse. Elle illustre bien la tendance thématique des publications.

VINDICATOR, *The newsletter of Metagaming and Science Fiction & Fantasy Boardgames* dont le but est de parler des jeux de Fantasy & SF édités au cours des années 70 et 80. L'éditeur est un passionné des jeux de **Metagaming** et propose dans chaque numéro des extensions et modifications pour certains microgames, le fanzine est complété par différents articles analysant des jeux d'autres éditeurs.

\$11 pour 12 numéros en Europe, contactez : **Michael T. Friend P.O. Box 384 Manlius, NY 13104**

Dogfight, *lettre destinée aux fanatiques de combats aériens*, présente des analyses, scénarios et articles historiques sur le thème aérien. Bien écrit et bien présenté, il couvre largement son domaine.

50 ff pour 6 numéros, contactez : **Alex Euphrosine 38, Rue Mozart 91460 Marcoussis**

Claymore, *le fanzine de l'épopée Médiévale*, est passé de spécialiste *Cry Havoc* et consorts à une présentation multi-jeux plus large. Il reste marqué par sa première tendance mais présente d'intéressantes

analyses historiques et couvre aussi les jeux informatiques. Contactez **Claymore-Normandie 33, Rue de Cronstadt 76300 Sotteville-lès-Rouen**

Enfin signalons la Convention de Vincennes, principalement organisée pour le jeu avec figurines, elle devrait voir des démos de jeux sur cartes, notamment par l'Académie. Pour s'inscrire contacter **Jean Christophe RAGUET** avant le 28 décembre : 134, Rue St Denis, Résidence André Morel n°223 - 93100 Montreuil sous Bois - 01 48 59 72 34 (le soir)

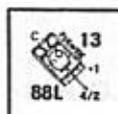
Le prochain numéro est prévu sur *Balkan Front* de **GRD** avec en plus les rubriques habituelles. A bientôt...

Luc

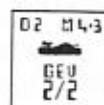
QUIZ

Félicitations à **Marc ADDA** qui a gagné un exemplaire de VG10. Les réponses du précédent quiz sont donc : 1 - Bug Hunter (SPI/TSR), 2 - Submarine (AH), 3 - Third Reich (AH). Un numéro gratuit attend le premier à trouver.

1



2



3



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 13 : *Dragonpass* ou la guerre des héros

Page 14 : Le monde de Glorantha

Pages 15, 16 & 17 : Forums
A Propos de Compétitions

Pages 18 & 19 : La saga du Wargame
Polemos du W.C.

Page 20 : L'Académie du Wargame

DRAGONPASS ou LA GUERRE DES HEROS

La fantasy est-elle soluble dans le wargame ?

Fiche Technique :

Editeurs : Chaosium (1975) - Avalon Hill (1983) - Oriflam (1994)

Concepteurs : Robert Corbett et Greg Stafford

Sujet : Guerres autour de la passe du dragon lors des guerres de héros sur Glorantha

Echelle pions : D'un individu (humain ou créature) à une unité de quelques milliers d'individus.

Remarque : Il existe un jeu frère, *Nomads Gods* (1977), traduit en 1994 sous le titre *Les Dieux Nomades* par Oriflam

Il était une fois la fantasy

Dragon Pass, traduit sous le titre de *la guerre des héros* par Oriflam, présente l'intérêt d'être un des rares jeux se référant à un univers fantastique. Le lieu où se situe l'action est le monde de Glorantha qui sert de base au jeu de rôle *Runequest*.

Jeux de rôles et wargames sont souvent présentés comme antinomiques, il n'en est toutefois rien, de mon point de vue. Il faut tout de même dire que ces deux activités étant dévoratrices de temps, elles sont difficilement conciliables. Il existe pourtant de grandes différences entre joueurs de wargames et joueurs de jeux de rôles. Ces différences sont très visibles dans la conception d'autres wargames de fantasy comme *battle system* d'après AD&D, *Ave tenebrae* ou *Warhammer*. Le joueur de jeu de rôles bien souvent donne la priorité à la personnification et au "fun" ; alors que le joueur de wargame recherche cohérence et exemplarité tactique et stratégique. *Dragon pass* est bien fait pour plaire à ces deux archétypes de joueurs rapidement esquissés. En effet la guerre des héros est une vraie phase historique de Glorantha que les joueurs de *Runequest* connaissent, les personnages et créatures impliqués sont donc "réels". Ces mêmes personnages et créatures ont tous des particularités, en terme de jeu, qui vont pimenter celui-ci. Mais le wargamer trouvera aussi son compte, nul besoin de posséder des connaissances ésotériques pour jouer. Nul besoin enfin d'ingurgiter un livre entier de sorts qui, s'ils ont une utilité, contribuent à rendre l'intérêt stratégique très faible. J'espère avoir éveillé votre intérêt pour ce jeu; il convient maintenant de vous en donner un aperçu plus précis.

Le combat et la magie en plus...

Le système de jeu ressemble beaucoup à celui de n'importe quel wargame stratégique sur le Moyen-Age mais avec quelques subtilités en plus. Le tour de jeu permet de s'en rendre compte ainsi que l'ajout de la magie et l'originalité du système de combat. Ces quelques points seront rapidement esquissés, le détail, plus complexe, étant présenté de façon logique au cours de la description des scénarios dans la partie suivante.

Le tour de jeu

Phase de diplomatie (jeu de campagne uniquement)

Phase d'événements aléatoires (idem)

Phase des joueurs

mouvement aléatoire

(campagne uniquement)

conclusion des alliances

mouvement

pouvoirs spéciaux ou magie exotique
combat

engagement des esprits

choix de bataille

déclaration

magie chaotique

magie physique

magie des esprits

tir

mêlée

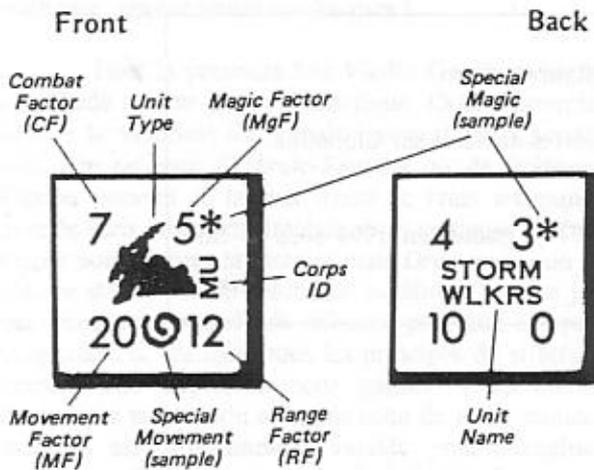
engagement des esprits

ralliement

Phase d'évaluation et de notations

La description de la phase de combat, montre qu'il existe cinq manières de combattre. Ceci me conduit à vous parler des pions qui doivent contenir toutes les informations nécessaires à ces différentes modalités de combat. Chaque unité a quatre caractéristiques primaires qui sont : force physique, force magique,

portée, mouvement. Ces caractéristiques sont enrichies par un grand nombre de symboles. Ainsi le nombre d'étoiles qui suit la force physique indique la valeur de tir, le symbole de la rune de l'air après le mouvement indique que l'unité vole. Il faut noter que la plupart des unités sont dépourvues de portée, cette caractéristique concernant essentiellement les magiciens et indique notamment la possibilité de se défendre magiquement.



Les combats par magie

La magie des esprits

Faisons ici une parenthèse sur la magie, dans le monde de Glorantha la magie la plus pratiquée est la magie des esprits. Pour être puissant dans cet art, il convient de contrôler des esprits. Ainsi chaque unité de magicien a un esprit qui lui est associé et représenté par un pion. L'esprit associé ne possède qu'une force magique et une portée, il ne se déplace que lors des phases d'engagement des esprits et peut être mis hors-carte - pour un emploi futur - ou placé sur des unités en défense pour les protéger, à la discrétion du joueur. Les combats par magie des esprits s'effectuent ainsi : l'attaquant fait la somme de la force magique des esprits associés se trouvant dans l'hex attaqué. Il lance un dé et se réfère à la table de combat standard, qui détermine la taille maxi des pertes en force magique qu'il inflige. Le défenseur fait de même après avoir déterminé sa force de défense, en faisant la somme de la force magique des unités ayant une portée de 0 ou plus. Les magiciens ne peuvent pas utiliser leur force magique si leur esprit est engagé, de même les unités chaotiques ne défendent pas l'hex. L'attaquant choisit les unités qu'il détruit, la somme de la force magique des victimes doit être inférieure ou égale au résultat de perte obtenu. Le défenseur procède de même avec les unités de l'attaquant.

La magie physique

La magie physique concerne un petit nombre de magiciens capables de contrôler des forces naturelles aux pouvoirs destructeurs, tempête ou tremblements de terre par exemple. On sait qu'un magicien utilise la magie physique lorsque sa portée est soulignée. Le magicien physique a un agent qui lui est asso-

cié. Celui-ci ne possède qu'une force physique et une portée soulignée. Contrairement aux esprits, les agents physiques ne peuvent pas rester sur carte ni être détruit. L'attaquant procède de la manière suivante pour mener ses attaques de magie physique. Après avoir placé ses agents physiques sur une pile ennemie dans la portée de ses magiciens, l'attaquant fait la somme de la force physique de ses agents présents sur un hex et détermine la taille des pertes infligées en lançant un dé et en se référant à la table de combat standard. L'attaquant choisit alors les unités qu'il détruit de telle manière que la somme de leur force physique soit supérieure ou égale à la taille des pertes infligées. Il faut savoir que le terrain peut multiplier la valeur physique des unités en défense pour le calcul des pertes.

La magie chaotique

Enfin la dernière et la plus rare des formes de magie, la magie chaotique ; seuls des êtres ayant survécus aux temps anciens possèdent ce genre de pouvoir. Une unité chaotique a sa force magique précédée d'un "-".

L'utilisation de la magie chaotique est des plus simple, l'unité chaotique détruit un nombre d'unités ennemies égal à sa force magique. Le choix des unités détruites est laissé à la discrétion de l'attaquant.

Le tir

La puissance de feu d'une unité correspond au nombre d'étoiles qui suivent sa force physique. On opère de la manière suivante, le défenseur effectue tout ses tirs puis l'attaquant agit de même. Le joueur choisit ses cibles qui doivent être adjacentes aux tireurs, il détermine la puissance totale de ceux-ci. Enfin il se réfère à la table de tir. Dans le cas des tirs, c'est la cible qui choisit ses pertes, celles ci seront le plus souvent des résultats de disruption. Une unité disruptée est retournée, elle a ainsi ses capacités diminuées et ne peut plus attaquer. Notons que le terrain est souvent très défavorable aux tirs.

La mêlée

Pour ce qui est des mêlées, toutes les unités ennemies adjacentes à une unité amie doivent être attaquées. L'attaquant fait la somme de la force physique des unités engagées, puis jette un dé et consulte la table des résultats standards. L'attaquant choisit les unités qu'il détruit, il commence obligatoirement son choix par le haut de la pile, une unité non retenue pour être détruite ne peut plus l'être après. Cela pose un problème de choix car la composition des piles n'est pas connue, donc attendre de pouvoir détruire une unité puissante mais située encore en dessous peut entraîner le risque de "manquer" la destruction d'unités mineures plus haut dans la pile. Enfin le défenseur contre-attaque avec les survivants de la même manière que l'attaquant, toutefois sa force physique est doublée et il peut bénéficier d'avantages du terrain. L'attaquant a donc intérêt à détruire une bonne partie de la défense et pour ceci d'être assez nombreux.

Tableau de résultats standards

dé	1	2	3	4	5	6
perte en fraction de la force de l'attaquant	1/6	1/4	1/3	1/2	3/4	1

Exemple d'utilisation du tableau : si vous attaquez avec 6 points de force physique et faites 3 au dés vous infligerez 2 pertes à votre adversaire ($1/3 * 6$). Par perte il ne faut pas entendre unité, mais points de force. Dans l'exemple ci-dessus, l'attaquant peut choisir d'éliminer un défenseur avec une unité de valeur physique 2, ou éventuellement deux unités avec un valcur de 1. Dans le cas d'une attaque par magie des esprits, c'est la force magique d'une unité qui indique le nombre de pertes nécessaires à sa destruction.

En regardant la table, certains esprits chagrins trouveront les combat trop aléatoires, en effet avec une puissance de 20 en attaque, les dégâts infligés vont osciller entre 3, une unité faible détruite, et 20, un super héros anéantit. Cela peut paraître gros mais pourtant c'est ce qui donne tout le sel du jeu et les multiples renversements de situation sont facilités. La seule manière qui reste pour laisser une place moins importante au sort est éviter de faire une seule attaque massive qui peut accoucher d'une souris, donc de ne pas faire d'attaques inutiles, si un six est nécessaire pour infliger une perte à l'adversaire laissez tomber. Les facteurs influants sur le combat étant très limités, il faut en tirer le plus partie, en mêlée évitez d'attaquer dans un terrain favorable au défenseur ou à partir d'une rivière où l'attaque est divisée par deux. Si vous devez attaquer dans un terrain difficile, utilisez la magie des esprits qui ignore toute notion de terrain.

Il n'y a pas moins de 9 scénarios proposés, dont deux correspondent à la campagne et utilisent le tour complet avec diplomatie et événements aléatoires.

Aventures dans la passe du Dragon

Quasiment tous les scénarios mettront aux prises les satarites contre les lunarites, soit les Satarites voulant reconquérir leur terrain perdu, soit les Lunarites voulant annihiler leur ennemi et capturer la fameuse "Passe du Dragon" qui verrouille l'accès aux plaines de Prax. L'objectif de tous les scénarios sera de contrôler les forteresses ennemies en évitant de perdre les siennes. Les forts, également intéressants en défense, n'ont eux aucun rôle sur la victoire. Les premiers scénarios ont visiblement été conçus pour que les joueurs puissent progresser dans la maîtrise des différentes règles, puis les scénarios de campagne utilisent toute la carte et tous les groupes de neutres et indépendants répartis dans des principautés indépendantes ou lieux-dits spécifiques. Sauf règle de scénar-

rio, ils débiteront neutres et seront recrutés par la diplomatie.

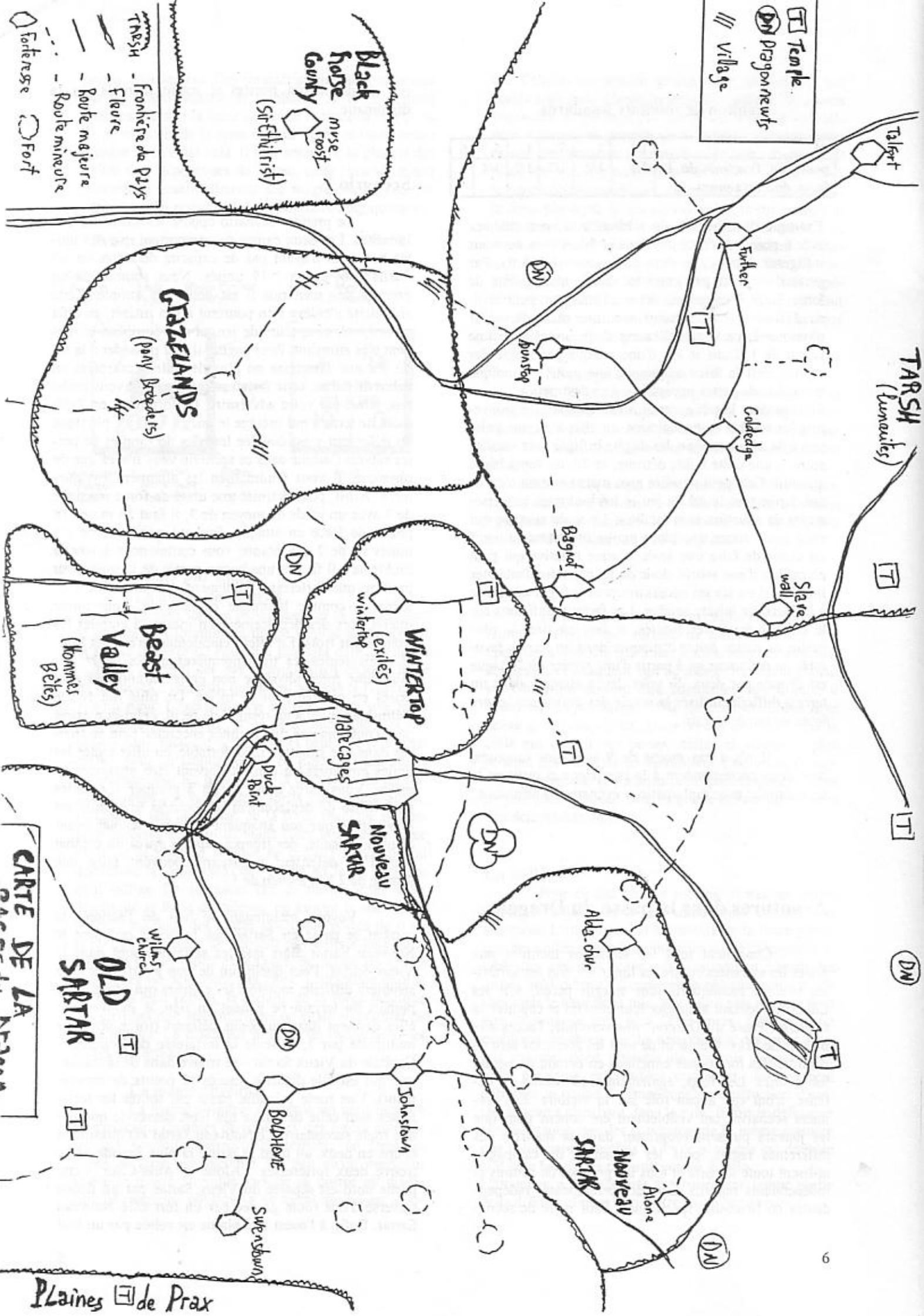
Scénario 1

Le premier scénario oppose les satarites aux lunarites. Les deux camps ne comportent que des unités normales n'ayant pas de capacité de tir et les effectifs sont égaux : 19 unités. Nous sommes là au premier des scénarios il est donc très simple. Cette simplicité n'enlève rien pourtant à son intérêt, en effet sa brièveté, cinq tours de jeu, et son équilibre le rendent très attrayant. Pour gagner il faut posséder à la fin du jeu une forteresse en plus de celles contrôlées en début de partie, cette forteresse est, je ne le vous cache pas, tenue par votre adversaire. La forteresse est l'élément de terrain qui protège le mieux, la force physique du défenseur y est doublée lors des décomptes de pertes subies. Comme dans ce scénario vous n'avez que du physique, il vous faudra bien les attaquer physiquement. Ainsi, pour détruire une unité de force physique de 3 avec un jet de dé moyen de 3, il faut au moins 18 points de force en attaque. Sachant que la force des unités va de 2 à 5 points, vous commencez à voir le problème : il faudra une bonne partie de l'armée pour prendre une forteresse faiblement défendue. Dans ce scénario, comme la magie est absente, vous aurez intérêt, lors des déplacement en masse, à empiler les troupes par trois. En effet l'empilement n'est pas limité, mais seules les trois premières unités de la pile ayant une force physique non entre parenthèses sont prises en compte pour la mêlée. De plus nul risque d'élimination dû à un résultat de recul, celui-ci n'existe pas. Toutefois une pile d'unités encerclée peut se trouver dans une situation inconfortable, en effet toutes les unités ennemies au contact doivent être attaquées en mêlée. Vous aurez aussi intérêt à grouper vos unités par vitesse de déplacement. D'abord si une unité est plus rapide que son attaquant elle peut reculer avant combat. Ensuite, des troupes rapides après un combat duquel le défenseur a disparu, peuvent faire une avance de 2 hex au lieu de 1.

Voyons maintenant le lieu de l'action : le combat se passe en Sartar, les lunarites occupent le Nouveau Sartar alors que les satarites sont dans le Vieux Sartar. Pour quelqu'un de non averti le terrain semblera difficile, toutefois les collines qui occupent la plupart du terrain ne gênent en rien le mouvement, elles donnent juste un bonus défensif (force physique multipliée par 1,5), seule la forteresse de Bolhome - Capitale du Vieux Sartar - se trouve dans de la montagne qui est elle difficile d'accès (3 points de mouvement). Une route primaire passe par toutes les forteresses sauf celle de Alone qui n'est desservie que par une route secondaire. Le Nouveau Sartar est quasiment coupé en deux, au nord la partie la plus grande où se trouve deux forteresses : Alone et Alda-Chur. Cette partie nord est séparée du Vieux Sartar par un fleuve traversé d'une route gardée par un fort côté Nouveau Sartar. Enfin à l'ouest une plaine est reliée par un tout

[T] Temple
 [DN] Dragonneurs
 // Village

TARSU - Fronche de la Pys
 - Fleuve
 - Route majeure
 - Route mineure
 O Forteresse
 O Fort



CARTE DE LA

Plaines de Prax

petit passage à la partie nord, cette partie ne contient qu'une forteresse adossée à un large marais : Duck point.

Le sarrarite sera nettement avantagé par le fait qu'à partir de Boldhome il peut renforcer en un tour ses trois autres forteresses - Johnston, Swenstown et Wilms Church - par la route primaire qui coûte ½ point de mouvement, toutefois il a une forteresse de plus à garder. Lors du placement, c'est le lunarite qui se place en premier et qui jouera en premier. Ne pouvant bénéficier d'aucun effet de surprise autant choisir comme objectif principal Jonstown, qui présente comme avantage la proximité et qui de plus se trouve être à peu près équidistant des trois forteresses lunarites.

Lors de son placement le lunarite devra prendre soin d'avoir des troupes de l'autre côté du fleuve sinon le sarrarite pourra lui faire perdre un tour complet, bénéficiant du fait que l'attaquant est divisé par deux lorsqu'il attaque à partir d'un fleuve.

Côté sarrarite vous pourrez toujours aviser en fonction du placement lunarite mais vos deux objectifs évidents sont Alone et Duck Point.

N'essayez surtout pas de courir deux lièvres à la fois. Prendre pour objectif Duck Point présente l'avantage et l'inconvénient d'être décentré de tout. Vous avez cinq tours c'est court et long à la fois, en effet la carte est petite ce qui donne une certaine latitude pour la manœuvre. Il n'y a pas de mort subite aussi pouvez vous très bien gagner au cinquième tour, à l'inverse une attaque prématurée peut coûter cher et faire perdre une victoire trop tôt acquise.

Cependant comme lors de la mêlée, attaque et défense ne sont pas simultanées, si l'attaquant annihile le défenseur celui ci ne riposte pas et comme les effectifs sont fort réduits, si vous avez la possibilité en début de partie de détruire à peu de frais des unités adverses, faites le.

Malgré tous vos efforts la lutte risque d'aboutir à un nul, les forces étant trop bien équilibrées. Pourtant la partie se joue souvent au cinquième tour la rendant ainsi très tendue. Le résultat historique de cette bataille fut un match nul, les lunarites prenant Jonstown, les sarrarites Alone, les deux armées finissant réduites.

Scénario 2

Le scénario deux, toujours dans le cadre de l'apprentissage, introduit des unités ayant une capacité de tir. Le scénario dure 6 tours et met face à face à peu près les mêmes troupes que dans le scénario précédent, le terrain est identique. Ce sont les conditions de victoire qui changent, pour gagner le lunarite doit contrôler Boldhome ou bien cinq forteresses, sachant qu'il en a déjà trois. Le sarrarite doit contrôler Boldhome et trois autres forteresses ; conditions qu'il remplit en début de partie. Comme précédemment le lunarite se place en premier et joue en premier. La difficulté pour le lunarite est que son adversaire peut jouer la défense totale ce qui mobilisera offensivement tous les effectifs

lunarites, mais comme le lunarite ne peut se permettre de perdre une des forteresses déjà en son pouvoir, il devra également garder une force de défense lunarite ; donc concilier au mieux ces deux éléments. Le lunarite aura intérêt à bien se servir des quatre unités de tireurs ayant 6 points de mouvement. En effet se sont les troupes les plus rapides du scénario, elles pourront donc retraiter avant la mêlée en ayant tiré, car le tir s'effectue avant la mêlée. Le tir, ici avec une puissance de 1, peut potentiellement (6 au dé) disrupter une unité et la rendre ainsi inopérante pour un tour. Avec quatre unités exerçant une zone de contrôle (c'est le cas de toutes les unités ayant une force physique non entre parenthèses), il est possible de faire une belle ligne qui sans risque pourra retenir un ennemi ayant des velléités de contre-attaque. Sinon pour ce qui est de l'attaque, les choix du lunarite sont plutôt simples, il doit dans un premier temps prendre Jonstown qui se trouve sur la route menant à Boldhome. Dès que Jonstown est prise, le plus tôt étant le mieux, le lunarite exerce une menace à la fois sur Boldhome et sur les deux autres forteresses sarrarites. Toutefois la seule forteresse vraiment accessible sera Swenstown, de plus si vous délaissez Boldhome vous aurez bien du mal à empêcher ses nombreux défenseurs de vous ravir Jonstown.

Pour ce qui est du sarrarite il doit défendre avec acharnement Jonstown, utilisez au mieux les collines de votre pays n'ayez pas la tentation de vous aventurer en plaine. Enfin en plus de la garnison maximale de trois unités pour les forteresses menacées d'attaques lunarites, ayez toujours d'autres unités adjacentes. En effet lors de la phase de combat toutes les unités adjacentes doivent être attaquées, ceci peut obliger le lunarite à faire des combats de diversions qui s'avéreront coûteux, ou bien il devra nettoyer les abords de la forteresse ce qui lui coûtera temps et unités. Avec le sarrarite vous pourriez avoir envie de prendre une forteresse lunarite comme celle de Duck Point qui risque d'être isolée. Gardez cependant à l'esprit que si Boldhome tombe, vous avez perdu même si vous contrôlez toutes les autres forteresses. Par contre veillez, par la présence menaçante de votre cavalerie, à ce que toutes les forteresses lunarites soient défendues.

Le résultat historique est une défaite du lunarite, qui a de grandes chances de se renouveler si le lunarite vise la victoire. En effet la prise de Jonstown risque de coûter cher en hommes, et l'attaque suivante risque de voir un sarrarite passant à la contre offensive pour reprendre Jonstown. Quoi qu'il en soit, comme dans le premier scénario, la décision risque de ne se jouer qu'au dernier tour.

Scénario 3

Dans le scénario trois nous allons toujours un peu plus loin dans les règles, là sont présents héros, super héros et créatures spéciales. Les héros sont le prince Argrath et Gunda la coupable, le super héros est Harrek le berserk, et les créatures les *Dragontooth Runners* ; tous côté sarrarite. Toutes ces unités repré-

sentent des individus seuls, ce qui nous est indiqué par les parenthèses entourant la force physique. De plus une étoile est située après la force magique d'Argrath et des *Dragontooth Runners*, cela nous indique des pouvoirs spéciaux. Un paragraphe du livret de règle est ainsi consacré à chaque unité spéciale. Dans le cas des *Dragontooth Runners* leur spécificité est qu'ils ne sont pas obligés de commencer sur la carte, c'est Argrath qui les invoque. Ce scénario, un peu comme le précédent, est assez clair : ici, le sarrarite est attaquant, il se placera et jouera en premier. Il dispose d'un net avantage avec son super héros car si les effectifs en troupes standards sont à peu près similaires, la présence d'Harrek avec ses 20 de force physique - une bonne unité valant 4 - fait pencher la balance. De plus les Super héros et héros, dans une moindre mesure, disposent d'avantages spécifiques et soutiennent trois unités de leur empilement. Ces avantages sont conséquents et font partie du charme d'un jeu de Fantasy, ils seront détaillés au cours du texte.

Voyons les objectifs de victoire, le scénario s'appelle le retour d'Argrath qui n'est autre que le libérateur de Sartar, aussi l'objectif sarrarite n'est pas moins que le contrôle total de Sartar. En clair le sarrarite doit enlever les trois forteresses tenues par les lunarites - Alda Chur, Alone et Duck Point - tout en gardant les siennes. Il y a pourtant une condition de mort subite, en cas de mort définitive d'Argrath, le lunarite gagne. J'ai employé le terme de mort définitive pour introduire le fait que héros et super héros ont toujours une chance d'échapper à la mort ceci tenant en partie à leur maîtrise de la magie runique. Ainsi un héros normalement mort, ne l'est pas s'il fait 4 ou plus sur un dé 6 ; le super héros survit sur 3 ou plus.

Lunarites !, même si le sarrarite a l'équivalent d'une division blindée face à vous, la partie est loin d'être perdue. Vous êtes dans la même situation que le sarrarite au scénario précédant, vous commencez en ayant la victoire. Pourtant face à ces nouvelles menaces héroïques il faut complètement changer de façon de voir. En effet nul intérêt à essayer de faire de la prise de vos forteresses un nouveau Verdun, car le super héros annule les bonus défensifs du terrain. Il convient donc de ralentir au maximum l'avance sarrarite, pour ceci il suffit d'installer une ligne de troupe ayant un espace d'un hex ou deux entre elles, et de disposer de réserves en seconde ligne qui bloqueront les avances après combat. En effet toute troupe dont l'hex d'attaque a été libéré peut avancer dans celui-ci, et à partir de là les troupes ayant un mouvement d'au moins cinq peuvent encore avancer d'un hex pour autant qu'elles ne soient pas dans une zone de contrôle. Vous devrez de plus abandonner la garnison dans Duck Point, vos effectifs ne vous permettant pas de défendre nord et ouest avec la même technique. Toutefois il y a peu de chance qu'Harrek prenne le temps d'aller à Duck Point qui devra donc être prise par des procédés standards. Votre technique de ralentissement doit principalement viser Harrek, ce qui est surtout vrai vers la fin de partie. Avec sa force et ses avantages Harrek, à lui tout seul, peut enlever une forteresse. De plus il se déplace très vite - 6 points de mouvement - en ne dépensant pas plus de 1 point par hex car, son potentiel de dépla-

cement étant souligné, il bénéficie du mouvement héroïque.

Le sarrarite ne devra pas minimiser les forces nécessaires à la prise de Duck Point, une économie mal placée risque d'entraîner des retard désastreux. Utilisez pour la prise de Duck Point les héros, les *Dragontooth Runners* et des unités de cavalerie, car leur vitesse leur permettra d'être utile ailleurs plus tard. De plus Héros et super héros rajoutent des points à la force physique de chaque unité avec lesquelles ils sont empilés (non cumulable), ceci étant indiqué par le "!" suivant leur force physique - chaque ! rajoute un point à chaque unité -, ce qui se rajoute à leur propre valeur de combat. Il est donc intéressant de les empiler avec trois troupes pour doper la force globale de la pile.

Pour ce scénario, il est intéressant de jouer l'option des unités cachées qui consiste à ne rendre visible que l'unité située en haut d'une pile, les autres n'étant pas connues de l'ennemi. Cette option a une incidence sur les pertes infligées en combat comme expliqué plus haut. Un joueur malchanceux ou voulant trop optimiser les pertes qu'il inflige peut se retrouver à ne faire aucune perte. Prenons pour exemple une attaque contre une pile composée d'une unité avec 3 de force physique et de Harrek. Si l'attaquant inflige 4 pertes, il peut éliminer l'unité 3 du dessus et espérer trouver une unité avec 1 de valeur physique, par contre si le joueur dédaigne l'unité 3 espérant la présence d'une unité 4, il ne fera aucune perte. Cette option permet aussi au sarrarite de cacher en début de partie la position d'Harrek, position qui sera connue dès qu'il agira mais cela rajoute cependant un petit élément de surprise.

Voici pour Duck Point, pour les deux autres forteresses, le problème n'est pas tant de les prendre mais plutôt d'y arriver en cinq tours. Il faudra détruire un grand nombre d'unités lunarites et profiter chaque fois que possible de l'avance après combat de deux cases. Il faudra également éviter de se retrouver dans une position où Harrek est obligé de courir après une unité lunarite partant à l'assaut d'une forteresse du Vieux Sartar.

Une attaque par des forces conventionnelles sarrarites sur Alone est envisageable, cette forteresse étant relativement proche de la frontière. Enfin gardez à l'esprit qu'en fin de partie un lunarite désespéré peut lancer une attaque massive sur Harrek et que cette attaque peut réussir, cela n'entraîne pas de victoire automatique mais compromet vos chances de l'emporter. Historiquement, les héros capturèrent Alda-Chur, une partie de l'armée pris Alone, et la milice s'empara de Duck Point. Toutefois ce résultat risque d'être dur à obtenir, le dernier tour arrivant un peut trop tôt.

Scénario 4

Le quatrième scénario - la contre attaque - introduit la magie sous toutes ses formes, ainsi que la notion des phases de la Lune. En effet, un grand nombre d'unités de magiciens - pratiquement tous les lunarites et quelques sarrarites - ont leur force magique,

voire même physique, qui varie de 3 à 7 points suivant les phases de la lune. Cependant cette force est toujours au maximum lorsque l'unité est en territoire lunarite, marqué en rouge pourpre. La Lune change de phase à chaque fin de tour et effectue une révolution complète en 7 tours.

La phase de magie exotique apparaît également, une des unités lunarites le *crater makers* peut, une fois dans le jeu, détruire toutes les unités d'un hex se trouvant dans sa portée de 12 cases, sauf si un super héros les protège. Le scénario dure 7 tours et la portion de carte utilisée est plus vaste car se rajoute à Sartar le territoire Lunarite, province de Tarsh. Les conditions de victoire sont simples : il suffit au lunarite de prendre Boldhome et au sarterite de l'en empêcher. Le joueur lunarite se place en premier, choisit la phase de la lune et joue en premier. Le choix de la phase de la lune est important, il vaut mieux que la pleine lune n'arrive que vers le cinquième tour. Dans tous les cas il ne faut pas commencer par la pleine lune car vous possédez 2 unités du *Corps de la Pleine Lune* qui sont immortels et en cas de perte renaissent à chaque pleine lune. De plus en début de partie vous disposez de la *Crimson Bat* qui peut mourir, mais qui génère une aura de pleine lune à deux hex autour d'elle. Mis à part le *Corps de la Pleine Lune*, toutes les unités lunarites présentes disposent d'une force physique plutôt faible, en revanche la plupart des unités magiques sarterites ont une force physique élevée. Ainsi le sarterite préférera toujours perdre l'esprit associé d'un magicien plutôt que le magicien lui-même. Il perdrait ainsi une bonne unité et un esprit puissant, car en effet un esprit dont le magicien est mort n'est plus utilisable, alors que le magicien survit à son esprit. La Force des magiciens lunarites reposant essentiellement sur leurs esprits associés, ils devront donc dans un premier temps rester le plus possible en territoire lunarite, là où leur force magique est au maximum ; ce qui les met ainsi à l'abri d'une attaque magique des lunarites. Le sarterite devra s'efforcer de mettre toutes ses unités ayant une force physique de 3 ou moins dans un terrain protégé, l'agent du *crater makers* disposant d'une force physique de 6. Le lunarite n'aura rien à craindre de ce côté là, les unités sarterites utilisant la magie physique étant absentes du jeu. Dans ce scénario gardez le bien à l'esprit que la mort d'Argrath n'a aucune conséquence fâcheuse. Aussi utilisez le en première ligne et de préférence non empilé avec une autre unité, vous pourrez ainsi contraindre le lunarite à faire une attaque peut être inutile : les héros ont la vie dure. De plus Argrath a le pouvoir d'annuler autour de lui tout effet de pleine lune généré par le terrain ou la *Crimson Bat*.

Je vous ai dit en préambule que toutes les formes de magie étaient présentes dans ce scénario, il ne nous manque plus que la magie chaotique dont le seul détenteur est la *Crimson Bat* qui possède une force de "-1" et tue donc automatiquement un ennemi adjacent par tour. L'inconvénient de la *Crimson Bat* est qu'elle doit être nourrie en unités fraîches - amies ou ennemies -, ce qui est un inconvénient mineur car ses capacités lui permettent de se nourrir facilement au dépend de l'ennemi. La dernière unité très puissante est

le *Red Emperor*, grand chef des lunarites qui, avec une force magique et une portée de 10 ainsi qu'un statut de héros, est également une clé maîtresse de la stratégie lunarite.

Le sarterite n'a, mis à part Argrath seulement héros, qu'une seule autre unité de caractère exceptionnel. Cette unité - les *Guêpes Géantes* - relativement faible par ailleurs, est l'unité volante la plus rapide (10 contre 9 pour la *Crimson*) et possède un pouvoir spécial. Ce pouvoir consiste lors de la phase de magie exotique sarterite, donc après son mouvement, à disrupter tous les ennemis adjacents. Malheureusement l'utilisation de ce pouvoir fait disparaître les *Guêpes Géantes*. Ce pouvoir est loin d'être anodin lorsque l'on sait que la *Crimson Bat* disruptée perd son pouvoir magique et que la plupart des unités voient leur capacité tant physique que magique divisée par deux. Les *Guêpes Géantes* vivantes, le lunarite n'est pas à l'abri d'une contre-attaque d'envergure de la part du sarterite. En effet la composition des forces du lunarite entraînera une division en deux groupes, les magiciens à l'arrière et un groupe comprenant le *Red Emperor*, la *Crimson Bat*, le *Corps de la Pleine Lune* plus éventuellement des magiciens se déplaçant rapidement. L'avant-garde Lunarite, peu nombreuse, peut se retrouver en mauvaise posture si elle est disruptée. Pour éviter toute mésaventure, le lunarite devra lors du deuxième engagement des esprits à la fin de la phase de combat, utiliser ceux-ci au mieux pour défendre ses piles. En effet les esprits sont immunisés contre le pouvoir des *Guêpes Géantes* et leur présence dans un hex attaqué peut permettre aux unités de retraiter avant la mêlée pour autant que la somme des forces magique des esprits présents égale celle de l'attaquant. Cette technique, qui autorise le retrait des défenseurs en laissant une couverture équivalente à la force magique ou au 1/6 de la force physique de l'attaquant, est à employer dans tous les scénarios lorsque cela est possible. Etant donné la relative faiblesse de l'avant-garde lunarite, le sarterite peut avoir la tentation de faire, à défaut d'une contre-attaque bien menée grâce aux *Guêpes Géantes*, une attaque massive au moyen des esprits. Ceci doit être à bannir, car outre les esprits lunarites qui se défendent, toutes les unités lunarites peuvent aussi se défendre magiquement, leur portée étant de 0 ou plus ; cette portée signifie justement la possibilité d'utiliser la force magique comme valeur de défense magique, l'équivalent de la défense physique dans un combat physique classique. Une telle attaque risque de se solder par un fiasco complet. Si le sarterite doit faire des attaques massives avec les esprits associés, c'est sur des unités dont la défense ne sera pas en mesure d'annihiler tout les esprits engagés. Le sarterite doit avoir la même attitude que le lunarite dans le scénario précédent, c'est à dire plutôt la défensive. Le lunarite n'aura qu'une seule pile qui frappe vraiment fort, dans le style d'Harrek, et c'est cette pile qu'il convient de retarder. Le risque pour le sarterite est que, profitant d'un trou dans sa défense, le lunarite envoie la *Crimson Bat* seule sur Boldhome. La *Crimson Bat* se déplace à 9 et elle est capable de prendre la capitale, si une seule unité défend la ville. Pourtant, le lunarite ne s'y risquera pas tant que plusieurs esprits associés

seront capables d'intervenir, car dans le combat la *Crimson* détruira certainement un des esprits, mais il suffira d'une seule perte pour la détruire. S'il est exact que les unités utilisant la magie chaotique doivent être sélectionnées en dernier pour subir les pertes par magie physique, une telle unité seule devient alors une proie facile. La *Crimson Bat* doit donc toujours être empilée avec des unités qui la défendent de toutes les agressions magiques. Pour ce qui est de l'utilisation du pouvoir spécial du *Crater Makers* je vous conseillerai d'en différer l'utilisation au maximum. Tant que le lunarite possède cet atout, le sarrarite ne fera aucun empilement de troupe. Ainsi une troupe isolée étant détruite à tout coup par la *Crimson*, cela facilitera l'avance. Et à propos d'avance, si dans le scénario précédant le lunarite pouvait empêcher l'avance de 2 hex après combat, grâce à sa seconde ligne, le lunarite pourra utiliser ses esprits pour détruire les unités de seconde ligne justement gênantes.

Ce scénario risque d'être serré bien que légèrement en faveur du lunarite. Les premiers tours sont très importants, si le sarrarite n'y prend garde ses meilleurs magiciens seront détruits sans avoir rien fait, le potentiel destructif lunarite étant énorme. Par contre si le pouvoir du *Crater Makers* est utilisé rapidement, la défense sera plus facile en regroupant les unités qui pourront ainsi assurer une vraie défense contre les assauts d'esprits.

Le résultat historique fut une victoire lunarite, mais l'union magique de Sartar se montra à la hauteur du collège de magie.

Scénario 5

Le cinquième scénario est une répétition générale de la campagne, chaque joueur a son ordre de bataille complet, mais le nombre de tour n'est que de 7. L'objectif de victoire oblige les deux joueurs à être actifs, il s'agit de contrôler le plus grand nombre de forteresses ennemies à la fin du jeu. Dans ce scénario on découvrira des unités exceptionnelles non encore jouées : ainsi Jar-eel qui est l'équivalent d'Harrek pour le lunarite. C'est ici l'occasion d'évoquer le fait que les super héros sont quasiment invulnérables à la magie sous toutes ses formes et qu'ils peuvent étendre cette invulnérabilité à trois unités empilées avec eux. Cette propriété ajoutée à d'importants effectifs et à l'option de pions cachés, rend l'utilisation efficace de pouvoirs spéciaux très aléatoire ("sur qu'elle pile taper ?"). Pour y remédier chaque camp possède une unité d'assassins qui permet de faire des reconnaissances sur les piles adverses et éventuellement d'assassiner héros, super héros et unités.

Il faut aussi savoir que les super héros, s'ils se combattent, n'annulent plus les effets de terrain. Ainsi un super héros qui défend une forteresse bénéficie de son avantage quelque soit l'attaquant. Il vaut donc mieux éviter de laisser pénétrer un super héros ennemi dans une de ses propres forteresses.

Enfin, dans ce scénario, le sarrarite dispose des *Stormwalkers* dotés d'un pouvoir équivalent à celui du *Crater Makers*, ce qui limitera la concentration de troupes de qualité. Toutefois le pouvoir du *Stormwalkers* peut se montrer beaucoup plus meurtrier que celui du *Crater Makers*, car dans une des deux formes d'utilisation de son pouvoir, le *Stormwalkers* détruit un hex et disrute toutes les unités adjacentes. Ce pouvoir, en conjonction avec celui des *Guêpes Géantes*, est l'équivalent d'une frappe atomique chirurgicale, en effet vous détruisez toutes les unités d'un hex et toutes celles adjacentes - une double disruption égale une destruction -. D'où intérêt d'avoir des super héros, immunisés à ces pouvoirs, et de ne pas trop concentrer son placement. De plus le *Stormwalkers* obligera le lunarite à laisser une garnison dans ses forteresses et dans le Temple de la Lune, en effet le *Stormwalkers* se déplace de 20 hexs. J'en profite pour faire une petite digression sur le Temple de la Lune, c'est lui qui permet l'effet pleine lune sur le territoire lunarite. Toute profanation du temple entraîne la perte définitive de l'effet pleine lune, ce qui constituera un handicap pour la défense du territoire lunarite.

Ici c'est le sarrarite qui choisit la phase de la lune. Le mieux est sans doute de commencer par une pleine lune, le premier tour sera dur à passer mais il peut être anticipé étant donné que le lunarite se place en second. L'avantage de situer la pleine lune au premier tour est double, tout d'abord toute unité du *Corps de la Pleine Lune* détruite le sera définitivement, ensuite vous pourrez construire votre attaque pour les tours 3 et 4 car la valeur de la lune y est au plus bas et finalement le *Crater Makers* ne peut pas utiliser son pouvoir. La partie risque de voir se développer un équilibre de la terreur, en effet chacun des joueurs répugnera sans doute à attaquer le super héros de l'autre. En effet lors de la réplique en mêlée le défenseur est doublé, donc si l'attaquant ne réussit pas son coup, il s'expose à être détruit lui même. De plus la réussite du combat n'assure pas la mort du super héros, il reste le test de survie. Pourtant cet équilibre est fragile, et pour éviter que votre super héros en fasse les frais, laissez-le toujours dans un terrain protégé, et utilisez au mieux l'option de camouflage en profitant des avances après combat pour modifier les empilements. Si par un hasard heureux vous réussissez à tuer le super héros adverse, ne vous laissez pas griser par ce succès, votre adversaire peut très bien remettre les pendules à l'heure en tuant le votre avec des unités normales et de la chance.

Historiquement, les sarrarites soutinrent le choc lunarite sur la rivière qui sépare les deux nations. Et en final Harrek aidé de Gunda lança une attaque fructueuse sur la forteresse de Bagnot.

Dans la pratique le résultat sera plus incertain, ne vous mettez pas dans la tête que vous êtes le plus fort et pouvez ainsi attaquer n'importe comment. Ne vous faites pas non plus le raisonnement que vous allez échanger des pertes contre du terrain, les choses étant tellement incertaines, tenez vous en à "un tien vaut mieux que deux tu l'auras".

Le sixième scénario

Ce scénario met aux prises le lunarite à un nouvel adversaire, les indépendants : constitués d'un regroupement de 3 peuples de la Passe du Dragon emmené par *Androgeus*, un super héros. Il permettra de familiariser les joueur avec les nations neutres du jeu de campagne et avec une partie de la carte non encore utilisée.

Passons en revue les trois nations :

D'abord les **Exilés**, la seule des trois nations à posséder des magiciens - quatre en tout -. Une de ces quatre unités utilise la magie physique et peut une fois dans le jeu lancer de manière très destructive un tremblement de terre - équivalent des *Crater Makers* et *Stormwalkers* -. Les 3 autres magiciens pourront toujours faire les spirituels (avec leurs esprits associés !) face aux neuf magiciens du Collège de Magie. L'autre problème des magiciens est que la plupart sont des montagnards qui ne bougent qu'à trois. Ils ont donc tout intérêt à rester dans la montagne où leur potentiel de déplacement n'est pas ridicule.

Les **Grazeland Pony Breeders**, composés essentiellement de cavalerie et ayant en leur sein des troupeaux de chevaux qui peuvent augmenter le potentiel de mouvement de la plupart des unités à pied. Certaines unités tirent.

Les **Hommes-Bêtes**, composés uniquement d'unités rapides - 5 et plus - comme les *Centaures* et les *Manticores*, quelques unités sont équipées d'armes de jet. *Ironhoof*, héros qui dirige les homme-bêtes, pourra une fois au cours du jeu, interdire tout mouvement à l'ensemble de la cavalerie présente, amie comme ennemie.

Les trois nations sont chacune emmenées par un héros, et auront, sur ce point, la supériorité sur le lunarite. Ce scénario contrairement à tous les autres est assez nettement déséquilibré en faveur du lunarite, ceci principalement grâce au gros avantage en magie. Toutefois pour atteindre la victoire, le lunarite devra reprendre ses deux forteresses sud - Bagnot et Dunstop -, au main de l'ennemi en début de partie, et en plus prendre les capitales des 3 nations ceci dans un délai de dix tours. Le lunarite choisit la phase de la lune ; la durée du scénario permet d'envisager 2 pleines lune au cours de la partie. Pour le lunarite, tous les conseils des scénarios précédents sont valables. Il faut juste évoquer le problème posé par le super héros ennemi que vous devrez nécessairement affronter. Repoussez ce moment le plus possible, dès que vous n'aurez plus rien à craindre des tremblements de terre, faites des piles qui défensivement puissent mettre à mal un super héros présomptueux, rappelons que la force est doublée en défense. Pour gagner, vous devez chaque tour occasionner le plus de pertes possible, votre adversaire risque de mal supporter de se retrouver seul avec son super héros.

Les indépendants ont pour unique objectif d'empêcher le lunarite de parvenir à ses fins. Les pertes n'étant pas importantes, les 3 héros indépendants devront être utilisés en première ligne. Soit seuls, avec l'inconvénient qu'il n'exercent pas de zone de contrôle car leur force physique est entre parenthèses, soit empilés avec

une unité dont la force magique est faible. Ceci pourra obliger le lunarite à faire une attaque combinée sur l'hex pour le prendre. Cet emploi des héros a pour conséquence d'utiliser dès le début de partie, le pouvoir de *Ironhoof*. Réfléchissons maintenant à la meilleure façon d'utiliser *Androgeus*. Tout d'abord, il est envisageable de le laisser dans une forteresse comme Bagnot, cela handicaperait fortement le lunarite. Pour détruire *Androgeus* dans une forteresse, il faut faire 40 points de dégât. Même avec un engagement massif, le lunarite n'aura en gros qu'une chance sur deux d'y parvenir, sachant qu'ensuite *Androgeus* réussit son évasion héroïque sur un jet de dé supérieur à deux ! Le lunarite ne sera pas forcé d'attaquer la forteresse, il peut très bien s'occuper des indépendants, comptant sur le fait que soit *Androgeus* sortira de son abri un jour ou l'autre, soit une fois l'armée indépendante entièrement anéantie. Le super héros ne pourra pas "ressusciter". En effet, en l'absence de toute unité amie, héros et super héros ne peuvent pas réapparaître suite à une évasion héroïque. Si vous ne souhaitez pas subir cette tactique avec *Androgeus*, vous aurez intérêt à le mettre à l'écart de l'axe de progression direct du lunarite vers ses objectifs, l'obligeant ainsi soit à perdre du temps pour vous neutraliser soit à laisser ses arrières exposés à une contre attaque.

Le résultat historique de ce scénario fut une défaite importante des indépendants, résultat que vous avez de bonne chance de reproduire. Ce scénario met bien en évidence l'importance de la magie, les indépendants, avec leurs tout petits moyens en la matière, ne peuvent faire le poids.

Le scénario 7

Il correspond au jeu complet en 14 tours, et met au prise lunarites et sarrarites en utilisant le tour complet. Développons ici ce tour :

La diplomatie

Comme nous l'avons vu dans le scénario précédent, il y a sur l'aire de jeu un certain nombre de puissances neutres. Celles-ci peuvent basculer dans un camp ou dans un autre, grâce à la diplomatie. Les deux belligérants sont supposés avoir des ambassadeurs chez la plupart des neutres dont l'alliance sera obtenue par un système de points diplomatiques. Par contre, sont aussi présentes des créatures et petites puissances dont l'alliance s'obtiendra par l'envoi d'un émissaire - unité militaire ou héros - qui tentera de les rallier à sa cause.

La première phase du tour de jeu, phase de diplomatie, ne concerne que les premières puissances. C'est à ce moment que chaque joueur reçoit ses points diplomatiques - 50 au premier tour et 25 les suivants -, il les répartit entre ses différentes ambassades. On retrouvera la diplomatie dans le tour de chaque joueur, lors de la phase d'alliance, c'est à ce moment

que l'on testera la réussite de la mission des émissaires, sachant que l'échec entraîne souvent la mort. C'est aussi à ce moment que le joueur pourra tenter de s'allier avec une des puissances pour laquelle il pense avoir misé assez de points diplomatiques.

Après la diplomatie, il y a la phase d'événements aléatoires. Lors de cette phase, on jette deux dés et une table est consultée pour donner un événement. Ces événements sont de nature diverse :

Un joueur peut perdre ou recevoir des unités. Il peut aussi y avoir des effets sur le temps : pluie jusqu'à la fin du jeu, ce qui rajoute +1 aux mouvements. Il y a enfin ceux qui ont trait à la diplomatie, un joueur peut recevoir des points diplomatiques à assigner à un neutre. Un des neutres peut mettre son alliance au enchères, dans ce cas on ne tient pas compte des montants alloués précédemment, et c'est la plus grosse enchère qui gagne. Bien entendu il est possible de miser des points futurs, mais le joueur sera tenu de les payer au cours du jeu.

La dernière phase de jeu concernant uniquement la campagne est le mouvement aléatoire, en relation étroite avec les événements aléatoires. En effet les mouvements aléatoires concernent des géants qui peuvent apparaître suite à un événement aléatoire.

Passons en revue les différents neutres :

Tout d'abord **Androgeus** que vous connaissez déjà, pour obtenir son alliance, il faut au moins 10 points diplomatiques de plus que ceux proposés par l'adversaire lors de la déclaration à la phase d'alliance sollicitée. Ce principe est le même pour toutes les alliances.

Ensuite, les **Grazeland Pony Breeder** et les **Hommes-Bêtes** qui valent 15 points, puis les **Exilés** qui coûtent 20 points, nous les avons analysés au scénario précédent.

Nous arrivons maintenant à **Cragspider** qui vaut 25 points. C'est une des grandes puissances de la région bien que ses troupes soient fort peu nombreuses. Outre un pouvoir spécial destructif, **Cragspider** a comme allié le *dragon noir*. Ceci en fait une alliée inestimable, nous verrons pourquoi plus loin.

Vient après toujours à 25 points, **Sir Ethelist** et ses **Cavaliers Noirs**. Celui-ci n'a pas de magie, si ce n'est la Cape de Nuit et le Chien des Enfers, tous deux reliquats de son pillage des enfers. Les **Cavaliers de Sir Ethelist** sont les meilleurs de tout le jeu - cavaliers à 5-5-7-X - et seront fort utiles pour combler les pertes, toujours nombreuses en troupes régulières.

Enfin les plus chers - 45 points - les **Dragonewts**. Ils ont une armée équilibrée avec 4 magiciens supérieurs et de bons guerriers. Les **Dragonewts** ont la particularité de ne pas avoir de territoire mais des cités (6 dont une triple) éparpillées tout autour de la carte. Chaque unité de **Dragonewts** appartient à une cité, et tant que celle-ci n'a pas été profanée, les unités

tuées peuvent y renaître. Enfin les cités sont reliées entre elles par des routes de **Dragonewts**, immatérielles et utilisables par les seuls **Dragonewts**. Le déplacement y est gratuit et instantané.

Viennent ensuite les puissances avec lesquelles on s'allie par émissaire. Citons pour exemple les **Dinosaures** avec lesquels l'alliance est automatique, mais qui sont les seules unités à pouvoir changer d'allégeance. En effet l'absence de troupe empilée avec eux les rend à leur neutralité.

Evoquons ici les **Dragons**, mis à part le **Dragon noir** on s'allie avec les dragons par la méthode des émissaires.

Les **Dragons** sont des unités surpuissantes qui, vis à vis de la magie, se comportent comme les super héros. Les **Dragons** ont un pouvoir spécial qui consiste en une attaque dragonique : celle-ci a pour effet la destruction totale de tous les ennemis adjacents. Le **Dragon** disparaît dans le processus du combat dragonique. Ne voyez pas en celui-ci l'utilisation d'un souffle ou autre diablerie, mais plutôt la manière qu'ont d'agir les dragons à l'époque des Guerres de la Dragon Pass, un bref passage très marquant. Dans les combats dragoniques, les super héros doivent choisir entre se sauver eux même en abandonnant les troupes empilées avec eux, ou s'exposer aux aléas d'une évasion héroïque et sauver trois unités. L'utilisation du combat dragonique n'est pas volontaire, en effet si le dragon à des ennemis adjacents lors de la phase de magie exotique, il doit effectuer un combat dragonique. La seule manière de rendre inopérante l'attaque d'un **Dragon** est d'avoir un **Dragon** parmi les défenseurs, auquel cas les deux **Dragons** sont éliminés sans causer plus de dommages. Les **Dragons** sont au nombre de quatre, leur contrôle sera un élément déterminant pour la victoire.

Celle-ci sera calculée à la fin du jeu par le plus grand nombre de forteresses ennemies contrôlées. Le début de partie ressemblera beaucoup au scénario 5, les conditions initiales étant les mêmes, si ce n'est que l'on peut passer sur le territoire des neutres au prix de points diplomatiques. Les deux camps devront lancer des émissaires pour essayer de récupérer un maximum de puissances neutres. Etant donné la présence de nombreuses nations sur les frontières, nations pouvant sortir de la neutralité à tout moment, aucun des belligérants ne s'engagera dans une action d'envergure. En fait seul le lunarite aura intérêt à être agressif pour tirer partie de la **Crimson Bat** et du **Corps de la Pleine Lune**. Toutefois la possible présence de **Dragons** chez l'adversaire ne permet plus d'être sûr, comme précédemment, de protéger ses unités de première ligne. En effet le **Dragon** qui peut protéger du **Dragon** ennemi, doit se trouver en première ligne au contact de l'ennemi, et doit attaquer en combat dragonique. Si vous empilez vos trois meilleures unités avec votre super héros, une attaque de **Dragon** vous mettra devant le dilemme de perdre les trois unités ou tenter une évasion héroïque avec le super héros.

Tout ce qui est unité normale risque de mourir assez vite dans la partie, aussi est-il prévu des remplacements. Pour deux infanteries ou trois cavaleries perdues le joueur peut en récupérer une, tandis que les autres sont définitivement retirées du jeu. Ceci

ne concerne que les unités lunarites et sartarites, les alliés sont définitivement perdus. Pour gagner, il faudra donc détruire les forces vives de l'adversaire.

Si jamais lors des premiers tours, alors que les neutres ne sont pas encore engagés, un événement aléatoire propose l'alliance d'un indépendant, ne misez pas trop. En effet si vous voulez avoir des chances de gagner il vaudrait mieux que vous ayez la moitié des neutres de votre côté. Ainsi par exemple, si vous misez 50 points lors d'une enchère - points que vous « empruntez » sur les prochains tours -, cela veut dire que pendant les deux prochains tours vous n'aurez pas de points diplomatiques, laissant ainsi la voie libre à votre adversaire. Lors de votre répartition des points diplomatiques - initiale et à chaque tour -, répartissez les un peu partout pour que votre adversaire ne puisse pas gagner une alliance au coût de base.

Scénario 8

On abandonne la diplomatie ordonnée par règle pour la diplomatie entre joueurs. En effet ce scénario se joue à trois : lunarite, sartarite et Tarsh.

Le Tarsh est un regroupement de neutres, en fait les indépendants du scénario 6 plus les *Dragonewts* et le *Nain et ses cadeaux*. Pour gagner, il faut contrôler sa propre capitale et celle de l'un des adversaires. Le joueur Tarsh est nettement désavantagé car il est situé entre les deux grandes puissances, qui de ce fait, vont prendre pour objectif principal Wintertop la capitale Tarsh. En effet, pour le lunarite, envisager de prendre Bolhome pour objectif c'est accepter d'étirer ses lignes et de laisser le Tarsh au milieu, idem pour le sartarite. Le jeu étant assez long - 14 tours -, la meilleure chose à faire pour le Tarsh est de ne pas défendre Wintertop, obligeant ainsi lunarite et sartarite à se battre pour sa possession. Le Tarsh devra aussi évacuer les cités *Dragonewts* trop exposées à une frappe ennemie. Enfin il pourra, s'il réussit à le préserver, utiliser son pouvoir sur les tremblements de terre pour détruire une forteresse et supprimer ainsi les bonus défensifs. Ce scénario se gagnera sur l'attrition : il n'y a aucun remplacement et les 14 tours devraient suffire pour voire fondre les effectifs. Aussi dans un premier temps ayez pour objectif la destruction d'unités adverses.

Le résultat historique fut le suivant, Tarsh et sartarite attaquèrent le lunarite, puis le sartarite se retourna contre le Tarsh. Les tarshs lancèrent une contre-attaque et prirent Bolhome mais permirent, à cause de l'étirement de leur armée, la prise de Wintertop par le lunarite. Le lunarite est donc sorti vainqueur de cet engagement, principalement par une attaque "coup de poignard dans le dos".

Ce scénario est donc très intéressant surtout dans son aspect trois joueurs peu usité en wargame pur.

Le scénario 9

Grosso modo la même chose que le scénario 7 en 24 tours, les joueurs reçoivent moins de points diplomatiques. L'objectif de victoire est seulement la prise de la capitale adverse.

CONCLUSION

L'analyse des 9 scénarios vous a, je l'espère, facilement convaincu de la richesse du jeu et de ses implications stratégiques et tactiques. Beaucoup de finesses du jeu n'ont pas pu être évoquées, les joueurs pourront les découvrir eux-mêmes. Ce jeu, et son frère - *Les Dieux Nomades* - également traduit par **Oriflam** et partageant des règles communes, peuvent permettre aux wargamers purs de découvrir la Fantasy et aux rôlistes - également purs - de s'initier au wargame sans que les uns et les autres aient l'impression de "trahir" leur camp. Donc une excellente solubilité...

Gilles

BIBLIOGRAPHIE

CB Hors-Série n°13 : pp 44-45
Article sur les deux jeux
plus scénario

DELECTI



DINOSAURS



THE TUSK RIDERS



Runequest et le monde de Glorantha

Dragonpass ou La Guerre des Héros ainsi que Les Dieux Nomades sont des jeux de Fantasy, c'est à dire a priori, des jeux sans références historiques et sans consistance propre. Cela n'est pas exact dans notre cas, car ces wargames sont basés sur un monde développé pour un Jeu de Rôle avec une Histoire et une cohérence géopolitique très riches donc parfaitement apte à être appelés "Jeux d'Histoire" même si cette histoire est parallèle. Nous avons demandé à un spécialiste de nous évoquer rapidement la genèse du monde de Glorantha, à la fois dans notre monde et dans celui du jeu.

Au commencement était **Dungeons & Dragons**.

Au commencement, c'était dans les années 79-80; et **D&D**, c'était : une porte ('j'écoute et j'ouvre'), un monstre ('je frappe'), un trésor ('je prends les objets magiques'). En cela se résumait l'univers de Jeux de Rôle, et cela était bon. Quoi que...Défoncer des portes, casser du monstre et choper des trésors, ça amuse un moment, mais on finit par se lasser. Et tout le monde de commencer à concocter son petit jeu, ou de se tourner en vain vers quelque ersatz venu d'outre-Atlantique.

Jusqu'au jour où débarqua une petite boîte blanche au plumage proche de l'amateurisme proclamant '**RUNEQUEST** *Fantastic Adventures with Heroes & Magic*'. En y regardant d'un peu plus près, on pouvait se rendre compte qu'on allait se mesurer, entre autres, à des Elfes, des Nains, et même des Trolls !! Ca avait déjà un goût de remix; sauf que cette fois les Elfes sont des plantes, les Nains des constructs, et les Trolls les champions de l'anti-Chaos. Mais on y trouve également des Canards et des Grenouilles, de la Magie et des Esprits, des Seigneurs et des Prêtres, des Dieux et des Héros, des Runes et des Quêtes.

Et puis, après avoir tenté le coup, on s'aperçoit que le concept du Jeu de Rôle d'alors a été complètement inversé : on est passé d'un système de règles que l'on appliquait à des bulles d'univers indéterminés, à la description d'un monde cohérent auquel est adapté un système de règles. Et cet univers est si riche que même après un bonne quinzaine d'années d'existence, on continue de s'émerveiller à la parution du moindre supplément; voire de la moindre ligne le concernant. Ce monde, c'est celui de **Glorantha**.

Glorantha, c'est avant tout un cousin du Valhalla, un lieu où les dieux cohabitent avec les mortels et où la limite entre les deux royaumes n'est pas clairement définie. C'est un monde en perpétuel conflit; entre les hommes, entre les dieux, et avec son propre extérieur : le Chaos, le grand ennemi. Mais ici, le manichéisme n'a pas encore sa place; chaque groupe se contentant de défendre, voire de répandre son point de vue et ses valeurs.

Mais Glorantha possède également ses limites, non pas en termes de jeu, mais au sens

métaphysique ou cosmogonique. La première de ces limites est l'espace; bien que peu le sachent, et qu'encore moins s'en soucient. La seconde, c'est qu'avant qu'Arachne Solara ne fasse le temps, il n'y avait rien. Ou plutôt, il y avait tout. Ou plutôt, tout s'est passé à l'instant de la naissance du temps. Ou plutôt, ... Toujours est-il que Glorantha est née.

Quand au nom de la dernière, les esprit le susurrèrent aux oreilles des shamans, les vents le hurlèrent dans les Stormwalk Mountains, et le soleil le grave sur les sables de Prax. Ce sera la **Guerre des Héros**. Son issue décidera de ce qui sera après le temps. C'est pour bientôt, et chacun veut sa part du gâteau.

Tout le monde aura compris que dans cette atmosphère pré-apocalyptique, les joueurs seront amenés à incarner les héros qui forgeront le destin du monde. Mais la quête est longue et, après quinze ans d'existence, seule une petite partie de Glorantha a été détaillée. On y trouvera des contrées aux noms chargés d'évocations, des hommes au passé rempli d'aventures : Prax aux tribus sauvages et la cité cyclopéenne de Pavis - à explorer grâce au jeu "*les Dieux Nomades*" ; Sartar et ses sommets hors de portée des hommes dont la zone montagneuse de Dragonpass, le prince Argrath auquel un livre entier est consacré, Arkat dont le destin demeure un mystère - tout cela à découvrir dans "*la Guerre des Héros*" -. Et nous ne citerons pas Dorastor où le Chaos règne en maître, ou l'Empire Lunarite qui utilise ce même Chaos - grand protagoniste de *la Guerre des Héros* -. Tout cela, et plus si affinité, n'attend que l'esprit débridé des joueurs afin de prendre vie et nous mener au terme d'un conflit dont dépend le destin d'un univers.

Bertrand Dropsy

CRAGSPIDER

JALDON TOOTHMAKER



FORUM : PLAIDOYER POUR UN CHAMPIONNAT DE FRANCE DE WARGAME RENOUVELE !

Pourquoi un nouvel article sur le thème de la compétition, alors que D. ROUY marquait déjà son désintérêt hautain pour le sujet dans le VG n°9 ? Simplement parce que le Championnat de France est une des vitrines du Wargame, et qu'il faut bien dire que l'édition 96 n'aura servi qu'à passer en revue les erreurs d'organisation à ne plus jamais commettre !

Les organisateurs de l'ACPW ont un grand mérite. Peu de gens sacrifieraient autant de leur temps libre pour organiser une compétition comme le Championnat de France. Ce n'est pas pour autant que le bénévolat doit servir à justifier toutes les dérives.

La déontologie au placard. La frustration est cette année d'autant plus grande que le jeu choisi - "Champs de Bataille", du *Vae Victis* n°9 - laissait augurer d'une compétition large (parmi les 15 000 lecteurs de V.V...), plaisante (jeu relativement simple, sorti, un record, 5 mois avant l'épreuve) et variée (6 armées différentes). Au bout du compte, il n'y eut tout juste qu'une soixantaine de participants, la grogne au coins des lèvres. Les raisons en sont malheureusement claires. Premier accusé, le règlement qui n'a atterri dans les boîtes aux lettres des inscrits que 15 jours avant le Championnat. Il comportait 8 pages de modifications de règles (pardon, il faut dire "précisions"), des photocopies de pions à colorier (sic) et l'annonce tout aussi intrigante que rassurante que le classement se ferait selon la méthode Auger-Brault... Cela a fait des ravages mêmes parmi les plus passionnés : 20% des joueurs de mon équipe ont déclaré forfait ! Il est encore plus gênant que toutes les réflexions, entre la parution du jeu et la mise au point de sa version championnat, à propos de l'évolution des règles, la taille de la carte, les budgets ou les listes d'armées se soient faites en "alcôve" (organisateur et joueurs mêlés, j'y ai participé, même si je n'est pas été écouté). Finalement, il s'est trouvé une trentaine de joueurs initiés aux subtilités de *Champs de Bataille* version Championnat (les membres des équipes dont au moins un joueur a ses entrées à l'ACPW, dont encore mienne je l'assume), qui comme par hasard sont aussi, à une ou 2 exceptions près, les 30 premiers du classement final. Que certains participants contribuent à la mise au point de la formule du championnat alors que d'autres la découvre en arrivant est choquant, d'autant que cette distorsion a été renforcée par d'autres improvisations qui le sont tout autant : maintien de 16 têtes de série alors qu'il n'y a que 73 joueurs le 1^{er} jour (les têtes de série faisant déjà partie bien sûr des "initiés"...), répartition par divisions (poules de niveau) aux principes plus qu'opaques (un des joueurs de mon club s'est vu propulsé en D2, bien qu'il n'ait pas joué depuis 6 ans, "parce qu'il avait déjà fait un championnat sur un jeu WWII" et un autre "parce qu'il avait écrit une étude dans VG"...), évolution du système de classement au cours du championnat (au niveau des pondérations par divisions, cherchez pas à

comprendre !), et j'en passe... De toute façon, il n'y a pas eu cette année 2 tables où l'on jouait "Champs de Bataille" avec les mêmes règles, l'arbitre (N. Pilartz) n'y retrouvant pas lui même ses petits !

L'Histoire au placard. L'autre victime du championnat 96 est la simulation historique. "Champs de Bataille", avec des listes d'armées "précisées" (minima inchangés mais maxima x par 2, et contraintes d'époques ou géographiques abolies - il était possible d'avoir une armée romaine patricienne à la fois d'orient et d'occident...), cela finit par plus rassembler à de la S.F. (par ex. : éléphants et cavaliers côte à côte dans les mêmes lignes !!!) qu'à un jeu d'histoire. La formule (jouer un minimum de 3 armées en 6 parties) conduisait quant-à elle à un verrouillage progressif du championnat (il fallait jouer 4 fois une armée perse composée quasi uniquement de Cv (s) - cavalerie supérieure - pour être bien classé). Les joueurs qui ont cru au panache (L. Mariette ou T. Dretzen), en jouant six armées, n'avaient malgré leur talent, aucune chance de rentrer dans les 10 premières places du classement. Enfin les déploiements et manoeuvres préliminaires des armées (sur une carte dont l'agrandissement excessif n'a pas été pensé proportionnellement à celui du budget des armées) ressemblaient à ce que l'on voit dans les mauvais péplum et n'avait rien à voir avec une simulation rigoureuse des "ages sombres". Je ne parlerai pas du fait de faire se rencontrer des armées de périodes différentes, comme par exemple les francs contre les carolingiens (leurs descendants...), car il est imputable à la tradition des compétitions DBM.

Le royaume du "pouit". En clair, le Championnat de France, tel qu'il existe aujourd'hui, est devenu une épreuve truquée par essence. Paradoxalement, cela n'est absolument pas le fruit d'une démarche volontaire. L'ACPW ne cherche pas à truquer les compétitions, mais elle y parvient quand même... Le "pouitage" du championnat est bien plus subtil, il provient d'une accumulation de tripatouillages des règles originales. Toucher à un système de jeu ne s'improvise pas et les Richard H. Berg ou les Kevin Zucker, qui ne courent déjà pas les rues, ne pointent pas à l'ACPW... A titre d'exemple, une "précision" permettant aux chevaliers impétueux de remonter à cheval si on ne les "retient" pas a fait passer une action coûtant 6 Points d'Actions dans les règles d'origines (pour une ligne de 6 chevaliers) à 0 ! C'est ce type d'initiatives qui, à la longue finissent, par bouleverser l'équilibre mûrement pensé et testé par les créateurs des jeux, sous prétexte de "Promotion du Wargame". Les exemples passés présents et à venir (malheureusement) ne manquent pas, les piliers du championnat se souviennent encore des conditions de victoire "précisées" de l'Antietam (XTR) de l'édition 95 qui aboutirent au résultat fameux : si t'es sudiste tu gagnes, nordistes tu perds (vérifié à 100% parmi les joueurs expérimentés). Je ne résiste pas à l'envie de citer la géniale proposition (heureusement déjà

oublie) de supprimer le "momentum" dans la version SPQR de compétition (ce qui reviendrait à peu près à jouer au foot sans ballon...). Quelles motivations derrière ces propositions ? Cela restera à jamais un mystère ! Bref, ce n'est pas "Champs de Bataille" qui a perverti le Championnat 96, mais bien le contraire !

Un nouveau type de Championnat. Je sais que cet article pourrait me faire passer pour un mauvais-joueur râleur, dépité d'avoir perdu la finale du Championnat tant critiqué. Loin s'en faut, car si une partie a été gagnée à la régulière par Boaz Cohen, vainqueur de l'épreuve, c'est bien celle-là ! Mon objectif est seulement de jeter un (gros) pavé dans la mare et de dire le ras-le-bol des amoureux du wargame de compétition devant les délires des "trafiquants de règles". Ce qu'il faut développer, pour rassembler de plus en plus de participants, les satisfaire et ainsi faire parler du jeu d'histoire en France, ne peut plus reposer sur une collection d'approximations et d'improvisations généreuses. A mon sens, les solutions ne sont pourtant pas spécialement compliquées :

- il faut des jeux éprouvés, populaires et accessibles (ce n'est pas cela qui manque) dont on respectera complètement les règles,

- il faut des arbitres qui maîtrisent les règles des jeux (ex: Henri Gautier pour le tournoi "Civil War"),

- il faut donner le même niveau d'information, en même temps à tous les joueurs et mettre au point un règlement transparent et compréhensible,

- il faut donner les mêmes chances à tous les participants, abolir les têtes de séries et autres protections factices (ce n'est pas une Coupe, de toute façon pour gagner, il faut remporter tous ses matches), et faire se rencontrer les "meilleurs" entre eux dès le début de la compétition. La formule retenue doit dégager un vainqueur incontestable,

- il faut déverrouiller les parties, en s'appuyant sur l'Histoire : il est plus intéressant et intelligent de juger un joueur sur ses capacités d'adaptation à une situation historique donnée (même déséquilibrée) que de l'autoriser à composer "librement" son armée (100 % des joueurs achetant 100 % des unités d'élites, avec lesquelles ils joueront toujours la même partie)

- il faut mettre en avant le caractère historique du wargame, qui fait son originalité, par rapport aux échecs, pour augmenter son aura : il est plus facile convaincre un observateur néophyte de l'intérêt de nos parties si elles se raccrochent à un véritable contexte historique, plutôt que de lui prouver que pour casser du franc V^{ème} siècle l'idéal est d'avoir du perse VIII^{ème} siècle. On y gagnera en sérieux !

Cette énumération montre clairement que le *Championnat SPQR* de 1997, qui semble dans ses principes y faire écho, est un rendez-vous très attendu et qu'il sera probablement le laboratoire du renouvellement des compétitions de wargame.

Frédéric BEY

LE CHAMPIONNAT 96... UNE CONTRE-PUBLICITÉ POUR CHAMPS DE BATAILLE !

INITIALEMENT, je me faisais un plaisir de participer au XIII^e Championnat (un chiffre porte-malheur ?). J'avoue que devant la tournure des événements, j'ai préféré me retirer et que je ne le regrette pas. Une fois encore le syndrome ACPW a frappé : « Une règle, quelle qu'elle soit, ne peut être bonne et équilibrée tant que l'ACPW ne l'a pas merveilleusement modifiée ». On sait ce qu'il advint...

Par ailleurs, à l'issue de cet imbroglio, de cette tartuferie, nous avons avec Boaz COHEN un champion du XXI^{ème} siècle : un *cyber-champion*... En effet, grâce à sa première partie virtuelle, contre un adversaire virtuel, en jouant une armée virtuelle, ce joueur s'est finalement imposé. Deux remarques :

• on ne peut que regretter son manque de panache. Certes, le règlement — stupide — lui donnait raison, mais jouer réellement trois armées différentes n'aurait pas nuit à son titre et à son prestige ;

• à toutes fins utiles, je signale que, lors des compétitions DBM, les organisateurs prévoient toujours un « impair » pour faire face aux inscriptions ou désistements de dernière minute.

En fait, l'amateurisme et les cafouillages divers et variés du championnat ont plus desservi *Champs de Bataille* qu'autre chose : ceci n'est pas très grave puisque, de toutes façons, les membres de l'ACPW ne portent pas ce système dans leur cœur. Ils peuvent même se retrancher derrière le manque de clarté de certains points de règle pour expliquer à posteriori le relatif échec de cette manifestation.

Pourtant *Champs de Bataille* présente de nombreux atouts pour la compétition, le succès des tournois DBM en est une preuve. Tout d'abord, les joueurs peuvent se procurer les quatre livrets publiés par WRG pour DBM et disposer ainsi de plus de 300 listes d'armée pour *Champs de Bataille*, un choix que n'offre aucun autre jeu. De plus, bien que je sois partisan des parties et scénarios historiques, je pense que mélanger un grand nombre d'armées dans les compétitions offre quelques avantages :

• d'une part, comme DBM/*Champs de Bataille* est construit suivant le principe du jeu enfantin de « la feuille, du marteau et du ciseau », quelque soit le type de troupes ou d'armée que vous choisissez, il existe toujours des adversaires contre lesquels votre armée n'aura aucune ou peu de chances de victoire. Autrement dit, dans un tournoi « open », même en alignant une armée de cavaliers ou chevaliers supérieurs, vous pourrez toujours tomber contre un khmer avec une magnifique rangée d'éléphants ou contre un indien « pueblo » et quatre couches de psiloes d'un bord à l'autre de la carte¹. Dans le premier cas, vous serez balayé de la carte, dans e second englué... Bref, il n'y a pas vraiment d'armée « miracle » ;

• d'autre part, le terrain et les adversaires étant nombreux et variés, il devient quasiment impossible de tout prévoir à l'avance. S'entraîner comme un forcené n'est plus un gage de victoire. A DBM, les meilleurs joueurs sont ceux qui possèdent bien sûr un sens de la stratégie et des capacités d'analyse, mais aussi ceux qui sont capables de s'adapter rapidement à des situations tactiques originales. Par contre, avec des jeux « classiques », un bon joueur doit avant tout consacrer du temps à son entraînement, jouer et rejouer pendant des heures la même partie pour préparer des ouvertures « béton ». Même si Napoléon aurait sûrement apprécié de refaire plusieurs fois l'entame de Waterloo et de disposer de tout son temps pour étudier toutes les stratégies possibles, est-ce bien sur ce critère que l'on doit juger un bon général ? ;

• enfin, pour l'avoir testé, je peux vous affirmer que beaucoup de parties de compétition entre adversaires historiques (je ne parle pas des scénarios) sont monotones et de peu d'intérêt : deux lignes de lances ou une ligne de piques contre une de lances ou encore des barbares contre des légionnaires ne donnent que rarement des joutes spectaculaires et agréables à suivre.

Quelque soit l'avenir de *Champ de Bataille* en compétition, il ne reste plus qu'à espérer que la cuvée 97 du championnat sera d'un autre tonneau, car cette année, ce n'est pas un bon cru, tout juste une piquette...

J.-Ph. IMBACH

1) Cette armée a combattu au dernier tournoi DBM de Blanc-Mesnil. Résultat : trois nuls et une défaite (à cause d'un général tué au corps-à-corps).

Prescience

La plupart des jeux de simulation qui nous intéressent ici permettent à leurs adeptes de revivre des événements historiques, mais, en replaçant les joueurs dans un contexte «collant» à l'événement à reproduire. Ces produits en viennent à déformer certaines réalités vécues par les chefs politiques ou militaires.

Prenons un exemple classique : dans un scénario «strictement historique» de la bataille de Waterloo, le joueur français sait par avance qu'il ne pourra pas compter sur l'apport de Grouchy et qu'en revanche, il aura à affronter, à partir de 14 ou 15 heures, des Prussiens en provenance du nord-est... Le même raisonnement est bien entendu valable pour le camp allié... Dès lors, les joueurs en viennent forcément à adapter la conduite de la bataille en fonction de cette «prescience» et ce dès le premier tour voire même parfois dès la mise en place des forces en présence. On peut multiplier ce genre d'exemples : lors d'une simulation de l'offensive allemande sur l'Europe de l'ouest en mai 1940, contrairement aux croyances de Gamelin et de son entourage, le joueur français n'est nullement surpris d'apprendre que les Ardennes ne constituent pas un obstacle infranchissable pour les blindés. Dans un scénario reproduisant la bataille de Crécy, le joueur commandant l'armée française sait pertinemment que les charges de sa chevalerie ont peu de chances de bousculer les archers anglais... Lors d'une reproduction de l'opération Market Garden, le joueur anglo-américain est parfaitement au courant du fait qu'il va larguer ses parachutistes au milieu de divisions allemandes aguerries et bien équipées. Et que dire du joueur de l'Union, qui, lors d'une simulation de la Guerre civile américaine, connaît la valeur de tous ses généraux avant même qu'ils aient eu à livrer leur première bataille ? Il est dès lors facile, à l'encontre de toute vraisemblance historique, d'envoyer les plus médiocres d'entre eux au fond de l'Illinois sans qu'ils aient eu à étaler une seule fois leur incompétence sur les théâtres les plus sensibles... Lincoln aurait été bien heureux de disposer de tels dons de voyance pour choisir ses généraux...

Et pourtant, l'incapacité à prévoir la plupart des événements «à venir» constitue bien un facteur au moins aussi déterminant que le moral d'une brigade, la puissance de feu d'un char ou le niveau d'approvisionnement d'une armée...

Il est néanmoins possible d'atténuer certains aspects de ce problème. Il est ainsi intéressant de rendre aléatoire tout ce qui peut l'être sans pour autant dénaturer la fiabilité de la simulation : arrivée incertaine des renforts (provenance, quantité et moment), climat variable, tirage au sort événements aléatoires, impossibilité de connaître l'identité et donc les compétences d'un nouveau chef militaire avant qu'il ait pu effectivement assumer un commandement dans une bataille, mise en place plus libre des dispositifs initiaux,...

Mais si on souhaite vraiment approcher d'un peu plus près les incertitudes vécues par des chefs militaires ou politiques face à une situation «à venir» (Lorsque les Français ont abordé la bataille de Waterloo pour affronter les Anglo-alliés, personne d'autre ne l'avait fait avant eux pour les prévenir que les Prussiens allaient leur tomber dessus quelques heures plus tard...), il peut être instructif de pratiquer de temps à autre des scénarios franchement plus hypothétiques, à condition bien entendu qu'ils demeurent encore suffisamment vraisemblables : une bataille imaginaire basée sur, entre autres règles, ASL, un débarquement allié dans le Pas de Calais, une campagne de France sans ligne Maginot et avec des divisions cuirassées françaises plus nombreuses, un conflit potentiel dans l'un ou l'autre point chaud de la planète ou encore un événement reposant sur une alternative historique crédible - une invasion de l'Angleterre par les Allemands en 1940, un conflit américano-japonais durant les années trente, Alexandre le Grand débarquant sur la péninsule italienne, etc, etc...

Stéphane Martin

A Propos de Quelques Autres Compétitions de Wargame...

La Rencontre de Wargame de Montgeron

Organisé depuis 1993, par l'Association Montgeronnaise de Jeux d'Histoire (A.M.J.H.) et en 1994, 1995 et 1996 par cette même association et l'ACPW, elle regroupe dans des locaux agréables trois types de manifestations :

- Un tournoi de Advanced Squad Leader
- Un tournoi de Wargame avec figurines
- Un tournoi multijeu de wargame avec hexagones.

Son atout principal réside donc dans la diversité des jeux pratiqués.

La quatrième édition a eut lieu les 26 & 27 Octobre 1996.

Organisation :

AMJH - Patrick MARTIN (ASL & Figurines)

☎ 01 69 42 65 12

ACPW - Laurent GARBE (Wargame avec hexagones)

☎ 01 46 24 47 18

Formule :

Tournoi en 5 ou 6 rondes sur plusieurs jeux au cours d'un WE de 2 jours. (Avec bonus pour les joueurs concourant sur au moins deux jeux)

Jeux :

KURSK de Eurogames en 1994 ; ANTIETAM de XTR, BOUVINES de Délire SARL, RAPHIA de GDW, THE CIVIL WAR de Victory Games en 1995 ; PANZERGRUPPE GUDERIAN et LES DERNIERES BATAILLES DE NAPOLEON de SPI en 1996.

Dernier vainqueur : Olivier PUIT en 1995

Le Tournoi de Wargame de l'Essonne

Ce tournoi multi-jeux de wargame avec hexagones est organisé depuis 1995 par l'association «Les Nains de Jardins» et l'ACPW. Son atout principal réside dans la grande diversité et la nouveauté des jeux pratiqués. (ARSOUF a été joué lors de l'édition 1996, avant même sa sortie en boutique).

Organisation :

Nains de Jardins - Jean Christophe NOMINE

☎ 01 64 90 52 56

ACPW - Laurent GARBE (Wargame avec hexagones)

☎ 01 46 24 47 18

Formule :

Tournoi en 5 ou 6 rondes sur plusieurs jeux au cours d'un WE de 2 jours. (Avec bonus pour les joueurs concourant sur au moins deux jeux)

Jeux :

BOUVINES de Délire SARL, KURSK de Eurogames, TUNISIA 1943 de Vae Victis, THIRD REICH d'AH en 1995 ; ARSOUF et HOHENLINDEN de Délire SARL, FONTENOY 1745 de Vae Victis, PACIFIC WAR de Victory Games en 1996.

Dernier vainqueur : Paul BARATOU en 1996

Laurent Garbe

PLAIDOYER POUR UNE CRITIQUE ET UNE ANALYSE CONSTRUCTIVE DU CHAMPIONNAT DE FRANCE DE WARGAME

Réponse à l'article de Monsieur Frédéric Bey par Laurent Garbe.

En réponse à l'article de Monsieur Frédéric Bey dans la rubrique "Forum" de ce même numéro, il a paru souhaitable à l'A.C.P.W. d'apporter des rectificatifs au sujet de sa critique du XIIIème Championnat de France de Wargame. Les participants ont déjà pu se faire une idée objective. Cette réponse est réalisée par notre nouveau Président par intérim, Laurent GARBE, avec des commentaires de tonton "Claude" qui ne jouera bientôt plus qu'en catégorie vétéran.

Tonton Claude: En tant que participant à ce Championnat j'ai eu l'impression de lire de la science-fiction en découvrant l'article de Frédéric Bey (mon cher Luc, c'est un gag? Non même pas? Un coup de sinistrose peut-être?). Les articles de Messieurs IMBACH et MONNIER sont moins excessifs même s'ils comportent eux aussi des inexactitudes.

"La déontologie au placard"

Si les bulletins d'inscription furent envoyés très longtemps à l'avance, le règlement ne fut en effet expédié qu'une quinzaine de jours avant le Championnat. Mais il ne comportait que 2 ou 3 modifications de règles et non 8 pages! la majorité étant des précisions sur la façon de jouer. La méthode Auger-Brault est un mode de classement habituellement utilisé sur D.B.M., dont Champs de Bataille se veut l'adaptation. Il était naturel de l'utiliser afin de garder l'esprit de compétition de D.B.M., pas de quoi s'en offusquer, à moins d'avoir jeté le règlement sans l'avoir lu!

Concernant les joueurs "initiés", nous nous sommes aperçus à posteriori que l'un de nos membres était un peu trop bavard, au cours d'une conversation avec un journaliste. Depuis nous avons pris les mesures qui s'imposaient pour revenir à une stricte déontologie. Quant à la participation de Frédéric Bey à la mise au point des règles, nous n'en avons pas eu connaissance, si ce n'est à travers ses menaces téléphoniques d'une non-participation de toute son équipe s'il n'obtenait pas telle ou telle modification de règle ...!

L'arbitrage fut hélas parfois improvisé. Par contre le système des têtes de série, des divisions avec montées et descentes fonctionne bien, s'il est correctement appliqué. Les joueurs préfèrent jouer des matchs contre d'autres joueurs de leur niveau.

Tonton Claude: Nous sondons parfois quelques joueurs pour analyser si nos idées sont bonnes. Quant aux chiffres de participation selon Frédéric, ils varient, une soixantaine, puis 73 participants. Il y eut exactement 80 personnes ayant disputé au moins une partie. Par contre je fus moi-même assez furieux de décisions d'arbitrage pour le moins discutables.

"L'Histoire au placard"

Pourquoi se plaindre de la non-historicité de "Champs de bataille" alors que le plaisir de ce type de jeu, issu du monde des figurines, consiste justement à faire se rencontrer des armées qui n'ont pu le faire historiquement. Le système des minima inchangés était absolument nécessaire pour compenser, par une plus grande liberté de composition des armées existantes, le faible nombre d'armées proposées: 6 sur 300! Enfin on pouvait très bien jouer avec panache un bon nombre d'armée et terminer dans les 10 premiers. Monsieur Frédéric Bey, avec 5 armées sur les 6 possibles ne termine t-il pas deuxième? En ce qui concerne l'agrandissement de la carte, afin d'éviter tout risque d'erreur, il a été calculé avec l'aide de nos amis joueurs de figurines.

Tonton Claude: Passer de 400 à 200 points de budget sur D.B.M. n'est pas anodin. Cela change l'équilibre des armées (surtout si on ne peut en choisir que 6). Ainsi le coût d'achat des pions de commandement devient plus conséquent, surtout pour les armées régulières. Nous aurions préféré jouer en, au moins 350 points comme en Grande-Bretagne ou même 400 comme en France. Soyons sérieux qui à déjà vu un tournoi de D.B.M. disputé en 200 points? Quant à dire qu'il suffisait de jouer 4 fois le Perse pour être bien classé je peux être fier de mon propre résultat: 5ème en jouant une fois seulement l'armée perse.

"Le royaume du pouit"

Les termes "d'épreuve truquée par essence" et "d'accumulation de tripatouillages des règles" nous choquent. En effet tout le travail de notre équipe consiste à tester les jeux au maximum afin que la version Championnat soit "jouable". Nous n'avons pas l'impression d'avoir transformé ce jeu en "monstre". Vous pourrez bientôt juger sur pièce le travail que nous aurions aimé faire sur les règles: notre équipe a décidé de s'atteler à la réécriture (sans modifications!) de celles-ci, pour que ce jeu puisse continuer à être joué avec plaisir (tout comme D.B.M. 2000).

Tonton Claude: Depuis plusieurs années, nous avons habitué les participants du Championnat à une transparence totale. Cette année, des erreurs ont été commises, mais dans la critique, il faut savoir raison garder.

Réponse à l'article de Monsieur Jean-Philippe Imbach (par Tonton Claude)

Il est navrant que Jean-Philippe se lance dans une critique acerbe de l' A.C.P.W. avec des formules à l'emporte-pièces, sans n' avoir jamais participé à une de nos compétitions. Ce qui est dommage, c'est qu'il se trompe de cible: en effet nous aimons le système D.B.M. C'est d'ailleurs pourquoi, nous continuons à travailler pour que ce jeu puisse continuer à être joué sur carte. Par contre, ce que nous regrettons c'est que son adaptation n'ait pas été des plus heureuses.

Pendant l'été 1996, des publicités annonçant le Championnat sont parues dans la presse spécialisée. Nous avons également démarché des boutiques sur toute la France et expédié un mailing très important (plus de 2000 joueurs contactés). Ce mailing a été posté bien avant que nous publions la moindre correction ou précision de règles. Or, dès le départ, le rythme des inscriptions fut plus faible que les années précédentes.

Avant de conclure "Pierre, ciseaux, marteau" n'est pas le terme exact pour définir un livret de règles de 40 pages bien condensées avec des exceptions, mais surtout des exceptions aux exceptions. Pour nos participants débutants un jeu comme Kursk 43 est beaucoup plus accessible que D.B.M. sur hexagones.

Un nouveau type de championnat

Les solutions que propose Monsieur Frédéric Bey, pour rassembler plus de participants et les satisfaire, forme un contraste bienvenu avec le reste de son article. Il décrit des principes auxquels, pour l'essentiel nous adhérons; même si certaines de ses suggestions ne rallient pas tous les suffrages.

Tonton Claude: Il est bien gentil le père Frédéric, il reprend ce que l'on applique habituellement, en essayant d'en revendiquer la paternité.

- un jeu éprouvé, accessible, populaire, bien sûr (*mais curieusement ce portrait idéal est rarement accompagné de propositions concrètes*).

- s'appuyer sur l'Histoire (*l'article de Jean-Philippe Imbach en dénonce les limites*).

- l'abolition des têtes de séries et des divisions n'est pas, en revanche, très raisonnable.

Tonton Claude: Comment en jouant 6 matchs départager 130 joueurs, sachant que nous en aurons 3 totalisant 6 victoires. Lequel sera champion? Les niveaux de victoires sont-ils la solution miracle? Alors si Frédéric Bey bat Omar Jeddaoui 32 à 8 et Lolo le Stagnant bat Jojo la Scoumoune 34 à 6, qui est le meilleur des deux? La variable la plus importante devient alors l'adversaire (c'est à dire le tirage au sort).

Certains sceptiques vont me répondre: le système suisse!!! En voilà un système qu'il est bon. Faire se rencontrer dès la 2ème ronde les deux meilleurs joueurs du tournoi!!! En réalité avec les niveaux de victoire c'est encore plus pervers. Il faut gagner, mais...pas trop. En fait il faut une "stratégie de tournoi," pour apparaître en tête au dernier moment. C'est ça une simulation Historique? De plus il ne résout pas le problème des 3 joueurs invaincus.

Pour un dialogue et un débat constructif

"Champs de bataille", est en théorie le reflet exact de D.B.M. (en pratique il y a des distorsions graves). Certains tests réalisés par des joueurs de D.B.M. ont été faussés, car ils se sont référés à leurs réflexes de joueurs de D.B.M. au lieu de se référer aux règles de "Champs de bataille". Nous souhaitons une vraie discussion avec les auteurs de "Champs de Bataille". Elle n'a jamais pu avoir lieu dans de bonnes conditions à cause de deux raisons incontournables. Quand les auteurs Champs de Bataille font des modifications, ils ont tous les droits, car ce jeu n'est plus D.B.M. Quand nous proposons des adaptations, même pour le bien du Championnat, nous commettons un sacrilège, il ne faut pas toucher à D.B.M.

Nous avons choisi de ne pas répondre point par point aux attaques de Monsieur Frédéric Bey. Ce que nous voudrions vous proposer, c'est un vrai débat de fond, pas un règlement de compte. Toutes vos propositions seront accueillies avec intérêt. Sous quelle forme doit-on organiser le Championnat de France de Wargame? Les autres compétitions? Est-il possible qu'un joueur ayant gagné toutes ses parties ne puisse pas être champion de France (même en battant successivement Omar Jeddaoui, Boaz Cohen et pourquoi pas le terrible Frédéric Bey). Devons nous fédérer les joueurs, les clubs?

Laurent GARBE

LA SAGA DU WARGAME

III - Le creux de la vague : les années 80

Si les années 70 aux USA avaient vraiment marqué l'âge d'or du Wargame et la réalisation des projets les plus fous ou les plus ambitieux, les années 80 présenteront un grand vide et un pessimisme profond où certains verront déjà la fin du wargame. Il est évident que les années 80 n'ont pas prolongé le dynamisme de la période précédente, mais d'excellents jeux ont cependant vu le jour, ainsi que des boîtes très dynamiques qui marqueront le renouveau des années 90.

Nous allons passer en revue des principales firmes de la période, puis effectuerons un passage rapide sur les plus petites entreprises, les magazines, et enfin tirerons quelques réflexions et constatations sur la période.

Quelques annexes présentant les jeux majeurs suivront.

1 - La chute de SPI (1980-82)

Le développement de SPI, véritable moteur du wargame depuis 1969, a été étudié en détail dans le précédent chapitre, sa chute va secouer le monde du jeu et entraîner en grande partie la récession des années 80. La question que beaucoup de joueurs se sont posés est de savoir comment une aussi grosse firme qui publiait 30 jeux par an avec trois magazines réguliers et des jeux vendus jusqu'à 10 000 exemplaires a pu disparaître aussi rapidement ?

Fin 1979, SPI a fini sa période de "monster games" jugée pas assez rentable et se lance dans les micro jeux historiques comme *Leningrad* (79), *Across Suez* (80), *Alamo* (81) ou de Fantasy & SF tels que *The Creature that ate Sheboygan* (79), *Titan Strike* (79) ou *Vector 3* (79).

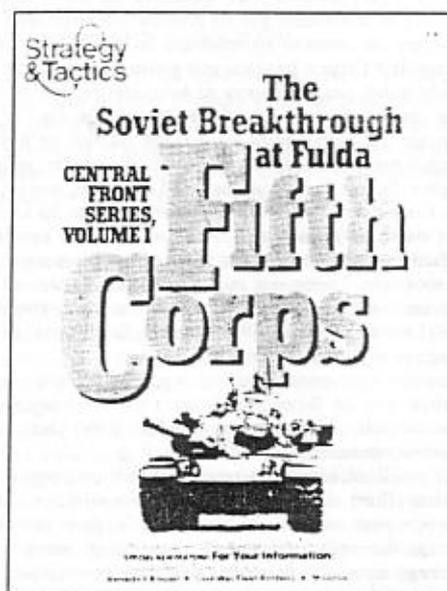


STARGATE
Space Battle for Freedom
An operational tactical story
with full game.



TITAN STRIKE
The Battle
for Saturn's Moon
Ground and "air" combat on
Titan

Jim Dunningan, souvent en partenariat avec l'armée US, conçoit des jeux ou systèmes de jeu modernes et Troisième Guerre Mondiale en Europe, notamment *City Fight* (79) et *NATO Division Commander* (79). La série moderne opérationnelle *Fifth Corps* (80), suivi de *Hof Gap* (81) et *BAOR* (81) est lancée dans **S&T #82**. Mais le départ de Dunningan de son poste de président en Octobre 1980 va peser lourd sur l'avenir de la société, car en effet, il est le principal fondateur et concepteur de jeux. SPI va en perdre son élan.



De plus, beaucoup de jeux mal conçus comme *Armada* (79), *Dawn of the dead* (80) sur la nuit des morts-vivants ou trop complexes, par exemple *CNA* (79) ou *Kursk* (80), se vendent difficilement et des stocks énormes commencent à peser lourdement sur les finances de la boîte. Enfin des essais de jeux informatiques ou diversifications dans d'autres domaines échouent.

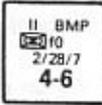
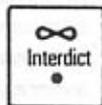
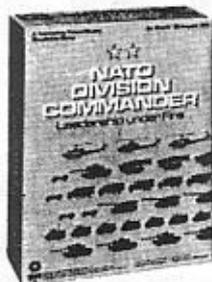
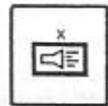
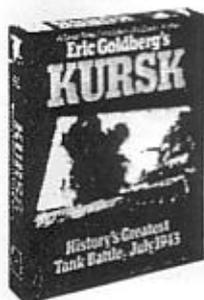
Les problèmes financiers joueront un rôle majeur dans la chute de SPI, et il sera alors question du rachat d'une partie des titres par AH. Mais le 31 mars 1982, coup de théâtre, c'est TSR qui rachète SPI et les droits sur tous les jeux publiés. S&T continuera à être publié, Moves étant intégré dans le magazine. Quelques numéros d'Ares sortiront encore avant l'arrêt définitif en 1984 avec le numéro 17. Les nouveaux jeux ou ceux en cours de parution seront édités sous la marque SPI/TSR dont nous reparlerons.

Enfin huit concepteurs sous la direction de **Marc Herman** - dont **Butterfield et Smith** - refuseront de rallier TSR et partiront chez AH fonder **Victory Games**, boîte dont nous reparlerons également.

Parmi les bons jeux de la période on peut noter *Art of Siege Quad* (79) doté de superbes graphismes et dont deux cartes sur quatre sont sans hexagones avec des pions de tranchées à poser et une règle pour les tirs, *Freedom in the Galaxy* (79) indiscutablement inspiré par *Star Wars*, et quelques séries partageant des règles communes, lancées dans S&T. **Central Front Series** notamment devait compter 12 jeux, dont seulement trois seront publiés, et qui sera poursuivie 8 ans plus tard par 3W lors du rachat du magazine. Cette série présentait un intéressant système de "points de friction" entraînant fatigue et destruction de l'unité, suivant les actions engagées et un concept de points d'opération où les unités disposaient de 12 points pour agir à leur guise : bouger, préparer des attaques ou effectuer des débordements rapides, même se reposer ; le système sera repris dans *FAR 90* paru dans *Casus Belli*. Egalement valable furent les campagnes de Patton dont les trois jeux purent paraître : *Patton's Third Army* (80), *Sicily*(81), *Operation Grenade* (81), avec un système de force des pions non-connue par deux camps au début du jeu, la valeur étant tirée au premier engagement.

Les dernières réalisations de SPI furent *Moves* #60, *Strategy & Tactics* #89 avec *Sicily* et S&T #90 sur *Monmouth* (82) - édité par TSR mais préparé par SPI -, *Ares* #11 avec *Albion* (81) et *Ares* #12 présentant *Startrader* (82), pareillement édité par TSR.

A suivre...



Kursk

HISTORY'S GREATEST TANK BATTLE July 1943

The battle that turned the tide of WWII. German panzers attempt to break through solidly entrenched Soviet forces to capture Kursk. Three scenarios cover the campaign from a hypothetical May assault to the overwhelming August Soviet counteroffensive.
2680, \$15.00

NATO Division Commander

LEADERSHIP UNDER FIRE

Over 20 different aspects of modern combat are covered as the Warsaw Pact attempts to break through NATO forces in Germany. Rules cover chemical, nuclear and electronic warfare; battle modes; and combat support elements. Two-player, solitary and "controller" versions.
2310, \$27.00

POLEMOS!

la chronique polémique du Wargame Club

WARGAME SUR MICRO : LA FIN DU CARTON

Quel wargamer n'a jamais passé des heures à placer des centaines de pions sur une carte pour ne jouer qu'un tour ou deux, sans jamais pouvoir aller jusqu'au bout du scénario (par manque de temps, de place ou pour cause de pression diplomatique de la part d'une épouse ulcérée)? Quel wargamer n'a jamais regretté que des règles trop lourdes à mémoriser ou que les tableaux de résolution des combats ou d'effets de terrain lui fassent perdre du temps au détriment du jeu ?

Cette époque est révolue, place au Cyberwargame !

La recherche de la meilleure simulation possible, collant au plus près à la réalité, est à l'origine de règles compliquées qui de toutes façons n'ont jamais atteint véritablement leur but puisque dans un wargame classique on connaît avec précision la position et les caractéristiques des troupes adverses, ce qui enlève au jeu tout le piment de l'inconnu, laissant peu de place à l'improvisation.

Même si certains jeux comme «Glory» - où les tours de jeu des généraux sont tirés au sort - ajoutent une part d'incertitude et même si une formule comme le jeu par correspondance permet de jouer complètement en aveugle, le tribut à payer à la gestion reste important.

Aussi l'avenir du wargame est-il dans l'informatique, où la partie étouffante du jeu est gérée par la machine.

Si par le passé un wargame électronique n'était qu'une pâle copie de la version cartonnée avec comme adversaire une «intelligence» artificielle pas toujours au point, le tout dans un brouillard de pixels à faire mal aux yeux, il faut bien avouer qu'aujourd'hui les progrès sont colossaux et à faire pâlir d'envie. Des jeux comme «Allied General» de SSI ou «Civil War» de Sierra sont des réalisations de toute beauté, où l'ordinateur est une aide de jeu efficace, sans tricherie ou polémique possible. Le micro indique par exemple les hexagones pouvant être atteints, donne les fiches signalétiques des unités présentes et le programme ajoute même pour l'ambiance des séquences multimédia qui retracent l'historique de telle unité, passe des extraits de films et envoie le son relatif à l'action en cours. Dans «Civil War» les unités ne sont pas représentées par des pions mais carrément par des bonshommes en 3D !

Bref on s'y croirait. De plus la plupart de ces jeux sont jouables en réseau et on retrouve alors un (ou plusieurs) adversaire en chair et en os. Et si la partie n'est pas finie, une sauvegarde et le tour est joué. Plus de carte qui traîne des semaines sous le lit avec des pions qui prennent la poussière, et qui changent inopinément d'hexagone.

D'ailleurs les éditeurs ne s'y sont pas trompés et sortent bientôt plus de nouveautés sur CD-ROM que sur carton imprimé (suffit de lire la presse spécialisée pour le vérifier).

Le seul petit point négatif, c'est que le jeu est prétexte à se réunir entre amis, et il ne faudrait pas que l'informatique cloue tout le monde chez soi. Comme l'équipement des ménages en matière de micro est encore assez faible, le «cyberwargame» n'est pas pour tout de suite, d'autant que pour bien faire, il faudrait des portables pour éviter d'engraisser France Télécom en utilisant des modems.

On pourra toujours entraîner en solo contre la machine ou jouer par correspondance. D'ailleurs j'y retourne, j'ai des dépêches à envoyer à l'arbitre.

Pascal Da Silva

L'ACADEMIE DU WARGAME

Vie de l'Académie

Le repas du 25 octobre a été particulièrement intéressant car il a permis de définir les orientations de l'Académie pour l'avenir, notamment à travers une réorganisation en 6 départements. Cette structure n'est pas forcément définitive mais actuellement utile pour orienter les actions.

Le département *Vieille Garde* est laissé à Luc Olivier. Ce département est chargé de publier le bulletin officiel et éventuellement toutes les autres publications de l'Académie, Hors-Série par exemple.

Le département *Joueurs*, confié à Laurent Garbe, est chargé de constituer un fichier des wargameurs français - surtout franciliens - pour faciliter correspondances et échanges entre joueurs.

Le département *Conventions*, animé par Bruno de Scorraïlle, est chargé de monter une première convention rapidement, puis périodiquement. Le problème actuel est de trouver une salle peu onéreuse à louer sur Paris. Etalée sur un week-end, cette convention doit permettre de jouer et se défier sur nos jeux préférés.

Le département *Figurines*, chargé de nouer des relations avec les figurinistes pour organiser des actions communes et trouver des terrains d'entente. Il n'a pas encore été confié.

Le département *Internet* sera animé par Joël Olivier professionnel dans le domaine. Il est chargé de monter un serveur WEB capable de présenter l'Académie, de contenir les anciens numéros (téléchargeables) et de relier les autres serveurs de Wargames.

Le département *Finances*, crucial pour assurer toutes les actions de l'Académie, est tenu par Luc Olivier car les rentrées monétaires sont actuellement fortement liées à *Vieille Garde*.

Le prochain repas est fixé au **vendredi 13 décembre**, il servira à mesurer le chemin parcouru et refixer les objectifs.

Courrier reçu

L'adresse de courrier électronique donnée dans le numéro 10 de VG a bien été reçue par les lecteurs. Cette boîte aux lettres est fort utile car elle permet de recevoir des articles sans passer par de fastidieux échanges de disquettes ou saisies manuelles.

Elle permet également de poser des questions sur des jeux parus notamment chez AWE et pourquoi pas *Vae Victis*, enfin elle est utile pour discuter de nos jeux favoris et des modifs à y effectuer. Voici un exemple de courrier reçu qui peut intéresser les joueurs d'*Ancients*.

Bonjour,

J'ai lu avec beaucoup d'intérêt et de plaisir l'article sur Ancients paru dans le dernier numéro de Vieille Garde. Félicitations à l'auteur et à la Rédaction.

J'en profite pour vous transmettre quelques renseignements supplémentaires concernant ce jeu, que vous pourrez publier si vous le jugez utile : Après la faillite de 3W, les droits sur Ancients (et quelques autres titres) ont été rachetés par GPG inc, une nouvelle société d'édition de jeu de simulation. Un de ses projets serait(1) de sortir une version dite 'Ancients Deluxe', avec des règles avancées concernant par exemple le commandement... Une première ébauche (inspirée en partie par le système DBM, celui du jeu Champs de Bataille de Vae Victis) existe déjà depuis plus d'un an et demi. Cette ébauche (écrite... ahemmm... par moi) est disponible gratuitement sur Internet (serveur Web-Grognard, un serveur pour les jeux de guerre, à la lettre A pour Ancients), et a aussi été publiée, légèrement remaniée, dans GameFix (une revue américaine de jeux de simulation publiée par GPG inc) sous le titre "Advanced Rules for Ancients". Les deux versions (Internet et GameFix) sont bien entendu en anglais. Si Vieille Garde le désire (et a de la place à y consacrer dans un prochain numéro), je peux en faire une traduction en français (une sorte de retour aux sources)...

Amicalement,-- Jean-Yves Colin

(1) au conditionnel, la société GPG inc semblant elle aussi connaître des difficultés aujourd'hui...

Signalons également une série de règles optionnelles notamment sur le commandement, développée par Stéphane Martin. En fonction des réponses des lecteurs, une page sera peut être consacrée aux modifications possibles de *Ancients* dans un prochain numéro.

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 8, Rue Emile Deslandres 75013 PARIS - Abonnement 75 FF pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles, Hors Série n°1 Index des articles francophones depuis 1980 : 60 FF - Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - **Ont contribué à ce numéro** : Frédéric BEY, Pascal DA SILVA, Bertrand DROPSY, Laurent GARBE, Jean Philippe IMBACH, Stéphane MARTIN, Luc OLIVIER, Hervé SENUT - Tiré à 100 exemplaires - E-Mail : OLIVIERS@mygale.org

Sondage sur Vieille Garde

Un numéro de VG à gagner, tirage au sort parmi les réponses recues !!

**1 - Comment trouvez-vous
l'aspect général du fanzine ?**

BON MOYEN MAUVAIS

**2 - Comment trouvez-vous
le graphisme de la première page ?**

BON MOYEN MAUVAIS

3 - Quelle est l'Etude que vous avez préféré ?

- VG1 : Gulf Strike
- VG2 : Siege of Jerusalem
- VG3 : Great Battles of Alexander
- VG4 : ETO WWII
- VG5 : Grand Siècle
- VG6 : SPQR
- VG7 : The Civil War
- VG8 : Kölin
- VG9 : The Roads to Gettysburg
- VG10 : Ancients
- VG11 : Dragonpass ou la Guerre des Héros

4 - Comment trouvez-vous les forums ?

BON MOYEN MAUVAIS

5 - Quel est celui que vous avez le plus aimé ?

6 - Quel est celui que vous avez le moins aimé ?

7 - Voudriez-vous plus de petites analyses de jeux?

OUI NON

**8 - Comment trouvez-vous
la Saga du Wargame ?**

BON MOYEN MAUVAIS

9 - Comment avez-vous connu Vieille Garde ?

Mailing Boutique Vae Victis Autre :

Prière de renvoyer ou rendre ce questionnaire avec vos noms et adresse à :

Luc OLIVIER 8, Rue Emile Deslandres 75 013 PARIS