

Vieille Garde



*Freedom
in the galaxy*

EDITORIAL

Paris, le 15 octobre 1998

Depuis le premier numéro de Vieille Garde, la couverture arbore fièrement l'intitulé "parution irrégulière", mais malgré cela un numéro était paru quasiment tous les deux mois !

Et bien pour cette fois-ci tout ne s'est pas déroulé aussi harmonieusement. En effet si le principe d'une étude couvrant les 2/3 du fanzine présente des avantages indéniables, il présente également des inconvénients, dont le principal est de devoir trouver chaque fois une personne suffisamment motivée pour rédiger gratuitement un article de plus de dix pages, extrêmement fouillé, sur un wargame. Pour ce numéro, l'auteur, ayant eu quelques soucis, n'a pas pu rendre son papier, et la file d'attente étant vide, il a fallu attendre la prochaine bonne volonté. L'étude se faisant encore attendre, il a fallu sonner la Vieille Garde. C'est ce qui nous vaut cette superbe étude sur Freedom in the Galaxy réalisée par Louis Capdeboscq et Hervé Senut. Le jeu date de 1982 dans son édition la plus récente et il doit aujourd'hui être très dur à trouver, donc pourquoi étudier un jeu à l'opposé des principes énoncés par l'Académie ?

Et bien tout simplement parce que Freedom in the Galaxy le vaut bien ! Malgré le fait que aujourd'hui il est totalement oublié, ce jeu reste une référence en matière de jeu de Science-Fiction et cette étude lui rend justice.

REVUE DE PRESSE BELLILUDIQUE

L'état-Major : trois numéros sont parus depuis le dernier VG. Au rythme d'un numéro tous les deux mois, le fanzine prend sa vitesse de croisière. Toujours d'excellents articles historiques sur les guerres napoléoniennes en Espagne, des biographies sur les as de l'aviation et les copains de Napoléon.

Le dernier numéro paru (le 6) présente un scénario pour jeu de rôle. L'idée d'accueillir les JdR au sein du wargame est certes excellente mais le dernier précédent fut extrêmement fâcheux ! (devinette : quel est le magazine avec un nom latin qui commença sans JdR et finit sans wargame ?).

Jérôme LAMBRETH

8, Square des Catalpas - 94160 St MANDE

01 43 65 63 17

3 numéros pour 40ff

Dogfight : deux numéros ont peuplé la boîte aux lettres de l'Académie (13 et 14). Une première série d'article sur l'armée et l'aviation japonaise durant la dernière guerre est particulièrement intéressante, ainsi que la Saga des Malouines. Enfin, pour les joueurs, il faut noter le flot continu d'aides de jeu enrichissant les wargames tactiques aériens.

Alex EUPHROSINE

3, Rue des acacias - 91620 NOZAY

email : redflag@hol.fr

6 numéros pour 50ff

Cléopâtre : Le magazine d'Azure Wish Editions est enfin paru. 40 pages bien remplies présentent aussi bien des produits AWE que des wargames d'autres

firmer. L'avenir du magazine dépendra de son nombre d'abonnés...

AWE

71, Rue La Fayette - 75009 PARIS

email : Azure.Wish@wanadoo.fr

4 numéros pour 140ff

Carnets de Guerre n°10 du 1er avril est sorti. Bien rempli avec un article de fond sur Balkan Front par le spécialiste galactique du sujet : Grégory Anton (nommé membre de l'Académie justement grâce à une étude sur ce jeu). Suit une vaste revue de toute la presse belliludique francophone ou anglophone, pas toujours tendre mais assez pertinente.

Vincent BARA

7, Rue Philippe de Girard - 80000 AMIENS

Gregory ANTON

155 bis, Avenue G. Clemenceau

78500 SARTROUVILLE

3 numéros pour 50ff

Perfidious Albion n°97 : délicieux fanzine anglais existant depuis 1975 et présentant la plupart des jeux publiés. Sous la houlette de Charles Vasey, le Richard Berg anglais.

Charles VASEY

75, RichmondPark Road, East Sheen

LONDON SW14 8JY UK

email cvasey@aol.com

£ 2.50 le numéro

Enfin prochain événement belliludique à ne pas manquer : Le XV^{ème} Championnat de France de Wargame sur Rossiya 17, les 5 et 6 décembre 1998 à la mairie de Boulogne-Billancourt (appeler Laurent Garbe au 01 46 24 47 18).

Le prochain numéro verra peut être une étude sur The Civil War de VG et certainement les rubriques habituelles, à bientôt...

Luc, Marquis de Rivoli

SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 18 : Freedom in the Galaxy

page 19 : Chroniques Napoléoniennes

Page 20 : L'Académie du Wargame

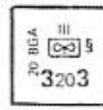
QUIZ

Le quiz n'ayant pas été trouvé, il est remis en jeu. Le premier à trouver la solution en identifiant les trois pions gagne une surprise...

1



2



3



FREEDOM IN THE GALAXY

La Force est-elle avec toi ?

FICHE TECHNIQUE :

Editeur : SPI pour la première édition (79), Avalon Hill pour la seconde (82)

Concepteurs : Howard Barasch et John Butterfield
Niveau : Multi-niveaux, de l'accomplissement de missions individuelles jusqu'aux décisions stratégico-politiques

Sujet : La rébellion d'une galaxie contre un Empire despotique et omnipotent

Echelle de la carte : les systèmes solaires avec leurs planètes

Echelle du pion : du personnage à l'unité d'un million d'hommes

Echelle de temps : 15 jours le tour (en fait sans importance...)

IL ETAIT UNE FOIS DANS UNE GALAXIE FORT LOINTAINE...

Freedom in the galaxy est un jeu publié par Avalon Hill, reposant sur un background de space-opera plus ou moins inspiré de la Guerre des Etoiles. Là aussi, vous avez un vieil Empire spatial avec un ordre de chevalerie au service de l'empereur et là aussi nombre de planètes de l'Empire ne songent qu'à l'indépendance. Pour mener ces planètes vers une rébellion, nous n'avons pas moins de 20 personnages dont évidemment le bon chevalier Rayner Derban en rupture avec son ordre et le mauvais empereur. Nous avons aussi la belle princesse Zina Adora qui a su séduire Rayner, ceci malgré la concurrence de la princesse Thyra Kymbo fille de l'empereur. Enfin, nous avons un Red Jac, chef sinon de nom, du moins de fait des chevaliers, qui tient les vraies rênes du pouvoir.

Je n'ai pas l'air de vous parler d'un wargame, détrompez-vous, dans Freedom nous trouvons bien des unités de combat. Les batailles se dérouleront dans l'Empire, qui comporte 5 provinces pour un total 25 systèmes et 51 planètes, à la surface des planètes et dans leurs orbites. Il n'y a pas de combat en espace profond les vaisseaux se déplaçant par hyperjump. Du côté de l'empire, nous n'avons pas moins de 6 types de troupes plus des unités spéciales. Mais force est de constater qu'en début de partie tout est à faire pour le Rebelle qui n'a aucune troupe, et doit donc pousser des planètes à la rébellion ouverte pour se procurer troupes et finances et cela à partir de missions individuelles.

Dans la version AH, mais qui ressemble fortement à la version SPI, le jeu est composé de :

* Deux livrets : les règles en trois niveaux de difficultés et le guide galactique qui rassemble beaucoup d'informations sur le background de la galaxie et quelques éléments fondamentaux au jeu, comme les créatures rencontrées.

* 400 pions fournissent les troupes, personnages et marqueurs divers qui serviront à jouer.

* 140 cartes - format carte à jouer - se divisent comme suit : 32 cartes de personnages pour Empire et Rébellion avec sur une face, la silhouette et sur l'autre les caractéristiques du personnage, 20 cartes de possessions qui aideront le Rebelle s'il les trouve, 15 cartes présentant les différentes missions, 30 cartes

d'actions servant à résoudre les missions, 29 cartes d'événements galactiques pour pimenter un peu chaque tour de jeu, et enfin 14 cartes d'assignations stratégiques qui serviront à l'Empire pour programmer ses mouvements.

* Un plateau de jeu cartonné représentant la Galaxie à plat avec ses provinces et systèmes solaires.

DES MECANISMES DE SCIENCE-FICTION

1 - PRÉSENTATION DE LA GALAXIE

La carte, au premier regard, a de quoi surprendre le wargameur le plus endurci. Il n'y a pas d'hexagones, bien sûr mais également aucun quadrillage ou symbole cartographique classique. En fait la galaxie est représentée à plat avec ses provinces composées de système planétaires autour de la plupart desquels gravitent des planètes. Ces planètes sont éventuellement composées de différents environnements, sur lesquels agiront les personnages et armées des deux camps.

L'ensemble paraît complexe à décrypter mais après quelque temps, le joueur aura parfaitement assimilé toutes les nuances galactiques. En fait l'ensemble est tellement riche qu'il serait tout à fait possible d'en écrire un guide touristique. Ce guide décrirait chaque planète avec sa géographie, sa faune et sa flore et ses particularités ; cela pour les 51 planètes.

1.1 - LES PROVINCES

Cette galaxie est divisée en cinq provinces de tailles variables qui contiennent les systèmes solaires, avec chacune une capitale provinciale qui est particulièrement importante à contrôler pour les deux camps. Au centre, la Première province avec la capitale et la planète du trône Impérial. Cette province est la plus riche et celle qu'il faut protéger en priorité pour l'Empire. Chaque province sert de référence pour les assignations stratégiques qui limitent le mouvement Impérial et pour la taxation qui a lieu par roulement dans chaque province.

1.2 - LES SYSTÈMES SOLAIRES

La galaxie est composée de 45 étoiles dont 25 possèdent des planètes habitées, les autres servant seulement de relais pour les sauts en hyperjump. Chaque système habité est repéré par un nom et un numéro qui rappelle également sa province d'appartenance. Suivant le nombre de cercles autour du soleil, on connaît le nombre de planètes habitées ; cela peut aller de un à trois. Le système contient également deux cases de dérive pour les erreurs de direction durant les déplacements en hyper-espace.

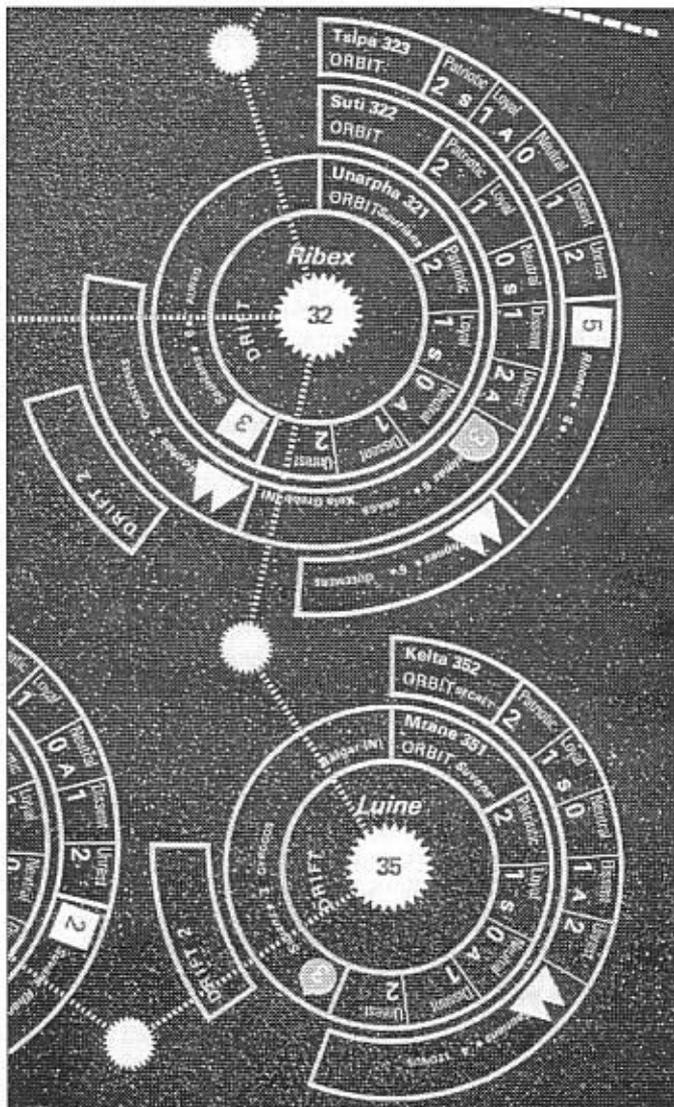
1.3 - LES PLANÈTES ET PDB

Le cercle qui représente chaque planète est subdivisé en de nombreuses cases et contient beaucoup d'informations écrites. Il présente d'abord une case précisant le nom du monde et ses coordonnées, qui rappellent sa province et son système, cet emplacement sert également à mettre les unités en orbite autour de la planète. Un deuxième groupe de cinq cases est utilisé pour le moral de la planète : il comprend les cases Patriotique, Loyal, Neutre, En Dissension et Mécontent. Un marqueur sert à indiquer l'état actuel du moral planétaire et le camp qui est maître du monde. Ce moral risque de beaucoup fluctuer au cours du jeu et le but de chaque camp est de le ramener de son côté. Après



Mécontent, la planète passe en Rébellion, si son marqueur est amené à se décaler encore vers la droite.

Ces cinq cases servent également à noter l'état du PDB. PDB est l'acronyme de Planetary Defense Base (ou base de défense planétaire ou encore bouclier planétaire), ce genre de défense est présent sur toutes les planètes et son état peut varier au cours du temps, ainsi il peut avoir une valeur de 0 à 2 et être opérationnel ou non. Suivant le camp contrôlant la planète, il sera plutôt à droite ou plutôt à gauche. Les dernières cases présentent le ou les environnements.



1.4 - LES ENVIRONNEMENTS PLANÉTAIRES

Chaque monde possède de un à trois environnements distingués par leur taille, qui sert de limite d'empilement, par leur type : urbain, sauvage, spécial - souterrain, liquide, aérien ou brûlant -, par leurs habitants, éventuellement membres d'une race galactique et par les créatures qui le hantent.

Les troupes et personnages évolueront sur ces environnements et lors de missions rencontreront les créatures ou devront combattre les habitants mécontents. Pour chaque camp, mais surtout le Rebelle, il est fondamental, d'étudier un minimum la carte et le guide galactique pour connaître les caractéristiques des créatures et habitants. Elles peuvent être extrêmement variées, allant de quasiment inoffensives à mortelles, ce qui entraînera des choix différents de destinations ou de composition de groupes. De plus, de vastes environnements signifient plus de facilités à se dissimuler ou à réussir des missions. Enfin, la présence de races spatio-périgrines peut valoriser la planète pour les effets domino.

1.5 - LES RACES GALACTIQUES (RACE SPATIO-PÉRÉGRINNE OU STAR-FARING) ET LES EFFETS DOMINO



Huit races sont particulièrement importantes au sein de la galaxie, car elles ont développé une technologie d'hyperjump, ce qui leur a permis de s'étendre sur d'autres systèmes et d'y installer des colonies d'immigrants. La race principale est celle des Rhones qui dirige l'Empire et n'a plus de planète berceau. Les sept autres races ont chacune un berceau et des environnements contrôlés, souvent du même type : ainsi les Piorads vivent sous terre et les Xanthons dans des environnements brûlants. Ces races spatio-périgrines jouent un rôle particulier dans la diffusion des informations à travers la galaxie et elles sont très importantes pour le concept d'effet domino. Si le moral varie fortement sur une planète ou qu'une rébellion y est déclenchée ou arrêtée, les planètes du même système ou de la même race ont des chances de réagir comme un domino qui, en tombant, entraîne son voisin immédiat et ainsi jusqu'au bout de la chaîne. Les races n'ont pas la même importance et certaines sont concentrées dans le même coin, voici une idée de leur importance suivant leurs établissements : les Kayns sont répartis sur 4 planètes, les Piorads sur 6, les Rhones sur 15 mais n'ont plus de berceau, les Saurians sur 8, les Segundens sur 5, les Suvans sur 5, les Xanthons sur 4 et les Yesters sur 6.

Ces races sont évidemment un élément de réflexion de plus pour la stratégie des deux camps.

1.6 - LES PLANÈTES À SECRETS

Il y a dans l'Empire 16 planètes sur lesquelles se trouve un secret de l'empire. Les secrets sont placés au hasard en début de partie et seul l'Impérial les connaît. Certains sont favorables à l'Empire comme le monde de l'industrie qui rapporte 3 points de ressources chaque tour, d'autres sont favorables au Rebelle.

- ☆ Le monde de l'industrie : donne de l'argent à l'Empire
- ☆ La planète vivante : accueille le Rebelle
- ☆ Bienvenue aux Rebelles : idem
- ☆ Empire pour toujours : particulièrement favorable à l'Empire
- ☆ La planète des gemmes : donne de l'argent à l'Empire
- ☆ La planète des esclaves : donne de l'argent à l'Empire
- ☆ La planète des mutants : peuplée de créatures redoutables
- ☆ La planète casino : fourni des possessions au Rebelle
- ☆ La planète des archives Impériales : permet au Rebelle de connaître différents secrets impériaux
- ☆ La planète morte : comme son nom le suggère, il n'y a plus rien !
- ☆ La planète des clones : permet au Rebelle de récupérer des personnages morts
- ☆ La planète piège : peut piéger les personnages Rebelles qui y atterrissent
- ☆ La planète des drogues : perturbe les personnages y effectuant des missions
- ☆ La planète Imperiale Deltronics Ltd : le centre de recherche de l'Empire
- ☆ L'hyper-monde : double le nombre de missions par personnage
- ☆ La planète QG de l'Empire : dévoile toutes les unités de l'Empire



Pour connaître un secret, le Rebelle doit soit réussir une mission *obtenir des Informations* avec deux tirages, soit réussir une mission *Questionner un prisonnier*. Mais le plus simple est de se rendre sur place : en passant un tour sur une planète à secret le Rebelle obtient l'information. Celle-ci est immédiatement obtenue sans risque en orbite de la planète, si le professeur Mareg ou le conseiller androïde font partie du groupe.

Le Rebelle a lui aussi un secret, c'est l'emplacement de sa base, dont il existe 16 emplacements possibles. Chaque fois que l'Empire trouve un secret Rebelle (par mission), le Rebelle lui révèle deux planètes, parmi les 16, qui ne sont pas sa base. L'Empire connaît donc la base au huitième secret. L'obtention d'un secret par l'Impérial n'a lieu qu'avec une mission I ou Q. Le plus facile est la mission *Questionner un prisonnier* car c'est une mission qui se fait n'importe où et pour laquelle il n'y a que les bonus. Un seul personnage peut donc remplir aisément une mission Q. Tout le problème de cette mission est d'obtenir au moins un prisonnier. Ces missions seront détaillées plus bas.

2 - SÉQUENCE DE JEU ET PHASE STRATÉGIQUE

2.1 - LA SÉQUENCE DE JEU

Niveau Galactique

☆ événements Galactiques

☆ phase économique

L'Empire peut recevoir des points de ressources provenant des taxes et d'autres sources diverses.

L'Empire et le Rebelle peuvent dépenser leurs points de ressources

☆ assignation stratégique pour l'Empire

1^{ER} TOUR REBELLE

Phase d'opération

☆ segment des mouvements militaires interplanétaires : toutes les unités mobiles peuvent bouger d'une planète à une autre, les personnages empilés avec de telles unités peuvent suivre.

☆ segment de combat orbital : les combats peuvent avoir lieu en orbite des planètes

☆ segment de mouvement des personnages : les personnages peuvent se déplacer d'un environnement à l'autre ou, pour ceux qui n'ont pas bougé lors du segment des mouvements militaires interplanétaires et possèdent un vaisseau spatial, d'une planète à l'autre.

☆ segment de mouvement militaire de surface : toutes les unités militaires peuvent aller d'un environnement à l'autre d'une même planète, les unités non interceptées en orbite peuvent descendre en surface.

☆ segment de réaction ennemi : le joueur non en phase peut déplacer une unité (avec éventuellement un chef) ou un personnage vers chaque environnement occupé par une unité ou un personnage détecté du joueur en phase. Les unités ou personnages ainsi bougés doivent provenir de la même planète ou de son orbite.

☆ segment de combat de surface : les combats peuvent avoir lieu en surface

☆ segment de réorganisation orbitale : les unités encore en orbite sont réparties en deux piles, une Rebelle et l'autre Impériale

Phase de recherche

Le joueur non en phase peut conduire des recherches contre les personnages détectés

Phase de mission

☆ segment d'assignation des missions

☆ segment d'action

☆ segment de tirage des bonus

1ERE TOUR IMPÉRIAL IDEM TOUR REBELLE
2ÈME TOUR REBELLE
2ÈME TOUR IMPÉRIAL

2.2 - LES ÉVÈNEMENTS GALACTIQUES

Chaque tour débute par le tirage d'une carte d'événement qui vient perturber la vie sans histoire de notre bonne galaxie.

Sur les 29 cartes fournies, seules 20 seront tirées durant une partie, et leur effet sera généralement marginal. Souvent la carte fera mention d'un coin de la galaxie où un événement se déroule, il est alors possible d'en profiter. D'autres événements sont automatiques et font bouger le moral planétaire de quelques mondes, l'ensemble ajoute surtout une pincée d'humour au jeu. Si l'événement intervient à un moment profitable pour un des deux camps, tant mieux pour lui !

2.3 - TAXATION, RÉCUPÉRATION ET DÉPENSE DES POINTS DE RESSOURCE

L'Empire, chaque tour après le premier, taxe une province, celle dont le numéro est indiqué sur le compteur des tours. La taxation s'effectue comme suit, pour chaque planète l'Empire doit choisir sa politique de taxation. S'il ne taxe pas la loyauté planétaire est décalée de 1 en sa faveur, s'il taxe à moitié la loyauté ne bouge pas et s'il taxe à plein, elle est décalée de 1 en sa défaveur. La valeur taxable pour une planète est la somme des valeurs ressource indiquées dans chaque environnement. De plus l'Empire reçoit 11 points de ressource apportés par 3 planètes à secrets. La taxation ne peut avoir lieu que si la capitale de la province taxée est contrôlée et si celle de la province 1 l'est aussi. Cette dernière condition valant aussi pour les planètes à secret.

Une fois les impôts récoltés, l'Empire peut les dépenser. Tout d'abord il doit payer 1 point de ressource pour l'entretien de chaque unité d'élite et PDB à 2. Ensuite, il peut, dans tout l'Empire, rendre opérationnel un PDB au coût de 1. Puis, il peut augmenter la valeur de chaque PDB dans la province taxée. Pour finir il peut acheter des unités qu'il place alors dans la capitale provinciale de la province taxée ou bien dans la capitale de la province 1 ou sur la planète trône.

Le Rebelle se procure troupes et ressources de façon différente : chaque fois qu'une planète rentre en rébellion le Rebelle engrange la valeur taxable de la planète en point de ressource. En plus le Rebelle reçoit immédiatement des unités, ces unités arrivent environnement par environnement. Pour ceci on regarde la valeur de ressource de l'environnement, le Rebelle doit avec cette valeur acheter des troupes correspondants à l'environnement (avec le symbole). Si la valeur de ressource de l'environnement est suivie d'une étoile, le Rebelle peut prendre n'importe quelle troupe, les 4-3 sont permis. Le Rebelle pourra dépenser ses ressources pour acheter des troupes d'élites (4-4) que l'on placera sur la base Rebelle, mais celle-ci sera alors automatiquement dévolée si elle ne l'était pas déjà.

2.4 - LES ASSIGNATIONS IMPÉRIALES

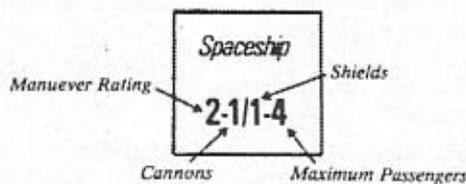
L'Empire a de grandes restrictions pour ses déplacements et seul le fait de révéler la base rebelle, libère l'Empire de toutes contraintes. L'Empire est très



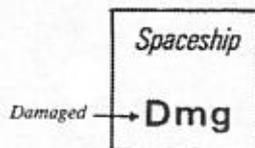
centralisé, tout y est programmé longtemps à l'avance, ainsi les déplacements de troupes sont prévus 14 tours au préalable. Ceci est représenté par les cartes d'assignation, ces cartes comportent deux numéros de province, ce qui indique dans quelle province l'Empire peut bouger. Les unités ainsi que les personnages peuvent librement bouger à l'intérieur des deux provinces indiquées et ils peuvent se déplacer librement d'une des deux provinces à l'autre. Ceux qui ne sont pas dans une province nommée, ne peuvent sortir de leur province que pour aller sur une planète en rébellion, et au sein leur province ils ne peuvent aller que sur la capitale ou bien une planète berceau d'une race spatio-périgrin. L'assignation du tour est révélé en début de tour, seul l'Empire qui les a choisies en début de partie connaît toutes les assignations. Le Rebelle, suite à certains événements peut connaître tout ou partie de ces assignations.

3 - LA SIMULATION MILITAIRE

IMPERIAL SPACESHIP UNIT (Front)

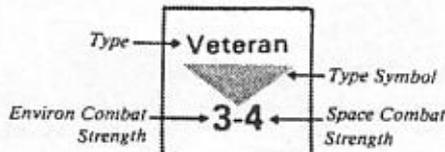


IMPERIAL SPACESHIP UNIT (Back)

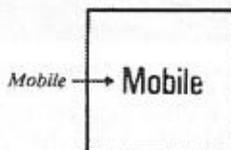


Note: Rebel spaceship unit values appear on matching spaceship Possession Card.

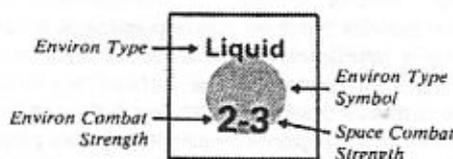
IMPERIAL MILITARY UNIT (Front)



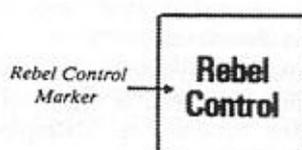
IMPERIAL MILITARY UNIT (Back)



REBEL MILITARY UNIT (Front)



REBEL MILITARY UNIT (Back)



3.1 - LES UNITÉS MILITAIRES

Les unités militaires présentent deux valeurs, celle de gauche qui est la valeur de combat de surface, celle de droite qui est la valeur de combat orbital. Cette valeur est à 0 pour la milice Impériale et les unités bas de gamme du Rebelle. Ce qui indique, outre leur impossibilité de combattre dans l'espace, leur impossibilité de s'y déplacer toutes seules par leur propre moyen. Les unités Rebelles, du fait de leur recrutement local, ont symbolisé sur leurs pions leur environnement de prédilection. Chaque planète possède une zone orbitale et un ou plusieurs environnements de surface qui sont urbain, sauvage, spécial ce dernier environnement se divisant en 4 autres types : air, liquide, feu, souterrain; chaque type et sous type est représenté par un symbole. Sur l'envers du pion des unités, on trouve inscrit mobile pour les unités Impériales autres que la milice, ces unités mobiles seront toujours déployées valeurs de combat cachées, ceci à l'inverse des unités Rebelles.

Chaque unité est censée représenter 1 million d'hommes, les variations de force étant dû à l'équipement.

En plus des unités normales (milice, ligne, patrouille, vétéran, élite armée et marine), l'Empire dispose d'unités spéciales qui sont les suicide squad, unités servant à la lutte antipersonnel, et les unités d'atrocité (stabilisateur planétaire, peacemaker, resolution) servant uniquement à commettre des atrocités.

3.2 - LES ATROCITÉS

Ce sont des actions que l'Empire peut parfois effectuer suivant les événements, ces actions sont au nombre de 5:

1 - Attaquer dans un environnement avec des troupes d'élites en doublant les pertes Rebelles.

Ceci a pour conséquence de faire baisser la loyauté de 1, si cela est possible.

2 - Mitrailler une planète avec un PDB à 2. Ce qui détruit toutes les unités présentes aussi bien Rebelles qu'Impériales. Les personnages présents sur la planète reçoivent chacun 1 point de blessure. Après l'attaque le PDB passe à 1 et la loyauté planétaire est diminuée de 2, si la planète avait une loyauté de -2 elle entre en rébellion.

3 - Avec les unités Peacemaker et Resolution, l'Empire peut, au moyen de gaz sélectifs, détruire toutes les unités Rebelles ayant un symbole d'environnement spécial. De plus tous les personnages qui ne sont pas de race Rhone reçoivent 2 points de blessure. La loyauté subit le même effet qu'avec un mitraillage par PDB

4 - Les unités Peacemaker et Resolution peuvent aussi utiliser des gaz hypnotiques qui vont agir sur la population. Ainsi tant que l'unité est en orbite et que l'Impérial le désire la loyauté planétaire reste figée. Par contre dès que, pour une raison ou une autre, l'action de l'unité prend fin la loyauté planétaire baisse de 2 avec possibilité de rébellion si la loyauté était à -2.

5 - La dernière atrocité, la plus terrible consiste à stabiliser une orbite planétaire avec l'unité Planet Stabilizer. Cette stabilisation a pour effet de détruire complètement la planète avec tout ce qui s'y trouve. Pour les effets sur la loyauté des autres planètes, on fait comme si la planète venait de passer aux mains du Rebelle.

3.3 - COMBATS ORBITAUX.

Lors du segment de combat orbital, on a, dans une orbite donnée, au maximum trois piles d'unités : une Rebelle, une Impériale, une d'interception. Si le joueur non en phase a intercepté lors du mouvement des unités du joueur en phase, il doit les attaquer avec ses unités interceptantes. Après la résolution de l'interception, s'il n'y a qu'un camp survivant ses unités



quittent la pile d'interception pour la pile du joueur. Le joueur en phase peut choisir d'attaquer (hors pile d'interception), s'il ne fait pas ce choix son adversaire peut alors le faire pour lui-même. Si aucun combat n'a lieu entre les deux piles (Rebelle, Impériale) le joueur en phase peut attaquer le PDB si celui-ci est ennemi.

Pour résoudre les combats, on fait un rapport de force qui sera compris entre 5-1 et 1-5, le rapport est ensuite ajusté par les chefs des deux armées (s'il y en a de présent). Les chefs ne sont autres que des personnages ayant l'aptitude requise au commandement, dans le cas de combats orbitaux une valeur de commandement spatial. On détermine d'abord les pertes du défenseur par un jet de dé puis celles de l'attaquant par un nouveau jet (le ratio n'est pas recalculé). Les pertes indiquées par la table de combat représentent un nombre de points de combat qui doit être perdu, si le joueur du fait de la valeur de ses troupes ne peut pas subir de pertes sans perdre plus de points de force que requis, il ne perd rien. Par exemple l'Impérial engage un combat orbital avec une seule unité d'élite de la marine, si au cours du combat le Rebelle inflige 3 pertes à l'Impérial, celui-ci ne perdra rien car sa seule unité vaut 5 point, par contre si l'Impérial avait eu en plus de l'unité précédente une unité de patrol il aurait dû perdre celle-ci.

3.4 - COMBATS DE SURFACE



Les combats de surface se déroulent sensiblement de la même manière que les combats orbitaux, si ce n'est qu'il n'y a pas de pile d'interception. Contrairement aux orbites l'empilement en surface est limité. Cette limite est fixée en nombre d'unités, par la taille de l'environnement. En plus des modificateurs liés aux chefs, nous trouvons des modificateurs liés à l'environnement. Ainsi, si une unité

Rebelle présente le même symbole que l'environnement où se déroule le combat, le Rebelle reçoit un décalage de 1. Les unités Impériales, lorsqu'elles combattent dans un environnement spécial (liquide, feu, sous-terrain ou air), ont en malus un décalage de 1 pour autant qu'aucune unité d'élite ne soit présente. La valeur des chefs en combat de surface n'est pas la même que celle en orbite, elle est la plupart du temps supérieure.

Lors de tout combat l'attaquant, s'il n'a que des unités ayant 3 ou plus points de force, peut effectuer un assaut déterminé, ce qui a pour conséquence de doubler toutes les pertes des deux camps.

La phase de combat n'est pas forcément en faveur du joueur en phase, en effet l'autre joueur fait son mouvement de réaction juste avant le combat. Ceci lui permet sur une même planète (toutes les unités concernées se trouvent dans un environnement de la planète) de déplacer une unité vers chaque environnement où se trouve une unité ennemie. Les rapports de force peuvent ainsi être modifiés. Enfin, si le joueur en phase décline son opportunité d'attaque, le joueur non en phase peut la prendre.

3.5 - LES MOUVEMENTS SUR TERRE ET DANS L'ESPACE

Sur une même planète, toutes les unités se déplacent librement en respectant la limite d'empilement vue plus haut. A l'intérieur d'un même système planétaire, les unités ayant une valeur de combat orbital non nulle, se déplacent librement pour autant qu'elles ne soient pas interceptées. L'interception peut avoir lieu chaque fois qu'une unité ou une pile d'unité veut quitter une orbite ou y entrer. Si le joueur non en phase a des unités présentes dans cette orbite, il peut en prendre une ou plusieurs qu'il place alors avec le ou les unités ennemies interceptées dans la pile d'interception. Une fois dans la pile d'interception, une unité ne peut plus

intercepter.

On le voit l'interception permet de faire le blocus d'une planète. L'interception rend aussi le choix du déplacement en groupe ou non très important. En effet deux unités Rebelles, se trouvant dans un environnement planétaire et ayant une valeur de combat orbital de 1, voulant quitter la planète, et pour se faire, passant dans l'orbite planétaire occupée par une unité de la marine Impériale (valeur 5), devront privilégier le déplacement séparé : l'unité Impériale étant seule, elle n'interceptera qu'un seul ennemi.

Une autre gêne aux déplacements est la présence de PDB opérationnel de valeur 1 ou 2. En effet, ceux-ci peuvent attaquer les unités se déplaçant entre environnement et orbite et vice versa. Cette attaque a lieu à 4-1 pour un PDB 2 et 2-1 pour un PDB 1, aucun modificateur n'entre en compte et aucune riposte n'a lieu. Le PDB, pour pouvoir être utilisé, doit être contrôlé c'est à dire que la planète doit être sous le contrôle d'un joueur. Dans beaucoup de situations une planète n'est plus contrôlée.

3.6 - LES DÉPLACEMENTS EN HYPER ESPACE

Lorsqu'une unité veut se déplacer d'un système planétaire à l'autre, elle utilise l'hyperjump. C'est une technique de déplacement dont la fiabilité est liée à la distance du déplacement, au nombre d'unités se déplaçant de concert et à la valeur de navigation des unités, valeur qui est égale à la valeur de combat orbital. La distance du voyage s'exprime en nombre d'étoiles, sachant que certaines étoiles ne servent qu'à la navigation et n'ont pas de système planétaire habité (seule l'étoile est représentée).

Tant que la valeur de navigation d'une pile est plus grande que la distance parcourue la technique est totalement fiable. Par contre dès qu'elle n'est pas plus grande, un tirage sur une table devient nécessaire, les résultats de cette table sont les suivants :

☆ voyage réussi.

☆ dérive 1 : les unités ne seront disponibles qu'au tour prochain.

☆ dérive 2 : les unités devront au tour suivant effectuer un hyperjump de distance 2 et arriver ainsi obligatoirement dans le système où elles se sont perdues.

☆ Destruction totale de toutes les unités.

Les unités possédant une valeur de navigation peuvent transporter celles qui n'ont en pas, ainsi que des personnages. Les unités ainsi transportées ne gênent en rien le déplacement, par contre elles en subissent tous les effets.

3.7 - LES UNITÉS DE COMBATS ET LES PERSONNAGES : DÉTECTION ET RECHERCHE

Voyons maintenant les interactions des unités avec les personnages : la première a lieu lorsque des personnages, se déplaçant grâce à un vaisseau, veulent quitter ou aborder une planète. Il y a alors une procédure de détection par le PDB secondé par les forces orbitales. On calcule la valeur d'évasion du vaisseau qui est la navigation du pilote plus la manœuvre du vaisseau, la plus grande de ces deux caractéristiques n'excédant pas l'autre de plus de 1 (sinon on la réduit). La détection va beaucoup dépendre de l'état du PDB, si celui-ci est à un ou deux, la détection se déroule normalement. Pour chaque 3 points de force en orbite, il y a un décalage de 1 au dé, un PDB à 2 donne aussi un décalage de 1. Les résultats de la détection sont :

U- non détecté

D- détecté. Si les personnages restent dans le système ils sont détectés



Dd - détecté et vaisseau endommagé. Arrive à destination mais doit être réparé pour resservir

E - éliminé. Le vaisseau est détruit ainsi que tout ce qui se trouve à bord

Certains résultats sont suivis d'une étoile, ceci indique qu'un détachement orbital peut attaquer le vaisseau. Pour que cette attaque ait lieu il faut que des forces orbitales soient présentes, auquel cas l'on soustrait la valeur de bouclier du vaisseau à la valeur de combat orbitale la plus grande (ex unité de marine 5). Avec ce différentiel, on procède à un combat à un seul coup sur la table de combat des personnages, si le résultat est d'une blessure le vaisseau est endommagé, s'il est de deux, le vaisseau est détruit avec tout ce qui se trouve à bord.

Dans le cas où le PDB est à 0 les résultats Dd et E sont traités comme D, l'étoile indique toujours l'attaque par un détachement. Dans le cas où le PDB n'est pas opérationnel, les cinq premiers points de force remplacent un PDB niveau 0, les points supplémentaires apportant des décalages comme plus haut.

L'autre interaction est la recherche. Si lors de la phase de recherche, des unités se trouvent dans le même environnement que des personnages détectés (soit lors du passage en orbite, soit par événement) du joueur en phase, alors ces unités peuvent conduire des recherches. Pour ceci on calcule la discrétion du groupe, celle-ci est égale à l'intelligence d'un personnage plus la taille de l'environnement moins le nombre de personnages. Si après jet de dé et consultation de la table de recherche les personnages sont trouvés, ceux ci vont subir l'attaque d'un détachement terrestre dont la force et l'endurance seront fonction du nombre de points de force présent et de la présence d'une unité d'élite et d'un chef. Un cas particulier existe, celui où l'Impérial a dans un groupe de recherche un suicide squad, les personnages sont automatiquement tués et le suicide squad enlevé du jeu (pour autant que les personnages soient trouvés). Les chances de trouver un groupe dépendent entièrement du nombre de points de force engagés.

On le voit la détection orbitale est beaucoup plus violente que la recherche dans un environnement. Outre que son succès est indispensable pour procéder ultérieurement à une tentative de détection, elle seule peut éliminer tous les personnages en un seul jet de dé.

Il est également possible d'être détecté et recherché au cours d'une mission, suite à un événement d'une carte mission. Nous en reparlerons plus bas.

4 - LES PERSONNAGES

Passons maintenant aux personnages, il en existe deux sortes, la première correspond aux personnages des joueurs, la seconde à des souverains de certaines pla-

nètes qui pourront en fonction de la situation politique se ranger dans un camp ou dans l'autre.

4.1 - CARACTÉRISTIQUES DE NOS HÉROS

Les personnages ont 7 caractéristiques qui se trouvent sur la carte du personnage.

Chacune peut varier de 1 à 6.

☆ **Force** : sert pour les combats de personnages

☆ **Endurance** : idem, donne le nombre de points de vie

☆ **Intelligence** : peut servir pour des combats contre certaines créatures et donne des bonus pour les missions *Information*, *Assassinat*.

☆ **Commandement surface** : sert quand le personnage est avec des troupes en surface et donne des bonus pour les missions *Coup d'état* et créer un camp *Rebelle*

☆ **Commandement orbital** : sert quand le personnage est avec des troupes en orbite

☆ **Diplomatie** : donne des bonus pour la mission *diplomatie*, et peut servir pour le calcul de la discrétion

☆ **Navigation** : sert pour les déplacements en hyper-jump et pour le calcul de la valeur d'évasion (le personnage doit être le pilote), sert aussi pour les réparations de vaisseaux endommagés.

En plus de ces caractéristiques, on trouve sur la carte de chaque personnage ses caractéristiques spéciales, qui consistent le plus souvent en bonus pour certaines missions ou bien en autres avantages, comme d'éviter les ennuis avec les autochtones d'une planète. Est également mentionnée la planète d'origine du personnage qui peut procurer des avantages s'il se trouve dessus.

Chaque personnage possède un pion en plus d'une carte, sur celui-ci nous trouvons indiqué ses valeurs de commandement. Le dos du pion indique que le personnage est détecté.

Les souverains eux ne sont représentés que par un pion qui indique leurs valeurs d'attaque, d'endurance et de commandement. Si le commandement orbital est indiqué, il peut aller en orbite sinon il reste en surface.

Les personnages ont deux grands rôles : diriger des unités militaires, ce dont nous avons déjà parlé et remplir des missions, ce que nous allons voir.

4.2 - LES MISSIONS

Pour exécuter la phase de mission, le joueur en phase doit procéder environnement par environnement.

Il partage les personnages en différents groupes et assigne à ces groupes une mission, sachant qu'une même mission ne peut se faire au plus qu'une fois par environnement. Seuls les personnages non empilés avec des unités militaires peuvent partir en mission. Ensuite, le joueur tire les cartes d'actions. Sur ces cartes nous trouvons trois zones, le joueur doit se référer à la zone correspondant au type d'environnement où a lieu la mission (urbain, spécial ou sauvage). Dans chaque zone des cartes événements se trouve indiqué par leur initiale, les missions qui réussissent - sachant que certaines missions nécessitent plusieurs cartes -, et des événements qui peuvent affecter les différents groupes. Ces événements peuvent être très violent, favorables ou défavorables.

Les groupes, ayant tiré un nombre de cartes égal à la taille de l'environnement - un groupe peut arrêter à tout moment, et l'on tire les cartes pour tous les groupes à la fois - et les événements ayant été subis, chacun tire à son tour ses bonus. Suivant le type de mission, chaque groupe aura plus ou moins de bonus, voir aucun pour certaines missions ou comme résultat



<p>Possession nr. 52 OBJECT</p> <p>Advisor Android</p>  <p>Adds one to the owner's Diplomacy and Intelligence ratings.</p> <p>If on a Diplomacy mission, ignore first "Abort Diplomacy" Action Event.</p> <p>Galactic Game: Reveals Planet Secret (see Case 31.21).</p>	<p>nr. 02 REBEL RHONE</p> <p>Adam Starlight</p> <table border="1"><tr><td><i>Combat:</i></td><td>3</td></tr><tr><td><i>Endurance:</i></td><td>4</td></tr><tr><td><i>Intelligence:</i></td><td>2</td></tr><tr><td><i>Leadership (s:1):</i></td><td>1</td></tr><tr><td><i>Diplomacy:</i></td><td>0</td></tr><tr><td><i>Navigation:</i></td><td>4</td></tr></table> <p><i>Home Planet: Liomax</i></p>	<i>Combat:</i>	3	<i>Endurance:</i>	4	<i>Intelligence:</i>	2	<i>Leadership (s:1):</i>	1	<i>Diplomacy:</i>	0	<i>Navigation:</i>	4
<i>Combat:</i>	3												
<i>Endurance:</i>	4												
<i>Intelligence:</i>	2												
<i>Leadership (s:1):</i>	1												
<i>Diplomacy:</i>	0												
<i>Navigation:</i>	4												



NOMBRE DE LETTRES-MISSIONS PAR ENVIRONNEMENT

Mission	Assassinat	Démarrer un camp rebelle	Coup d'état	Diplomatique	Summoner un souverain	Libérer des prisonniers	Gagner des personnages	Voler des ressources
Lettre	A	B	C	D	E	F	G	H
Urbain	2	3	5	4	3	5	5	3
Spécial	1	4	5	3	3	6	4	3
Sauvage	1	5	4	3	3	5	4	3

Mission	Rassembler des informations	Quête	Récupérer possessions	Interroger prisonnier	Démarrer/arrêter une rébellion	Sabotage	Soudoyer des troupes	Total
Lettre	I	J	P	Q	R	S	T	
Urbain	4	1	4	1	4	5	2	51
Spécial	3	1	4	1	5	5	2	50
Sauvage	3	1	5	1	5	5	2	50

d'événements précédant. L'avantage des cartes de bonus est qu'elles ne génèrent pas d'événements. Quand toutes les missions d'un environnement ont été résolues, le joueur passe au suivant.

Il existe 15 missions qui sont :

☆ *Diplomatie* : permet de faire déplacer la loyauté d'une planète jusqu'à deux positions en sa faveur. Pour déplacer la loyauté de deux il est nécessaire de tirer deux cartes avec un D dans le bon environnement. Le nombre de cartes de bonus se calcule de la manière suivante, on ajoute la diplomatie d'un des personnage et le nombre de personnages accompagnant celui-ci dans sa mission et l'on rajoute à ce total la loyauté de la planète (l'opposé dans le cas du Rebelle).

☆ *Coup d'état* : Cette mission, comme la diplomatie, a pour objectif de faire bouger la loyauté planétaire en sa faveur. Toutefois, une mission coup ne peut avoir lieu que dans un environnement ou coup est inscrit suivi d'une valeur. Un coup ne peut être réalisé qu'une seule fois par un même joueur sur une planète donnée. Le bonus pour une mission Coup est la somme de la valeur de coup de l'environnement (nombre suivant l'inscription coup), et de la valeur de commandement terrestre d'un personnage.

☆ *Camp rebelle* : Permet au Rebelle d'installer un noyau de subversion dans un environnement, celui-ci sera représenté par un pion camp. Les camps peuvent effectuer des missions Diplomatie, coup, sabotage. Le nombre de cartes tirées par un camp est égal à la taille de l'environnement, il n'est pas affecté par les événements et n'a pas droit aux bonus. Lors de la mission B le bonus est égal à la valeur de commandement terrestre d'un personnage.

☆ *Gagner un personnage* : Permet de prendre un personnage non encore actif, ou si l'action a lieu sur le monde des clones, permet de récupérer un personnage mort.

☆ *Sabotage* : Permet de rendre un PDB inopérant ou de détruire une unité 1-0. Le tirage de 2 S permet de diminuer la valeur d'un PDB en plus de la désactiver, ou bien de détruire une unité de n'importe quel type.

☆ *Rallier une Troupe Impériale à soi* : le tirage d'un seul T ne permet de rallier qu'une unité de milice alors qu'avec 2T, une unité patrol ou line peut être ralliée. Les bonus correspondent à la valeur de commandement d'un personnage.

☆ *Trouver une Possession* : Réservé au Rebelle, lui permet de trouver une possession qui peut être un vaisseau, un artefact ou un compagnon (androïde,

animal) tout ceci peut aider les personnages dans différentes situations.

☆ *Commencer une Rébellion* : Permet au Rebelle de mettre en rébellion une planète ayant une loyauté de 2. Aucun bonus.

☆ *arrêter une Rébellion* : Permet à l'Impérial de sortir une planète de la rébellion, toutefois il devra réussir à tirer deux R. Aucun bonus

☆ *Questionner un prisonnier* : Permet d'obtenir des secrets de l'adversaire en faisant parler un prisonnier. Pour cette mission on tire uniquement les cartes bonus et l'on ne tient pas compte de l'environnement c'est à dire que le Q peut se trouver n'importe où. Le bonus de base est de 3 plus l'intelligence de l'interrogateur moins celle du prisonnier. On peut augmenter ses bonus en torturant le prisonnier, mais cette méthode est réservée à l'Empire. En utilisant la torture on a +3 par rapport au bonus normal, mais l'on doit d'abord vérifier que le prisonnier survit, pour ceci on fait la différence entre un dé 6 et l'endurance du prisonnier, si celle ci est positive on la double et le nombre obtenu représente le nombre de blessures infligées au prisonnier. Si la torture entraîne la mort, la mission est un échec.

☆ *Obtenir des Informations* : permet de connaître l'état de des troupes ennemies sur une planète et si deux I sont tirés au cours de la mission, le joueur a le droit de connaître un secret de l'adversaire.

☆ *Assassiner* : permet de tuer un personnage détecté, ou de tuer de manière préventive un souverain non encore en jeu.

☆ *Faire apparaître un souverain* : Cette mission ne peut avoir lieu que dans un environnement où un nom de souverain est indiqué. Pour avoir droit de le faire venir, il faut qu'il soit vivant et du même camp que le joueur ou bien neutre. De plus sa planète ne doit pas être en rébellion mais au moins deux planètes de la province doivent être en rébellion ou à défaut deux planètes de même race que le souverain. Si le souverain est neutre, il faut tirer deux E pour le faire venir à soit.

☆ *Permettre la Fuite de prisonniers* : permet de libérer un personnage prisonnier dans un environnement, un personnage est libéré pour chaque F tiré.

☆ *Action spatiale héroïque J* : consiste à l'aide d'un vaisseau spatial à libérer des personnages prisonniers en orbite ou bien si deux J sont tirés, permet de détruire une unité d'atrocité se trouvant en orbite (seul contre l'étoile noire)



☆ *Détourner des points de ressource H* : permet à l'Empire s'il se trouve sur la base Rebelle de récupérer des ressources accumulées par le Rebelle. Pour le Rebelle le détournement peut avoir lieu sur la planète trône ou bien sur une planète du système en cours de taxation. La quantité de ressources détournée est proportionnelle au nombre de H tirés.

4.3 - LES ÉVÉNEMENTS

Chacune des trente cartes Actions recèle un événement par environnement. Au bout d'un certain temps de tirage, on s'aperçoit que le nombre total d'événements est assez limité et qu'ils reviennent souvent. Certains sont favorables, d'autres plutôt défavorables voir mortels. Parmi les favorables, il convient de citer les tirages de cartes bonus ou les destructions de milices ennemies ou de PDB par des raids rebelles (évidemment pour le Rebelle), parmi les défavorables, on peut mentionner les attaques de créatures ou des locaux en colère qui peuvent éliminer quelques personnages si le groupe n'est pas assez puissant, ou encore des annulations pure et simple de missions ou des détections automatiques. En fait ces événements pimement le jeu et demandent une gestion de risque de chaque mission, éventuellement en fonction des monstres et habitants peuplant la planète.



4.4 - LES COMBATS DE PERSONNAGES

Au cours de leurs différentes missions, il arrivera que les personnages se fassent attaquer par des créatures ou bien par des locaux énervés. Pour régler ce genre de combat, on soustrait la force de l'attaquant de la somme des forces des personnages actifs, puis on se réfère à la colonne appropriée de la table de combats personnels. Le défenseur peut, avant chaque tour de combat, essayer de se désengager. Il se réfère alors à la valeur de désengagement indiqué sur la table, jette un dé, et s'il fait moins c'est réussi. Pour faciliter le désengagement de certains personnages, le joueur peut choisir de ne pas les faire participer au combat, du moment qu'au moins un des personnages du groupe ayant une force supérieur à 0 y participe activement. Si le désengagement des personnages actifs échoue l'attaquant bénéficie d'un décalage de colonnes. Il y a deux sortes de combats personnels : le corps à corps où les dégâts sont ceux indiqués sur la table, et le combat à l'arme à énergie où les dégâts indiqués doivent être doublés. L'attaquant, lors d'un combat entre Rebelles et impériaux, peut choisir d'essayer de capturer des personnages, ceci entraîne un décalage de 2 en sa défaveur. Ainsi lors d'un combat où l'attaquant a déclaré son souhait de capturer des personnages, chaque résultat de la table suivi d'une étoile indique qu'un personnage actif ennemi est capturé, le choix s'effectue aléatoirement. On peut ainsi capturer deux personnages par tour, 1 sur le jet de dé de l'attaquant et 1 sur celui du défenseur.

Les personnages Rebelles peuvent avoir certains objets ou certaines particularités qui affectent le combat, les créatures peuvent aussi avoir certaines particularités empêchant, par exemple, tout désengagement au premier tour. Les combats personnels durent autant de tours qu'il faut pour qu'un des deux camps ait disparu, le rapport des forces est révisé à chaque tour. En effet chaque camp doit déduire en endurance sur l'ensemble de ses personnages un total équivalent aux points de blessure infligés, les personnages ayant ainsi perdus des points d'endurance en perdent autant en force.

4.5 - LES POSSESSIONS DU REBELLE

Pour l'aider dans sa dure mission de libération, le



Rebelle peut disposer de possessions, sortes d'objets magiques (ou technologiques supérieurs) qui le favorisent dans divers domaines. Au début du jeu, il récupère trois possessions puis pourra en acquérir d'autres par une mission spéciale ou en trainant au Casino Galactique.

Il y a vingt possessions réparties en trois catégories : Les compagnons, tels le conseiller androÛde (Z6PO) qui aide dans l'accomplissement de certaines missions mais prennent de la place dans le vaisseau.

Il y en a quatre.

Les armes et objets qui sont généralement consommés lors de leur utilisation, ils aident à remplir une mission précise, par exemple une arme à feu ou un bidule qui désactive les PDB, voire des drogues ou encore le medikit qui guérit automatiquement les personnages en fin de tour. Il y en a huit.

Enfin, les vaisseaux spatiaux qui sont indispensables pour se déplacer entre planètes et systèmes. Le meilleur est le S-XIII qui est un prototype impérial volé : extrêmement discret. Il y en a huit.

5 - LA VICTOIRE

5.1 - LES CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner, le Rebelle doit avoir 26 points de victoire à la fin d'un tour impérial.

L'empire peut gagner si tous les personnages Rebelles sont morts (prisonniers) ou bien si la base Rebelle étant connue, le Rebelle ne contrôle aucune planète.

Les points de victoire s'obtiennent par le contrôle des planètes :

1 point par planète standard.

3 points par planète berceau d'une race spatio-périgrinne.

4 points par planète capitale provinciale hors de la première province.

5 points pour la capitale de la première province et la planète trône.

Ceux qui ont suivi depuis le début pourront calculer qu'il y a 85 points en tout sur la carte...

5.2 - L'EFFET DOMINO

Le plus important pour gagner est donc, pour le Rebelle, d'avoir le maximum de planètes sous son contrôle et pour cela, il lui faudra faire baisser la loyauté de planète jusqu'à -2 et ensuite réussir une mission commencer une Rébellion. Ce processus est relativement long mais comme toutes les planètes de l'Empire sont reliées entre elles par de grands flux de communication, tout ce qui se passe à un endroit de l'Empire peut en affecter le reste. C'est l'effet domino.

Il en existe trois types :

☆ Chaque fois que la loyauté d'une planète bouge de deux d'un seul coup, suite à une mission ou à une atrocité, le joueur ayant bénéficié de ce résultat peut faire bouger de 1 en sa faveur la loyauté d'une planète du même système. Ceci n'est pas possible pour le Rebelle si les planètes du système sont loyales à +2 (patriotique) et cela ne l'est pas pour l'Impérial si les planètes ont une loyauté de -1 ou -2. Si de plus la planète générant l'effet domino abrite une race spatio-périgrinne, la loyauté d'une planète abritant la même race pourra être bougée en respectant les contraintes précédentes et en y ajoutant que la planète cible ne doit pas être un berceau de la race. Si la planète d'origine est le berceau d'une race spatio-périgrinne alors c'est alors toutes les planètes de la province abritant la race ainsi qu'une en dehors qui peuvent être affectées.

☆ L'effet domino est aussi généré par la réussite

Planètes	Siège de	Présence	Revenus	Loyauté	Star races
	de	de		initiale	présentes
	secret	secret			
111	KAYN		4	2	
112			13	2	
113		SECRET	8	2	
121			7	2	
122	SEGUNDEN		15	1	
131		SECRET	10	2	SEGUNDEN
141			5	-1	PIORAD
142			14	1	RHONE
143		SECRET	8	2	SAURIAN XANTHON
151			7	2	SAURIAN RHONE
152	CAPITALE		11	2	RHONE
161			8	2	RHONE
162	TRONE		9	2	RHONE
163			7	2	SAURIAN
			126		
211	YESTER		5	1	
212		SECRET	12	2	KAYN
221		SECRET	6	1	SAURIAN
222		SECRET	9	0	YESTER
223			12	2	YESTER
231			11	2	RHONE YESTER
232			12	1	SEGUNDEN
241	CAPITALE		10	2	RHONE SUVAN
			77		
311	CAPITALE		5	2	RHONE
312		SECRET	11	-1	YESTER
321	SAURIAN		6	1	
322			7	0	
323			14	2	RHONE
331		SECRET	7	0	SAURIAN
341		SECRET	5	2	SUVAN
342			13	2	SUVAN RHONE
351	SUVAN	SECRET	3	1	
352			4	1	SAURIAN
			75		
411	CAPITALE		8	2	RHONE
412			14	2	
421			14	1	RHONE SEGUNDEN
431			10	2	
432			13	2	PIORAD
433			9	0	PIORAD
441			7	-1	
442		SECRET	8	2	PIORAD
451	PIORAD		4	1	
			87		
511			10	-1	
512		SECRET	7	2	
513	XANTHOS		10	1	
521		SECRET	9	1	SEGUNDEN
522		SECRET	3	1	XANTHOS
523			9	2	RHONE
531		SECRET	3	1	XANTHOS
541		SECRET	8	0	
542	CAPITALE		10	2	RHONE
551			5	2	KAYN
			74		

d'une mission R. Cet effet ressemble à l'effet précédent, si ce n'est que toutes les planètes du système peuvent réagir et que, au lieu d'affecter une seule planète abritant la même race spatio-périgrine, on en affecte deux.

☆ Enfin le dernier effet domino a lieu lors du passage d'une planète sous le contrôle Rebelle. Il a les

mêmes restrictions que les deux autres, si ce n'est qu'une planète ayant une loyauté de -2 peut être mise en rébellion par l'effet domino. L'aire d'application est la même que celle de l'effet précédent sauf dans le cas où la planète est le berceau d'une race spatio-périgrine, auquel cas toutes les planètes de la race sont affectées.

Il existe d'autres restrictions à l'effet domino qui sont :

☆ Une planète ne peut pas voir sa loyauté déplacée de deux par effet domino.

☆ Les capitales et la planète trône, ne sont affectées que par les effets domino générés par une planète capitale ou la planète trône.

☆ Enfin, une planète loyale ne subit pas l'effet du Rebelle et inversement une planète en dissension ou mécontente n'est pas affectée par l'effet de l'Empire.

L'effet domino est le grand allié du Rebelle qui peut potentiellement en un tour de jeu, avec un seul groupe de personnages, affecter gravement la stabilité d'un secteur de l'empire. En effet il est potentiellement possible d'avoir les trois effets domino quasiment en même temps.

5.3 - LE CONTRÔLE DES PLANÈTES

Le dernier effet domino est généré par le contrôle d'une planète par le Rebelle, il nous faut donc examiner les conditions nécessaires à un tel contrôle. D'une manière générale si l'Empire et le Rebelle ont des unités sur une même planète en rébellion, celle-ci n'est contrôlée par personne. Sinon pour qu'une planète passe sous contrôle Rebelle, il faut qu'à la fin d'un tour impérial, il n'y ait sur une planète en rébellion et ayant un PDB opérationnel, aucune unité Impériale.

Il faut ici faire une distinction entre le contrôle effectif d'une planète, indiqué par la présence de troupes et l'état du PDB, et le marqueur de contrôle de la planète. Il y a trois marqueurs de loyauté, rébellion et Rebel control, si l'on considère que la progression se fait dans ce sens, le retour en arrière n'est possible que par une mission stopper une rébellion. Ainsi, une planète en rébellion occupée uniquement par des troupes Impériales restera en rébellion, sauf si une mission stopper une rébellion y est réussie.

UNE GALAXIE, DES STRATEGIES

Les différents scénarios

Dans le cadre de cette étude, il n'est question que du niveau de jeu galactique. Cependant à cause de la complexité du jeu et du nombre de choses à appréhender pour maîtriser chaque camp, les auteurs du jeu proposent trois niveaux de jeu successifs pour s'entraîner ou jouer des parties plus courtes. Le premier niveau est le jeu du système solaire (Star System Game) qui se joue sur un système et ses trois planètes. Deux scénarios sont proposés : un pour démarrer la rébellion et l'autre pour déchaîner les forces rebelles. Seuls un tiers des règles et une petite partie de la carte sont utilisés, ce qui en fait des scénarios d'apprentissage intéressants, mais il faut savoir que le hasard sera omniprésent et renforcé par la faible dimension du jeu.

Le deuxième niveau est le jeu des provinces (Province Game) qui met en jeu soit la province deux pour démarrer une rébellion, soit la première province pour en finir avec l'Empire (scénario Armageddon). Idéal pour s'initier à l'hyperjump et aux effets domino, les joueurs seront rapidement frustrés par les limites provinciales.

D'où le troisième niveau, le jeu galactique (Galactic game) qui ne propose qu'un seul scénario : démarrer



et mener à bien une rébellion ou l'écraser dans l'oeuf. Le jeu dure 20 tours et dure environ 20 heures ; malgré sa longueur, il est palpitant pour les deux camps. Présenter les stratégies possibles de cet inépuisable jeu n'est pas une mince affaire, aussi deux avis sont toujours les bienvenus ; ce qui explique les doubles conseils pour chaque camp.

En général...

La stratégie à adopter variera naturellement selon le camp joué, car le jeu met en présence deux styles de jeu très différents. Un Empire lourd, lent et qui ne jure que par la durée s'oppose à un rebelle surexcité qui vit dans l'instant. Il peut d'ailleurs être intéressant de mettre en lice plusieurs joueurs rebelles : c'est le camp qui joue la plupart du temps, et une telle division des tâches peut permettre de susciter quelques rivalités de bon aloi, histoire de rappeler que la gestion décentralisée n'a pas que des avantages.

En termes d'équilibre, le jeu favorise plutôt le camp de l'Empire. En effet, dès qu'une planète entre en rébellion les forces impériales peuvent y converger en provenance des quatre coins de la galaxie et au mépris de l'assignation stratégique. Non seulement c'est un bon moyen pour le joueur impérial de regrouper ses troupes et ses personnages, mais la brigade volante d'intervention est généralement composée de « Barca et ses Barca's boys », soit le meilleur leader du jeu et quelques troupes d'élite. Le résultat est généralement que les rébellions sont systématiquement écrasées dans l'oeuf, ce qui limite considérablement les chances du rebelle dont les personnages ont toujours, eux, les mêmes chances d'être interceptés en orbite ou à la surface d'une planète ! Aussi je recommande de jouer avec la règle suivante (suggérée par Avalon Hill) : l'Empire peut déployer des troupes sur une planète en rébellion qui ne soit ni une capitale ni une planète mère, mais l'assignation stratégique reste valable et il n'est pas possible de faire venir des unités en provenance de, ou à destination de, secteurs inactifs.

Dernier point, qui contribue d'ailleurs largement à l'intérêt du jeu, la physionomie de chaque partie varie selon l'emplacement des secrets, répartis aléatoirement sur certaines planètes en début de jeu. Certaines répartitions peuvent faire une énorme différence, dans un sens ou dans un autre, mais la loi des statistiques fait qu'en moyenne aucun camp n'est totalement satisfait de la position des secrets. Dans ce contexte, il est bien évident que les conseils suivants ne pourront que rester plutôt généraux.



La stratégie rebelle : comment déraciner un chêne à coup de roseau...(LC)

Quel que soit le placement qu'il va adopter, en fonction de sa stratégie et des personnages tirés initialement, le rebelle commence la partie dispersé, avec des leaders qui ne sont pas au bon endroit. S'il est tentant - et recommandé - de recruter les autres personnages et les gadgets qui sont la grande force du joueur rebelle, il ne faut pas pour autant ne faire que ça : en effet, l'Empire sait maintenant où vous êtes (même s'il ne vous a pas détecté), et va se renforcer beaucoup plus rapidement que vous si vous lui en laissez le temps. Les hostilités doivent donc commencer sans attendre, même si ce doivent être des actions sporadiques comme un camp rebelle, un petit sabotage ou une diplomatie isolée.

Le tout début de partie est un bon moment pour s'attaquer à une capitale de province, souvent encore peu défendue. Avec de la chance, elle passera en rébellion ce qui portera un coup dévastateur à l'empire. Même si ça rate (comme c'est probable), vous lui aurez probablement fait suffisamment peur pour qu'il transforme ses capitales en autant de forteresses. Parfait : les unités mobiles n'iront pas sur les étoiles qui vous intéressent vraiment.

Sur le plan diplomatique, la situation de départ est sombre : la galaxie dans sa grande majorité est loyale à l'empire. Il faut donc tout de suite y porter la bonne parole, car votre adversaire n'aura de cesse que toutes ses planètes soient devenues patriotiques afin d'empêcher vos effets domino. Inutile de chercher à pousser une planète immédiatement en rébellion : contentez-vous dans un premier temps de la rendre neutre, ce qui obligera l'Empire à ne pas la taxer ou à y envoyer un de ses rares diplomates, et repartez. Le rebelle doit pendant l'essentiel de la partie adopter un comportement de guérilla, actions rapides puis retrait.

Les missions constituent l'essentiel du tour rebelle. Quelques grandes règles s'imposent, comme d'éviter les risques inutiles. D'un autre côté les objectifs importants, hélas les mieux défendus, doivent aussi être menacés à un moment ou à un autre, mais sachez pour cela envoyer des groupes de personnages qui n'ont pas peur des mauvaises rencontres. Au départ, un groupe de personnages avec le professeur Mareg ou l'androïde partira en tournée pour repérer les planètes à secret : il faut à la fois découvrir la planète piège, et s'emparer rapidement des secrets sur les planètes vulnérables. Avec le temps que vous passerez à effectuer des missions, prenez le temps d'étudier les effets du terrain. Une consultation un peu approfondie du paquet de cartes événement vous apprendra rapidement qu'il vaut mieux éviter de faire de la diplomatie ailleurs que dans les villes, que les environnements « sauvages » ne doivent être fréquentés que par des personnages qui savent se défendre, etc. Les plus pervers en profiteront pour dresser un tableau récapitulatif, par mission et par milieu, des chances de succès et des risques encourus.

Dans le même ordre d'idées, organisez vos groupes correctement et de façon équilibrée. Il n'y a que deux vaisseaux corrects qui ont de bonnes chances d'échapper à l'interception, mais ils n'ont pas assez de place pour mettre tout le monde et il est de toutes façons dangereux de trop regrouper vos personnages. Spécialisez donc vos héros et ceux qui auront les missions les plus dangereuses se verront attribuer le meilleur matériel et les meilleurs vaisseaux. Sachez prendre l'ascendant psychologique sur l'Empire : une tactique qui m'a beaucoup agacé en tant qu'impérial consistait à remplir un vaisseau d'un groupe d'assassins, armés jusqu'aux dents de tous les accessoires imaginables, et assisté du docteur et du mécanicien pour que blessures et avaries soient réparées automatiquement. Ce groupe peut dès lors aller plus ou moins n'importe où (grâce au gadget qui désactive la PDB) et se livrer à la traque des personnages impériaux !

Comme ces derniers sont beaucoup moins mobiles, vous avez de bonnes chances d'en assassiner ou d'en capturer quelques uns (mais les prisonniers prennent de la place, les interroger ne présente que peu d'intérêt et un accident est si vite arrivé...) car il est fort à parier que l'empire, habitué à voir les rebelles courir, n'aura même pas imaginé qu'il était en danger. Evidemment, les généraux sont à peu près intouchables...

Par la suite, soit les personnages impériaux vont se regrouper pour faire des groupes plus puissants et



seront donc moins efficaces, soit la menace d'une mauvaise rencontre les confinerait sur les capitales et dans les mondes bien protégés.

Jouez sur les races !

Les Piorads et, dans une moindre mesure les Segundens, sont particulièrement faciles à faire basculer et cela offre deux avantages. D'une part, une insurrection qui se produit avant que l'Empire ait acheté toutes ses unités va généralement obliger votre adversaire à acheter des troupes d'élites pour la mater rapidement, car l'absence de troupes en nombre suffisant l'obligera à substituer la qualité à la quantité. Ces troupes d'élite ont un coût d'entretien et la montée en puissance impériale s'en ressentira. Par ailleurs, même si votre adversaire a des nerfs d'acier et ne cède pas à la tentation, vous allez pouvoir déclencher des effets domino qui vont l'énerver. Plus important : ces deux races ont des planètes à secret, et presque tous les secrets sont plus intéressants détruits ou en votre possession qu'aux mains de l'empire. Si vous calculez bien votre affaire, vous pouvez vous débrouiller pour que le secteur 4 soit en rébellion ouverte quand viendra l'heure de le taxer, et si vous avez pu vous emparer des planètes qui rapportent des sous (esclaves, gemmes et industrie), votre adversaire ne pourra plus payer la maintenance de ses unités avancées. Sauf bien sûr s'il a prudemment mis de l'argent de côté, mais sachez que la mission qui consiste à lui voler des ressources est outrageusement facile et efficace...

Sachez garder l'initiative, faute de quoi l'Empire pourra resserrer lentement mais sûrement son étreinte. Sauf dans des cas extrêmes de malchance ou d'incompétence, vous vous retrouverez au bout de quelques tours avec plus ou moins la situation suivante : les Piorads sont en révolte généralisée, les Segundens commencent à en faire autant, et certaines autres races (les Yesters notamment) prêtent une oreille plus complaisante à vos boniments. Loin d'être gagnée, la partie ne fait que commencer : les autres races sont beaucoup plus difficiles à convaincre (inutile de perdre trop de temps avec les Rhones par exemple), et les personnages impériaux risquent de vous faire la démonstration de leurs talents militaires si vous leur en laissez l'occasion.

Pour peu que vous vous laissiez aller à ralentir quelque peu le rythme de votre propagande, par exemple en vous précipitant sur la planète casino pour faire vos courses, vous vous retrouverez quelques tours plus tard dans une galaxie que l'Empire aura solidement reprise en main. Par rapport à la situation de départ, les troupes adverses seront plus nombreuses et vous ne pourrez plus espérer les bénéfices tirés de la première insurrection.

Ne relâchez donc jamais la pression !

Une planète peut facilement repasser en contrôle rebelle (avec l'effet domino idoine) pour peu que vous sabotez la garnison que l'Empire y a laissé après avoir écrasé vos partisans, ou bien préférerez-vous tenter votre chance dans le secteur central, dégarni par vos rébellions dans les secteurs périphériques ? En tout cas, vous devrez constamment imposer votre rythme à l'empire, faute de quoi c'est la mort sûre. Rappelez-vous que vos personnages jouent à la roulette russe chaque fois qu'ils décollent d'une planète ou y atterrissent en bravant une garnison impériale. Vos déplacements doivent donc produire des résultats tangibles, qui conduisent notamment l'Empire à concentrer des troupes en des opérations purement militaires, ce qui diminue les risques que courent vos héros.

Sur le plan militaire, les choses sont plus simples. Le premier écueil à éviter, c'est de se croire arrivé au statut de grande puissance parce que vous venez de

toucher vos premières unités terrestres. Certes, vous aurez sans doute pu exterminer une petite garnison impériale et certaines planètes sont à peu près impossibles à reprendre pour l'Empire (je pense notamment à certaine petite planète du secteur 3, ce qui est particulièrement intéressant quand le monde des clones y est situé). N'empêche que les faits sont là : même vos mythiques unités d'élite ne font pas le poids face à leurs homologues impériales, les meilleures troupes que les soulèvements vous procureront se feront probablement écraser par de vulgaires unités de ligne.

Quant au commandement, vous vous rendrez vite compte que bien de ces personnages impériaux qui ont raté mission sur mission depuis le début de la partie sont de redoutables généraux, surtout dans l'espace.

Il faut donc éviter un affrontement militaire classique, et recourir à tous les coups tordus qui sont l'apanage des combattants de la liberté : l'asservisseur mental rendra n'importe quel général inapte à diriger des combats au sol, la drogue vous permettra d'augmenter les capacités de votre général (c'est même la seule manière d'affronter le redoutable Barca dans un combat spatial avec quelques chances de succès), sans oublier le recours systématique à l'assassinat.

Au mieux, vous mettrez l'Empire dans une sale situation, au pire vous le rendrez prudent et l'empêcherez de se servir à fond de sa puissance militaire. S'il ne sait pas lequel de vos groupes détient ces armes redoutables, il devra se méfier de tous. Attention à ne pas tomber dans l'excès inverse : l'Empire n'est pas invincible, il est juste plus fort que vous. N'hésitez donc jamais à l'attaquer partout où vous pourrez le faire sans risque, ni à vous battre lorsque la situation est légèrement en votre faveur, car l'Empire sera souvent obligé d'attaquer en position peu favorable, partant du principe qu'il vaut mieux une mauvaise attaque que de laisser s'échapper dans l'espace des hordes de rebelles. Cette dernière proposition est naturellement votre objectif prioritaire : même s'il est peu probable que vous en ayez la possibilité, votre objectif prioritaire est de disposer d'unités militaires aptes au voyage spatial. Une pile de telles unités est un véritable cauchemar pour l'Empire qui devra alors mettre des garnisons partout ou accepter la perte de certains systèmes. Rappelez-vous que si vous capturez un système, il passe en statut « sous contrôle rebelle » avec un effet domino majeur !

La seule menace de ce que peuvent faire vos unités est une arme très puissante en ce qu'elle poussera l'Empire à des dépenses militaires déraisonnables et parce que beaucoup de personnages impériaux prendront la tête de flottes de défense, et reliront avec profit « Le désert des Tartares » au lieu de se consacrer à des tâches plus utiles.

Dernier point et non des moindres : la base rebelle. Quand faut-il la dévoiler ?

D'un côté, elle vous permet d'acheter des troupes confirmées et de dépenser les sommes confortables que vous aurez collectées lors des soulèvements.

De l'autre, elle est naturellement vulnérable à une attaque impériale et surtout elle libère les troupes de l'Empire des contraintes de mouvement qui les paralysaient jusque là. Cela veut dire que si les troupes de l'Empire sont à l'autre bout de la galaxie, qu'elles vont plus ou moins où elles veulent à cause des soulèvements et surtout qu'elles sont occupées à reprendre possession de planètes contrôlées par les rebelles, l'avantage que tire l'Empire est minimisé.

Un bon moment pour dévoiler la base peut être dans la foulée du premier feu de paille de rébellions, quand les Piorads sont en train de se faire laminer par Barca et que 5 ou 6 rébellions parsèment la carte. Il



y a tout à parier que l'Empire ne pourra pas réagir en force, et l'intervention d'unités nouvelles peut vous permettre de relancer le mouvement d'insurrection, par exemple si vous vous emparez de la capitale d'une province. Après tout, le but n'est pas de conquérir toute la galaxie mais seulement d'avoir 26 points, donc du moment que vous faites passer suffisamment de planètes de votre côté, que vous importe si l'Empire a détruit la base ?

Evidemment, c'est un peu du quitte ou double, mais il est vital que les insurrections aient lieu de manière plus ou moins simultanées pour empêcher l'Empire de les réduire en détail. Mieux vaut une base détruite que d'avoir laissé passer l'occasion et de se retrouver dans l'impossibilité de la construire, faute de contrôler suffisamment de planètes, et d'ailleurs si vous n'aimiez pas la roulette russe, vous vous êtes trompé de camp, camarade !

Comme en conclut avec humour l'article du « General », même si votre destin probable est de finir pulvérisé, vous vous serez bien amusé avant !

Le Rebelle : une mission de longue haleine (HS)



La Rébellion commence la partie avec 14 personnages répartis en 4 groupes placés chacun dans une province différente, sur une planète non sensible, ni capitale, ni berceau ni secret et pas la province 1. Le Rebelle doit déjà connaître ses objectifs, dans un premier temps cela ne doit pas être une planète sensible. La planète idéale pour commencer une rébellion doit être située de façon à maximiser l'effet domino. Pour ceci, le système planétaire doit comporter plusieurs planètes et la présence d'une race spatio-pèrigrinne (voir plusieurs) est préférable. Il faut trouver deux de ces planètes cibles situées dans des provinces différentes, l'Empire le plus souvent n'est qu'à un endroit à la fois, ce qui laisse une solution de repli. Les planètes cibles devront être proches pour faciliter le passage de l'une à l'autre.

La palette des missions exécutables par les personnages Rebelles est importante, le Rebelle devra choisir le type de mission en fonction des potentialités de ses personnages. Il pourra, utilisant le fait qu'il a de nombreux personnages et qu'il existe une planète des clones, prendre certains risques. Ainsi ayant 4 personnages dans un environnement, il pourra les répartir sur plusieurs missions, l'inconvénient étant qu'en cas de mauvaise rencontre, un des personnages a des chances de mourir. Pour limiter les risques, il faut d'abord se renseigner sur le type de créatures pouvant être rencontré dans l'environnement. Pour certaines créatures, il vaut mieux être seul pour d'autres, c'est le contraire. Lors d'un combat dû à une rencontre, n'hésitez pas à essayer de fuir si les chances sont contre vous, et si c'est le cas et que vous avez plusieurs personnages, certains devront être inactifs pour améliorer les chances de fuites. En effet pour réussir une mission il faut survivre, ainsi un personnage effectuant une mission diplomatique, tirant un D à la première carte et voulant continuer pour en avoir un second, échouera s'il se fait tuer par la suite et son D ne sera pas comptabilisé. Pour certaines missions, le nombre est gênant, car les risques encourus sont grands.

Ces missions sont principalement Coup d'Etat et Assassinat. Pour le coup, certaines cartes action peuvent entraîner la mort ou la capture des personnages, et un assassinat échoué peut mal se finir. Les personnages Rebelles étant nombreux, 20 en tout, et une partie de ceux du début de partie étant tiré au hasard, il faudra adapter les missions en fonction

des différents profils. Outre les missions, les personnages devront s'intéresser de près aux planètes à secret. En effet, certains peuvent permettre au Rebelle de démarrer rapidement une rébellion (la planète vivante et bienvenue aux Rebelles), d'autres peuvent nuire à l'Empire ainsi la découverte de la planète morte induit un effet domino. En fait il n'y a qu'un seul secret dangereux pour le Rebelle, c'est la planète piège qui dissuade de faire des missions à la hussarde sur des planètes à secret tant que le secret n'est pas connu. En effet un groupe de personnages non précautionneux peut se retrouver prisonnier. Par contre les Rebelles ont une parade en la personne du professeur Mareg ou de l'androÛde advisor, qui dévoilent depuis l'orbite tous les secrets. Il peut donc être intéressant d'avoir le professeur ou l'androÛde plus un vaisseau et un pilote faisant le tour des planètes à secret.

Dès que les rébellions vont éclater, l'action militaire proprement dite pourra commencer. Les troupes Rebelles ont une meilleure valeur de surface, de plus elles bénéficient dans leur environnement d'un décalage de colonne. La résistance se fera, dans un premier temps, principalement au sol, surtout si vous couplez vos troupes avec un chef et un groupe de personnages pouvant faire des missions S. Le problème pour le Rebelle est d'avoir suffisamment de troupes dans un même lieu, en effet les troupes obtenues lors du passage en rébellion sont loin de pouvoir remplir un environnement. J'entend par remplir, mettre le maximum de points de force possible, ce qui consiste à mettre un nombre de troupes de qualité (à partir de 3 points de force) égal à la valeur de l'environnement. Pour obtenir ce résultat, il faut pouvoir se déplacer dans l'espace et donc ne pas subir un blocus impérial. Une bonne solution consiste à avoir beaucoup de rébellions en même temps. Il faut aussi utiliser le fait que, si l'Impérial ne veut pas qu'une planète passe sous contrôle Rebelle, il doit maintenir des troupes au sol, là où elles sont vulnérables. Mettez le plus possible de chefs, utilisez notamment l'ancien chevalier Rayner Derban qui, avec sa valeur de commandement de surface de 4, peut faire des ravages, si aucun chef valable ne lui est opposé. De plus, vous pouvez faire diversion avec des groupes de personnages, pour cela allez sur des planètes capitales, vous n'aurez pas longtemps à attendre une réaction. En effet si une capitale passe en rébellion, la province ne peut plus être taxée. L'argent étant le nerf de la guerre, si l'Empire veut interdire l'accès de ses capitales il devra laisser au moins deux unités en orbite. Si les capitales deviennent inaccessibles, rabattez-vous sur les planètes berceaux. Pour pouvoir vous constituer un réduit sûr, utilisez les monarques présents dans certains environnements, le mieux est d'être capable de les faire apparaître avant que la planète soit en rébellion, ainsi vous n'êtes pas un phare pour toutes les troupes Impériales de la galaxie. Le roi en effet ne vient pas tout seul, il amène des troupes avec lui qui, additionnées avec celles acquises lors du passage en rébellion, peuvent représenter une force intéressante.

Quand dévoiler sa base ? Pour ceci, il faut avoir suffisamment de ressources pour pouvoir construire des unités en assez grand nombre (comparé aux forces Impériales). Il faut, de plus, avoir un chef ou deux prêts à en prendre le commandement. Et il faut absolument contrôler deux planètes, pour se mettre à l'abri d'une victoire automatique Impériale. Il faut tenir compte aussi, pour choisir le bon moment, de la collecte des taxes Impériales, celles-ci ne sont pas perçues si la capitale provinciale n'est pas contrôlée. L'empire ne roule pas sur l'or et s'il n'a pas de remplacement pour un tour et encore moins l'opportunité d'acquies-



rir un coûteux planet stabilizer c'est autant de pris. En effet si l'Empire stabilise la base Rebelle, les troupes ne pourront plus être achetées d'où l'intérêt d'en avoir beaucoup d'un coup.



La stratégie de l'Empire : comment écraser une mouche avec un marteau-pilon... (LC)

Autant le rebelle est un perpétuel excité, autant la qualité première du joueur impérial est le sang froid. C'est un peu la situation de quelqu'un qui se trouve dans des sables mouvants : avant tout, ne pas paniquer. En effet, démarré avec une position plutôt favorable, il pourrait être tenté (c'est humain) de l'améliorer. Pensée impie ! Il faut se faire à l'idée que cette position va inéluctablement se dégrader, en particulier pour le joueur de wargame moyen qui peut réagir de façon parfois sanguine lorsque ses positions sont percées. Vous n'êtes pas là pour gagner, mais pour empêcher votre adversaire de le faire. La partie sera longue et frustrante, bien des fois vos patients efforts diplomatiques seront annulés en un clin d'œil par des rebelles qui feront passer la planète en rébellion, bien des fois un groupe particulièrement énervant s'échappera en ricanant du piège « impénétrable » que vous aurez élaboré, non sans avoir fait sauter la PDB au passage sur une planète en ruine ou au bord de l'insurrection. Tôt ou tard, votre adversaire fera une erreur, et même s'il n'en fait pas il sera obligé de prendre des risques. Alors, fatalement, si vous avez été suffisamment méthodique, vous vous retrouverez dans la position où un bon dé transformera quelques héros de la liberté en un magnifique et jubilatoire spectacle son et lumière. Mais en attendant ce jour faste (bien qu'hypothétique), il va falloir serrer les dents.

Première action, **la détermination des assignations stratégiques est un choix capital**, qui va influencer toute la partie. L'ordre le plus évident permet à la fois de couvrir la planète taxée le tour suivant et de déplacer les troupes achetées : 1-2, 2-3, 3-4, 4-5, 5-1 etc.

Un tel ordre permet aussi de regrouper les personnages impériaux afin de faire des groupes cohérents.

Cette stratégie a deux inconvénients : d'abord les cartes disponibles ne permettent pas de la poursuivre après quelques tours, au moment où ce sera le plus utile, ensuite et surtout le rebelle a fait le même raisonnement que vous, et adaptera ses plans en conséquence : vous pouvez ainsi parier qu'au troisième tour (assignation 3-4) il va se ruer sur le secteur 2, certain d'y être tranquille pendant un moment. Il faut donc opter pour des ordres de mouvement un peu plus imprévus, qui combinent la nécessité de déplacer les troupes nouvellement achetées et celle de faire face aux actions probables des rebelles : il est par exemple dangereux d'attendre le troisième tour pour se focaliser sur le très vulnérable quatrième secteur.

Evidemment, cette stratégie compromet le regroupement des personnages de l'Empire et, là comme ailleurs, des compromis seront inévitables : une équipe nombreuse est plus efficace pour les missions de diplomatie (les plus importantes) et se défend mieux contre les attaques de créatures, que ces dernières soient autochtones ou rebelles, mais d'un autre côté il vaut mieux garder au moins un bon leader militaire prêt à intervenir dans chaque province. La détermination de l'assignation stratégique, loin d'être une formalité, est donc une des tâches les plus importantes de ce début de partie.

Prenez votre temps : après ça et votre placement, c'est vous qui passerez l'essentiel du jeu à attendre que le rebelle ait fini, alors n'ayez pas de complexes.

Lors de la première vague de constructions et du placement initial, il vous sera impossible d'avoir un placement vraiment satisfaisant. Quelques priorités s'imposent : les PDB sont globalement inutiles, surtout dans les secteurs qui seront taxés rapidement (2 et 3). S'il est logique de placer les unités mobiles sur des planètes inaccessibles (elles pourront toujours revenir sur les capitales et les planètes mères au besoin), attention de ne pas dégarnir vos capitales, très vulnérables en début de partie et dont la perte peut gravement vous handicaper. N'ayez pas honte de construire de la milice, tant au début une mauvaise présence un peu partout vaut mieux que quelques unités puissantes mais dispersées. De toutes façons vous n'avez pas encore les moyens de faire des défenses solides.

Il est évidemment difficile de donner des lignes directrices à ce stade puisque les secrets ne sont jamais sur les mêmes planètes, mais on peut établir quelques principes. Protégez en priorité les planètes suivantes : QG de l'armée (le secret le plus important de l'empire), planètes à revenu, clone world. Les archives impériales sont bien aussi, au moins au début. Attention de ne pas faire de déploiements trop évidents : le rebelle va regarder quels secrets seront les mieux défendus et les choix logiques sont ceux énumérés plus haut plus les planètes à fort effet domino, monde détruit, planète vivante, bienvenue aux rebelles etc. Là encore, évitez les placements trop prévisibles mais profitez de ce que vous connaissez la position des secrets pour anticiper les effets domino.

Personnellement, je préfère laisser la planète casino peu gardée : les rebelles vont être tentés de s'y précipiter comme des mouches et c'est alors qu'on pourra masser des troupes en orbite pour les intercepter au départ (il y a peu de risques que le rebelle cherche à faire passer la planète en rébellion ce qui détruirait sa tirelire !).

Par la suite, il faudra **penser à équilibrer vos constructions** : les troupes ne sont pas illimitées et il faut planifier, faute de quoi vous vous retrouverez avec un déploiement bancal du genre toutes les unités de patrouille et de ligne dans les premières provinces taxées et un gaspillage de bonnes unités trop peu nombreuses ailleurs. Les unités d'élite sont loin d'être indispensables au début et coûtent très cher : il est bon d'en avoir sous la main au moment des premières rébellions pour leur impact psychologique (le rebelle verra des élites partout), mais, et la remarque vaut aussi pour les suicide squads, leur force réside autant dans la paranoïa qu'elles génèrent que dans leur utilisation effective. Quant aux unités d'atrocité, elles ne doivent être achetées que lorsque tout le reste est épuisé - et à ce stade vous aurez probablement à remplacer vos pertes de toutes façons - car même s'il est très satisfaisant psychologiquement de « stabiliser » une planète, l'occasion ne s'en présente pas tous les jours, la population apprécie très modérément et en attendant l'unité vous coûte les yeux de la tête. Par rapport à ses collègues de « La Guerre des Etoiles », un bon joueur rebelle ne se laissera pas trop impressionner par la présence de l'Etoile Noire...

Au commencement du jeu, le rebelle a l'initiative. Aucune importance : votre but est de gagner du temps en construisant une défense plus solide que l'espèce de passoire que vous avez au début. «a ne veut pas dire qu'il ne faut pas chercher à traquer les groupes rebelles que vous aurez repérés à portée, juste qu'il ne faut pas en faire une priorité absolue.

Concentrez vous sur les tâches ingrates et de long terme : détruire les camps rebelles, faire de la diplomatie, bâtir un système de défense (garnisons + PDB) plus efficace. Sur ce dernier point, comme le

rebelle ne va pas se priver pour saboter à la moindre occasion, il faudra aussi rebâtir : « il faut imaginer Sisyphe heureux »... Jusqu'au premières rébellions, la partie va essentiellement constituer en missions, surtout des missions rebelles puisqu'il a plus de personnages, plus mobiles et plus efficaces. Pendant ce temps là, les forces impériales obéissent à un schéma immuable : elles attendent en orbite, une partie descend sur la planète en « reaction move » pour détecter les intrus pendant qu'une unité « mobile » joue le rôle d'un suicide squad (ça peut même être un authentique suicide squad !) et accourt vers l'étoile en question afin que le rebelle s'en aille.

Ne négligez pas la force de frappe de vos troupes : même si le rebelle vient à bout de vos détachements, ces derniers sont générés automatiquement par l'unité militaire et sont donc sacrificiels. Avec de la chance vous pouvez espérer infliger plus de dégâts que le rebelle peut en récupérer, faire échouer la mission ou capturer un personnage. Dans ce dernier cas, naturellement, il est vivement conseillé d'utiliser la manière forte pour l'interroger : non seulement c'est plus efficace, mais en cas de mission pour le libérer il y a de bonnes chances pour que « son cœur ait lâché » quand les sauveteurs arriveront !

Pendant ce temps, envoyez vos personnages recruter et faire de la diplomatie tout en veillant à ne pas les laisser seuls. Vos chevaliers ont l'air de brutes (ce qu'ils sont) au vu de leurs caractéristiques, mais ils sont en fait vulnérables à beaucoup des créatures rencontrées et aux assassins rebelles. En plus, la règle veut qu'un personnage qui cherche à arrêter une rébellion, empilé avec plein de troupes dans une ville où règne la loi martiale, choisit toujours le combat singulier en cas de rencontre avec les personnages rebelles au lieu de faire appel aux troupes voisines !

D'ailleurs, faut-il vraiment chercher à arrêter les rébellions ? Les avis sont partagés : d'un côté, le bon sens suggère qu'arrêter une rébellion c'est à terme rétablir l'ordre « normal » ce qui est tout de même le but de l'empire. De l'autre il y a ceux qui font remarquer, non sans raison, que l'Empire a bien plus de mal à faire cesser une rébellion que le rebelle en a à la déclencher, que des personnages vont être inutiles et vulnérables pendant quelques tours alors que le rebelle pourra très facilement ranimer la rébellion et bénéficier d'un nouvel effet domino. Ces arguments ont leur mérite, mais si on ne fait rien, d'une part on perd tout espoir de rétablir un jour la situation, d'autre part cela revient à abandonner des planètes au contrôle rebelle (inutile de tenir une planète avec uniquement des garnisons : elles sont trop faciles à saboter, et ça immobilise des troupes qui pourraient se rendre utiles ailleurs) et c'est quand même comme ça qu'il gagne. Je crois que tout dépend des planètes. Il en est qui ne valent pas la peine d'y investir tant d'effort si on n'a rien de mieux à faire, mais globalement je suis plutôt partisan de la première solution : la seule situation saine est celle où les planètes sont pacifiées et patriotiques, c'est donc vers cela que doivent tendre les efforts impériaux. Sans compter qu'un usage judicieux de l'effet domino par l'Empire peut éviter le pire...

Pendant que vos personnages ratent leurs missions ou cherchent à éviter les commandos de la mort rebelles, ceux d'en face ne restent pas inactifs (on le leur souhaite) et vont même très rapidement vous énerver puisqu'ils sont bien meilleurs en diplomatie et pour fomenter des rébellions, coups et autres perfidies. Restez calme : avec la meilleure défense possible, à fond sur la table plus une « elite navy » qui fera office de PDB si le rebelle la sabote, il y a encore beaucoup de

chances pour que votre proie vous échappe. Tant pis : vous jouez les probabilités, et tôt ou tard la fortune vous sourira. Au bout d'un moment, le rebelle est généralement réparti en quatre ou cinq groupes, dont deux sont à la fois redoutables et difficiles à attraper mais dont les autres circulent au volant de poubelles spatiales et peuvent très bien se faire descendre par une garnison de seconde zone. L'essentiel est donc de garder à l'esprit qu'on peut très rarement espérer tuer un groupe de rebelles à coup sûr, et que l'accumulation de forces sur une seule étoile dans ce but peut vite devenir une erreur : quand l'étoile ne présente aucun intérêt stratégique particulier, vos forces s'y retrouveront piégées pendant que le rebelle, après vous avoir échappé, butinera quelques unes des planètes que vous aurez imprudemment délaissées. Les forces que vous consacrez à la chasse aux rebelles ont pour objectif d'être suffisamment puissantes pour l'obliger à décoller (l'apparition des premiers suicide squads aide beaucoup), et pour avoir une chance de le tuer en orbite. Inutile de chercher systématiquement à maximiser cette chance, lorsque pour ce faire vous prenez des risques ailleurs. Rappelez-vous : vous devez obliger le rebelle à bouger, parce quand il bouge il ne travaille pas autant et surtout parce qu'à chaque fois il va devoir tenter sa chance devant vos garnisons.

Quelques petites notions militaires ne seront pas de trop pour un impérial qui se respecte. D'un point de vue purement stratégique, il y a peu de choses à dire : taper sur tout ce qui dépasse. Simple ? Voire... Il faut aussi défendre les secrets et les planètes les plus importantes, et c'est là que les choses se gâtent : certains secrets seront parfois placés dans des lieux horriblement gênants (chez les Piorads par exemple), et votre stratégie devra s'adapter en conséquence. Une première notion qu'il est bon d'avoir à l'esprit en tant qu'Empire : vous n'êtes pas aussi puissant que votre propagande le prétend. Certes votre armée est nombreuse, la plupart de vos personnages ont appris le métier de général au berceau (avant de passer leurs nuits d'étudiants à jouer aux wargames), et vos troupes sont solides. Mais vos unités sont dispersées, et resteront dispersées la plupart du temps à cause de tous les objectifs qu'il vous faut couvrir.

Votre plus grand atout, là encore, est psychologique : vous êtes en mesure d'écraser à peu près n'importe quoi sur la carte, pourvu que ce n'importe quoi soit accessible avec les assignations. N'hésitez pas à frapper très fort, trop fort même, lorsque la situation s'y prête. D'une part vous minimiserez vos pertes, et d'autre part vous entretenez un très sain complexe d'infériorité chez le rebelle. S'il pense que la seule chose qui vous retient c'est cette saleté d'assignation, il détalera le plus souvent en voyant arriver vos troupes, ou bien ne cherchera pas forcément à se défendre mais plutôt à vendre chèrement sa peau. C'est toujours ça de gagné...

Vous avez deux vrais avantages, mais qui peuvent disparaître au cours du jeu. D'une part, toutes vos unités sauf les milices sont retournées et ne sont dévoilées qu'en cas d'interception ou de bataille. C'est absolument capital, et une pile de pions de 5cm peut donner l'impression qu'une étoile est fortement défendue alors qu'il ne s'agit que d'unités de patrouille.

Réciproquement, un rebelle pourra se jeter dans un piège en ne voyant que deux unités en orbite, pour se rendre compte avec horreur que la première unité était une « elite army » qui va le détecter sans problème et donner l'adresse au suicide squad qui l'accompagne.

C'est pour ça que le QG de l'armée est votre secret le plus important : s'il tombe, vos unités seront désormais visibles et le rebelle pourra optimiser ses



déplacements et profiter des failles de votre défense. L'horreur... Deuxième avantage, vos unités savent à peu près toutes voyager et combattre dans l'espace. Certes, cette mobilité est très théorique et il est fréquent de voir des armées entières se retrouver dans les cases de « drift » suite à un mouvement urgent qui a légèrement surestimé leurs capacités en navigation spatiale, mais le fait demeure : dans l'espace, les unités rebelles ne bénéficient pas de leurs bonus de terrain, sont généralement beaucoup plus faibles qu'au sol, et les amiraux rebelles ne courent pas les rues. Cet avantage aussi tend à s'estomper car si le rebelle se débrouille bien, certaines des unités générées par les rébellions réussiront à s'échapper dans l'espace avant que vos forces arrivent pour les intercepter. Engager ces unités pour les détruire deviendra naturellement votre priorité absolue.

Enfin, priez pour que la base rebelle apparaisse : vos forces seront enfin libres d'aller où bon leur semblera sans remplir des formulaires en triples exemplaires. Evidemment, il est à craindre qu'elles aient déjà beaucoup à faire si la situation dégénère à ce point, mais si le QG de l'armée est déjà tombé on tombe dans un affrontement classique où chacun voit les unités de l'autre et se déplace à sa guise, ce qui devrait vous donner l'avantage à la longue. Si le rebelle n'a pas atteint son seuil de points de victoire avant, bien sûr !

D'une manière générale, la stratégie de l'Empire est la plus classique. Le temps joue en sa faveur : la galaxie lui est acquise au départ, et sa position militaire va se renforcer, au moins pendant la première partie du jeu. Au tour 10 au plus tard, l'Empire devra disposer de tout son force pool sur la carte, avec la plupart des PDB au niveau 1, voire mieux. Une fois un cordon suffisant de garnisons établi (il n'est jamais vraiment suffisant, mais le rebelle va quand même ressentir la différence) il est possible de constituer un, voire plusieurs, groupes d'intervention qui iront briser les rébellions et surtout qui suivront les rebelles à la trace afin de leur faire courir de gros risques lors de leurs missions. Les choses auront souvent l'air sombre, mais la chance peut aussi vous sourire : un tour ou deux pendant lesquels le rebelle n'aura réussi aucune mission de diplomatie, de coup ou de sabotage va largement améliorer votre position, même si vous ne vous en rendez pas compte sur le moment. L'Empire passe donc la partie à attendre que la situation s'améliore, et à baver d'envie à l'idée de piétiner un de ces groupes de rebelles arrogants, alors qu'il peut à peine se défouler sur les autochtones en rébellion. Ces derniers bénéficient d'ailleurs de toutes sortes d'avantages qui les rendent beaucoup plus puissants que ce que leur valeur de combat plutôt misérable pourrait suggérer. Il faut s'habituer à voir les choses sous un autre angle : tant que la situation n'a pas l'air désespérée, c'est que les choses vont bien, et un jour quand vous n'y croirez plus vous verrez exploser un, puis deux vaisseaux rebelles face à vos garnisons. Même quand la situation a l'air vraiment grave, ne désespérez pas : l'Empire a une bonne capacité de résistance, et s'il est très démoralisant de voir les rebelles s'infiltrer partout, il faut savoir qu'ils sont le plus souvent incapables de conserver leurs gains.

Avec l'Empire : lutter contre l'entropie (HS)

Le début de partie est important. Vous commencez en effet par acheter vos unités et vos PDB (qui démarrent tous à 0 et non opérationnels).

L'achat se fait province par province avec pour contraintes d'avoir une unité par environnement et de ne pas dépenser plus de la moitié du budget pour les PDB. Le budget

d'achat est donné province par province, je vous conseille de privilégier l'achat de troupes, n'ayez pas peur de laisser les PDB inactifs, ce ne sont pas eux qui vous feront gagner. En effet un PDB sans l'aide de troupes est une gêne minime pour le Rebelle, et les seuls endroits d'une province où vous pourrez ramener facilement des unités sont la capitale et les planètes berceaux. Ceci a pour conséquence, qu'il vaut mieux en début de partie ne pas mettre vos unités mobiles sur des capitales ou des berceaux, vous pourrez les ramener plus tard et de plus le Rebelle ne se déploie que sur des planètes simples. Si vous investissez trop dans les PDB vous serez obligé d'acheter de la milice qui n'est pas mobile.

Les achats faits, vous devez maintenant choisir vos assignations. La première est assez évidente, vos personnages étant dispersés, vous devez les regrouper. En effet votre seule chance de gagner est de pouvoir maintenir un grand nombre de planètes dans le patriotisme (loyauté à 2). Pour se faire, les missions diplomatiques menées par les personnages impériaux sont de la première importance. Le nombre de personnages entrant en compte dans le calcul des bonus pour une mission diplomatique, plus vous êtes mieux c'est. Le seul autre moyen sûr, pour l'Empire, de jouer sur la loyauté des planètes, est de ne pas les taxer. Comme l'ordre des taxations est connu d'avance, l'Empire peut essayer de prévoir quelques tours à l'avance la loyauté de ses planètes. L'enchaînement des cartes d'assignation est également très importante, en effet si par exemple votre première carte est 1-2 et que votre deuxième est 4-5, vos forces qui lors de la première assignation se seront concentrées sur la province 2 par exemple, seront lors de la deuxième assignation coincées sur cette province. Il est donc important de penser à l'enchaînement des choses, même si toute prévision à long terme est illusoire. Pour gagner il vous faudra aussi mener une guerre contre les personnages Rebelles, le plus sûr pour les tuer reste l'interception orbitale, qui permet d'espérer une mise à mort automatique. Mais pour l'obtenir, il faut réunir un certain nombre de paramètres qui sont : un PDB de préférence opérationnel et de niveau supérieur à 0, et un grand nombre de points de force en orbite avec des unités de la marine Impériale. Généralement le Rebelle ne tentera pas d'atterrir sur une planète réunissant tous les paramètres d'une bonne interception, seule une imprudence de sa part vous permettra de piéger un groupe se trouvant en surface. Le Rebelle, mauvais joueur, refusera sans doute de quitter la planète préférant y faire des missions plutôt que de risquer la mort, surtout qu'il peut saboter le PDB et espérer s'évader grâce à ça. En plus d'un groupe de Blocus, il faudra donc un groupe de recherche au sol qui sera comme le PDB exposé aux missions S et en plus aux missions T. Si Les personnages Rebelles en surface sont forts vous avez très peu de chance de les tuer, il vaut alors mieux donner la préférence à la capture. En effet les personnages récupèrent leur endurance en ne participant pas aux missions, l'usure est donc impossible. Le problème de la recherche au sol, est qu'elle a lieu après le mouvement Rebelle. Sur une planète à plusieurs environnements, vous serez obligé de disperser vos unités sur les différents environnements, car n'espérez pas que les personnages Rebelles restent avec une grosse pile de troupes Impériales. Pour résumer, la guerre anti-personnages est nécessaire, mais les chances sont en faveur du Rebelle qui ne pourra être pris que par inadvertance de sa part. L'emploi de suicide squads pour la recherche en surface peut vous avantager légèrement, le Rebelle étant rarement à l'abri de toute détection, la présence d'un suicide squad entraîne la mort des personnages et



la disparition du suicide squad. La mauvaise nouvelle est que les suicide squad coûtent 10 points de ressources.

Passons à la phase « gérer la crise ». Si le Rebelle n'a pas un rythme de mise en rébellion des planètes trop rapide, vous pouvez espérer empêcher le contrôle des planètes par le Rebelle. En effet dès qu'une planète est en rébellion, toutes vos troupes peuvent converger. Il suffit alors de détruire toutes les troupes Rebelles nouvellement créées et de maintenir ensuite une garnison. Ceci marchera sans doute un temps, vous donnant l'opportunité de mettre à l'abri des planètes de l'effet domino. De plus tant que le Rebelle ne contrôle aucune planète, il ne peut pas révéler sa base secrète.

Dès que le jeu en est au stade des rébellions, Barca et les autres officiers de l'Empire doivent se consacrer à la direction des troupes, et ne plus faire de missions. Pour l'Empire, d'une manière générale, il vaut mieux combattre en orbite, vos chefs y sont meilleurs, de plus chefs et troupes y sont à l'abri des missions des agents Rebelle (A.T.S).

Ce qui doit être évidemment le plus fermement défendu, est ce qui rapporte le plus de points de victoire au Rebelle : capitale, berceau, trône, et aussi certaine planète à secret, principalement celles qui rapportent de l'argent.

Il faut bien noter que tout est en faveur du Rebelle, et à moins que tous les personnages Rebelles soient éliminés, si le jeu ne se limitait pas à 20 tour, il serait immanquablement gagné pour le Rebelle. Votre allié est donc le temps et les erreurs Rebelles, vous devez être très méthodique. Vos personnages, peu nombreux et limités dans leurs mouvements, ne doivent pas se livrer à des missions dangereuses et inutiles. La mission première, je l'ai déjà écrit, est la diplomatie, après vous pouvez éventuellement faire de la recherche d'information pour connaître la base Rebelle, mais ne faites la mission arrêter une rébellion, que si vous n'avez rien d'autre à faire (ce qui a peut de chance d'arriver), le résultat étant trop peu sûr.

En début de partie il manque deux personnages à l'empire, des missions G seront donc nécessaires. La mission E (summoner un souverain) est aussi utile à réaliser quand cela est possible, pour l'empereur, ainsi que d'autres personnages impériaux, ayant des bonus pour cette mission qui, par sa réussite, peut permettre une défense efficace d'une planète.

CONCLUSION : UN JEU GALACTIQUE !

Pour conclure, je crois qu'une des grandes richesses de ce jeu tient à la vraie différence des stratégies mises en œuvre dans les deux camps. Sur un thème original, la lutte anti-insurrectionnelle, Freedom in the Galaxy a un traitement beaucoup plus proche du très bon Vietnam de Victory Games que du décevant jeu sur ordinateur « Star Wars Rebellion ». Les règles sont simples et intuitives, tout en ménageant beaucoup de richesse stratégique. Il n'est pas besoin d'apprendre par cœur le livret de règles : les grandes lignes suffisent, et le reste est récapitulé dans les tables et les aides de jeu. Au chapitre des qualités, outre son intérêt stratégique je voudrais citer deux points : la richesse de l'univers du jeu qui, si elle n'a pas d'influence directe sur la conduite de la guerre, fait de ce jeu un rare et très agréable mélange de wargame et de jeu de rôle, et le plateau de jeu. D'aspect plutôt laid et totalement abscons au premier abord, c'est une des manières les plus efficaces que j'aie jamais vue de condenser une grande quantité d'informations sous une forme autre que des tableaux de chiffres interminables. Au chapitre des défauts, outre l'équilibre de la partie qui

n'est pas évident tant du point de vue ludique (l'Empire grince des dents) que stratégique (le rebelle gagne rarement), citons une dépendance trop grande par rapport au jeu de cartes événementielles. Compte tenu du nombre de missions qui sont réalisées à chaque partie, on en vient rapidement à connaître les cartes par cœur, ce qui ôte du charme au jeu et le rend parfois répétitif, d'autant que certains événements sont à la limite du vraisemblable, comme par exemple quand l'empereur se fait attaquer par des « locaux enragés » sur une planète patriotique et au milieu d'une imposante escorte militaire... Dans l'ensemble, on attend avec impatience l'adaptation sur ordinateur, en attendant une hypothétique réédition !

BIBLIOGRAPHIE

The phoenix n°26 - july/august 1980 (pp 12-13)

Gryphon n°3 - Spring 1981 (pp 8-16)

The Space Gamer n°37 - March 1981 (pp 18-19)

Casus Belli n°10 - Septembre 1982 (pp 3-9)

The General Vol. 20, No. 4 - Août 1984

The General Vol. 22, No. 5 - Octobre 1986

Rules for the Balanced Variant by Nicholas Palmer from The General Vol. 20, No. 4

The following rules, in my opinion, lead to a better balanced game:

7.22 (amendment): Once inspected, mobile units are left face up.

15.52 (amendment): The state of the PDB is irrelevant to the conversion of Rebellion to Rebel Control; if there are only legal Rebel military units on the planet at the end of an Imperial Player-Turn, that planet becomes Rebel controlled.

23.2 (amendment): A planet may be placed into or out of rebellion as a result of the "Domino Effect" of starting or stopping a rebellion.

35.31 (amendment): Imperial units may never cross province boundaries in violation of a current Assignment, even if the target planet is in rebellion. This restriction no longer applies once the Secret Base is revealed. Note that units within the province may still be moved to planets in rebellion from the local capital.

38.53 (amendment): The Imperial player cannot win by merely eliminating all Rebel Control after the Secret Base has been revealed.

The main effect of these rules is to make local Rebel victories easier and to eliminate the danger of a quick knockout if a captured Rebel character reveals the Secret Base location under torture early in the game. It should not be supposed that winning with the Rebels is now a lesser task, but the Empire is forced to give much more thought to the division of his troops between the different provinces. The Rebel player may well be able to now establish a «liberated area» in an outlying province to disrupt tax revenues and provide a base for further campaigns.



Hervé SENUT (HS)
Louis CAPDEBOSQ (LC)

CHRONIQUES NAPOLEONIENNES

De nouvelles Chroniques de Mars

Je me demande bien ce qui a pu déclencher un tel flot de haine de la part de Laurent Mariette (voir Réponse aux chroniques martiennes du numéro précédent, que Luc a réécrites pour la rendre non certes pas polie, mais au moins correcte). Quand Luc Olivier m'a demandé d'écrire les chroniques napoléoniennes, je pensais que chacun avait compris que ce que je disais n'engageait que moi, n'avait pas force de loi, ce devait être court et drôle, engagé et partial, sans la puissance d'un article de fond. Je voulais couvrir toutes les échelles des jeux existants en ne parlant, voulant bien faire, que de jeux récents et trouvables sur le marché, que je les aime ou non. Mal m'en pris, puisqu'en voulant parler de ce fameux système "The Gamers", dont j'ai effectivement dit du mal (mais aussi du bien), j'ai encaissé une bordée que je n'ai certes pas méritée, d'autant plus qu'elle attaque aussi la série Vive l'Empereur.

Quelques remarques générales.

Je ne connais pas beaucoup de gens qui ont le courage de parler d'un jeu qu'ils n'aiment pas (je n'en connais que deux, moi-même pour The Gamers et Laurent Mariette pour Vive l'Empereur...).

Une lettre d'insulte en cinq articles, c'est peu, (et même une en cinquante articles écrits depuis 15 ans). Qu'on ait des critiques sur la série Vive l'Empereur, je le conçois, il y en a eu par le passé, mais elles ne sont acceptables que si elles sont constructives, si par ailleurs cette série n'était ni jouable ni une bonne simulation comment expliquer que plusieurs milliers d'exemplaires aient été vendus, que trois compétitions se soient déroulés dessus, et que je n'aie à ce jour reçu aucune critique autre qu'en proposant des améliorations, que j'ai le plus souvent implémentées. Enfin, puisque ma "modestie" n'a apparemment pas crédit, relire la conclusion de l'article de Laurent Garbe sur Eckmühl dans le numéro 14 de Vieille Garde, l'article de Grégory Anton dans Vae Victis n°15, ou encore celui de Frédéric Bey dans Vae Victis n°13. Et je ne me rappelle avoir payé aucun de ces trois excellents joueurs. Je n'ai pas noté que Laurent Mariette fasse partie du pavé technique de cette série de The Gamers, pas plus que Scott Bowden d'ailleurs. Qu'il se sente l'âme d'un avocat, soit, mais j'eus aimé qu'il se double de celle d'enseignant en m'expliquant mes erreurs. Comme il le dit, la critique est facile. Bon, revenons à cette célèbre série. Comme je l'ai dit, l'idée de vouloir simuler la chaîne hiérarchique est excellente, le fait qu'un ordre puisse se perdre, qu'il doive être "digéré" par l'état-major de chaque corps, et ceci avec des vitesses et efficacités variables. J'ai effectivement fait une erreur en ne comprenant pas ce que IPV veut dire du premier coup, cette abréviation n'étant expliquée dans les règles que dans le glossaire final (qui aurait fouillé à 100% une règle qui le rebute dès les premières incohérences ?). L'exemple que je prenais, Napoléon donnant un ordre oral à Lannes, n'a pas 5 chances sur 6 de ne pas être implémentée, mais 3 sur 6 seulement, ce qui est encore beaucoup, mais peut être que je suis vraiment nul, et que mes dix ans de cours d'anglais et mon année passée en Californie sont insuffisants pour comprendre quelque anglais que ce soit. Bref, ce que je conteste, ce n'est pas la part de hasard dans la transmission et l'exécution d'un ordre, indéniable, c'est le fait que le hasard s'exerce aussi ici dans la transmission en personne d'un ordre, ce qui à mon avis n'a pas de sens. Que cet ordre soit par la suite mal interprété, retardé, se conçoit très bien et devrait faire l'objet d'une règle différente.

Continuons. C'est un figuriniste qui vient me dire, à moi, que l'effectif est plus important que la qualité d'une troupe ? Il serait préférable, plutôt que de se fier aveuglement à une règle, que ce soit Empire V ou non, de revenir aux sources de l'histoire pour se forger une opinion. Les excellents hussards russes étaient utilisés comme "battle cavalry" faute de mieux, les cuirassiers russes étant peu nombreux et les dragons assez médiocres, ils étaient effectivement

nombreux mais leur valeur n'a pas à être jugée homme par homme (je cite mes sources, l'excellent bouquin sur Austerlitz de ... Scott Bowden, dans lequel on apprend par exemple que les tests faits par le général Ruty à l'époque, et dont j'ai le texte original, montrent que les batteries françaises sont en tout point supérieures aux russes, soit dit en passant). Sans revenir sur la difficile transformation d'un fait historique en règle de jeu (j'en sais quelque chose) je pense simplement que les hussards sont surestimés dans ce jeu, c'est leur usage historique et non leur valeur réelle qui a prévalu ici. C'est une affaire de choix, du moment qu'il est cohérent il ne me gêne pas. Par ailleurs ce n'est pas parce que Scott Bowden est américain (il n'est pas "le" spécialiste) que tous les jeux américains sont géniaux. Je connais personnellement pas mal d'autres auteurs américains, Kevin Zucker, Ed Wimple, Georges Nafziger, Kip Trexel, - ce dernier étant l'auteur des règles de campagnes d'Empire -, tous aussi prolifiques, et tous m'ont dit, pour avoir longuement parlé avec eux, que la modélisation d'événements historiques est affaire de cohérence de choix plus que de réalité historique, qu'on ne peut qu'approcher et jamais atteindre.

Enfin, une batterie attelée est une batterie en mouvement, venant de l'être ou en passe de l'être, et même si elle présente plus de cibles potentielles elle n'est à mon avis pas plus vulnérable qu'une batterie en batterie, fixe, et sur laquelle il suffit de régler le tir pour commencer à faire de réels dégâts. Mais il paraît que certains figurinistes adorent pinailler des heures sur ce genre de point, alors je n'irai pas plus loin.

Je déplore le dramatique manque d'humour qui a fait prendre au sérieux ma conclusion sur "le juste milieu" qu'il fallait trouver, mais dans ce domaine la médecine a ses limites. Concernant la charge de cavalerie trop puissante dans Vive l'Empereur, capable de charger partout, je le savais dès le départ, mais ça ajoutait du "fun" au jeu, plus fluide, plus intéressant. La version 3 des règles, sous presse et qui sortira avec Austerlitz, mon prochain jeu, prend le parti inverse, en ramenant la cavalerie à son rôle réaliste, plus difficile à contrôler, plus puissante en ligne droite et en terrain clair, inefficace ou presque dans des terrains difficiles. De nouvelles règles sur les voltigeurs (plus seulement dans les unités légères, et de capacités plus étendues dans ces dernières sans atteindre le déploiement total), les tirs d'artillerie moins puissants, et bien d'autres choses encore compléteront cette nouvelle mouture.

Enfin, le choix du début de la bataille pour Friedland est à la fois le souci de ne recréer que l'événement" quitte à publier des scénarios par ailleurs (le jeu complet aurait exigé 35 tours de jeu depuis 3 heures du matin, personne ne les aurait jamais joués...), une contingence liée à la limitation de la taille disponible pour la carte (qui est copie conforme d'un original fourni par ... Diégo Mané, lui adresser les reproches concernant son inexactitude !). Quand aux conditions de victoire, elles découlent non seulement du déroulement historique, mais aussi des forces en présence et des extrêmes possibles, c'est à dire qu'une bataille déséquilibrée reste intéressante si les conditions de victoire sont bien étudiées. D'ailleurs peu de grandes batailles historiques furent réellement équilibrées puisque le génie stratégique devait permettre d'arriver plus nombreux que l'autre sur le champ de bataille. Tous ces derniers facteurs peuvent être mal compris par certains figurinistes qui créent leurs propres batailles dans un souci d'équilibre et avec une liberté que les "hexagonistes" n'ont pas.

Quand à la conclusion de Laurent Mariette, il nous laisse choisir entre deux solutions que je trouve toutes deux aussi insultantes pour moi comme pour l'Académie.

Pas de réponse donc. Je reste par contre prêt à discuter tout problème concernant Vive l'Empereur, si énoncé comme tel bien sur, et non pas énoncé comme une vengeance injurieuse contre une agression hypothétique dans son dessein comme dans sa cible.



Didier ROUY

ACADEMIE DU WARGAME

Vie de l'Académie

Un nouvel Académicien est nommé suite à son étude qui paraît dans ce numéro.

n°28 : Louis CAPDEBOSCQ, né en 1969, a commencé le wargame il y a 15 ans avec Yom Kippour de IT. Pour lui l'Académie doit servir à fédérer les quelques wargameurs survivants et réfléchir sur des manières intelligentes de rajeunir ce hobby. Ses jeux favoris sont la série OCS de The gamers, WWII - ETO de SPI/TSR et Close Combat 2 sur micro.

Il est nommé Académicien suite à son étude sur Freedom in the Galaxy. Son titre d'Académicien sera : Le Proletaire de l'Espace.

Activités de l'Académie

Le dernier repas de l'Académie qui a eut lieu le vendredi 4 septembre 1998 à Paris, a permis de réunir une douzaine de wargameurs parisiens pour discuter de notre passion commune. Le prochain repas aura lieu sans doute fin novembre.

Edition 1997 du Prix Vieille Garde

Il a été créé un Prix Vieille Garde destiné à récompenser chaque année deux jeux: la meilleure création française et la meilleure création étrangère.

L'édition 1996 du prix avait permis au 26 académiciens de l'époque de choisir :

La meilleure création française de 1996 :
Friedland de Didier ROUY édité par AWE.

La meilleure création étrangère de 1996 :
Hannibal de Avalon Hill.

En tout 10 jeux français étaient en lice, dont deux d'AWE, 6 de Vae Victis et 2 de Delires SARL. Pour les jeux étrangers aucune liste ne fut proposée car le choix était trop vaste pour être listé.

Pour l'édition 1997 du Prix Vieille Garde, plusieurs choix se présentent :

Premièrement ne prendre en compte que les créations françaises, en excluant les traductions.

L'intérêt est de soutenir l'effort créatif français mais cela n'est pas forcément significatif des jeux pratiqués par les wargameurs de l'Hexagone ; la deuxième possibilité étant de lister tous les jeux sortis en français durant l'année 1997.

Deuxièmement en élargissant le choix des votants. L'année précédente, seuls les Académiciens avaient voté.

Bien sûr, ils représentent la Vieille Garde du wargame Français mais pas forcément les gens qui jouent le plus. Donc il serait éventuellement intéressant de permettre à tous les lecteurs de voter, soit par lettre, soit par e-mail.

Pour ma part, je pense qu'il faudrait peut être

inclure les traductions, quitte à leur créer une sous-section, et qu'il serait bon dans un premier temps de faire voter tous les joueurs intéressés, quitte éventuellement à laisser le soin aux Académiciens de trancher en dernier ressort. Je livre donc la liste des jeux français en compétition, pour les jeux étrangers, tous ceux édités en 1997 sont susceptibles d'être choisis (tant que ce sont des jeux de simulation militaires). Je rappelle qu'il faut choisir un jeu en français (éventuellement en plus une traduction) et un jeu étranger.

CREATIONS FRANÇAISES

Jeux de Vae Victis

- VV n°12 : Vittoria 1813 (D. GABRIEL)
- VV n°13 : Arnheim 1944 (N. STRATIGOS)
- VV n°14 : 1870 La campagne de la Loire (JP. IMBACH)
- VV n°15 : Kadesh : Champs de Bataille 2 (STRATIGOS/MONNIER)
- VV n°16 : En Pointe Toujours (STRATIGOS/MONNIER)
- VV n°17 : Les Croisades (N. STRATIGOS)

Jeux de Azure Wish Editions

- La Bataille d'Eckmühl (D. ROUY)
- Hispania (A. STEDING)

TRADUCTIONS FRANÇAISES

Jeux de Tilsitt Editions

- Waterloo 1815 (Clash of Arms)
- Iena 1806 (Clash of Arms)
- Chickamauga 1863 (Clash of Arms)
- Vicksburg 1863 (Clash of Arms)

Jeux de Oriflam

- Sagunto (SimTac)
- Les Victoires de Pirrus (Extension SPQR - GMT)

Pour participer prière de renvoyer avant le 1er décembre, votre vote à lolivier@club-internet.fr

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement,
Luc OLIVIER
8, Rue Emile Deslandres 75013 PARIS
Abonnement 80 FF pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles - Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - Ont contribué à ce numéro :
Louis CAPDEBOSCQ, Pascal DA SILVA, Luc OLIVIER, Didier ROUY, Hervé SENUT, Véronique OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) - Tiré à 80 exemplaires - Site Web : www.histofig.com/academie e-mail : lolivier@club-internet.fr