CASUS Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

décembre 94

HORS-SÉRIE N°13

Wargames et jeux de plateau

Aides de jeu
scénarios, variantes...

Découverte
nouveautés...

Analyses
replays, commentaires...

Interview
joueurs, éditeur, haut responsable

M 2159 - 13 - 49,00 F-RD

360 FB - 14,30 FS - 7.95 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

Ouï rock you

Bronx agence

OFFRE DE LANCEMENT

POUR JOUER OU COLLECTIONNER

SPELLFIRE™

JEU DE CARTES

Maîtriser la magie

RELEVEZ LE DÉFI, ENTREZ DANS LA BATAILLE ET BATISSEZ VOTRE ROYAUME DANS LES UNIVERS DE DONJONS & DRAGONS ®

LA VERSION FRANCAISE DE SPELLFIRE™ PRÉSENTE 400 CARTES DIFFÉRENTES DONT 20 INÉDITES, TOUTES SUPERBEMENT ILLUSTRÉES PAR LES MEILLEURS ARTISTES DE TSR.

Prix conseillés : Starter (2paquets de 55 cartes) : 90 F - Booster (15 cartes) : 25 F

Je souhaite recevoir **SPELLFIRE™** et bénéficier de l'offre de lancement ci-dessous :

- ❑ **1 Starter + 1 Booster** ..... **90 F**
- ❑ **1 Starter + 5 Boosters** ..... **165 F**
- ❑ **2 Starters + 4 Boosters** ..... **205 F**

Ci-joint mon règlement de..... (franco de port) à l'ordre de **Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.**

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31 JANVIER 1995 POUR LA FRANCE MÉTROPOLITAINE UNIQUEMENT.

DISTRIBUTEUR

Advanced Dungeons & Dragons, AD&D, Spellfire, Royaumes Oubliés, Dark Sun, Greyhawk et le logo TSR sont des marques déposées appartenant à TSR, inc. ® et ™ 1994 TSR inc. Tous droits réservés.

ÉDITO

Aimer les jeux et vouloir faire partager ce goût, ce n'est pas seulement vous présenter les dernières nouveautés au fur et à mesure. C'est aussi parfois vous les montrer sous un jour différent (avec des variantes, ou pour *Battletech* une nouvelle carte), vous pousser à ressortir des jeux patinés qui dormaient sur l'étagère, vous donner des trucs (comment raccourcir les parties, par exemple) pour faciliter leur découverte par des amis réticents...

Ce hors-série n'a qu'un objectif : accroître votre plaisir de jouer, du pion à la figurine en passant par les cartes nouvelles venues (mais en fait – le saviez-vous ? – elles existaient avant *Magic*). De fait, le plus ardu aura été de ranger les jeux dans des familles, qui ne servent qu'à faciliter la lecture de ce numéro. Souvent, pour rendre au mieux leur sujet, les créateurs s'installent sur les frontières. Le wargame se teinte de diplomatie, la figurine se glisse sur les hexagones, les cartes savent se contenter du statut d'accessoire dans un jeu stratégique. Bref, si l'on a su où classer *Diplomatie* ou *Squad Leader*, il y a peut-être quelques jeux dont la famille vous semblera inadaptée... A vous de voir.

Ce numéro s'enrichit aussi de regards extérieurs au jeu, avec des réflexions et surtout une interview, celle de Guy Tessier, qui offrira probablement à certains d'entre vous des perspectives de réflexion, et espérons-le, d'action.

Faites vos jeux...

La rédaction

JEUX DE CARTES

20 Jyhad : Comment bien débuter

22 Magic : The Gathering : Rassemblons nos idées

25 Spellfire : Le plaisir de jouer

26 Tour d'horizon : Les autres jeux de cartes...

Voilà ce que des mains habiles peuvent réaliser avec les voitures en plomb de Formule Dé. Celles-ci ont été « améliorées » par Yann Naumann, alias Santa Yana.

JEUX DE DIPLOMATIE

6 Petit guide du joueur de Diplomatie en tournoi

9 Diplomatie par correspondance

10 Diplomatie : Les stratégies des parties 1907

12 Grand Siècle : Replay

14 Découvrir : L'Échiquier de Machiavel

16 Civilisation : Partie courte

17 Découvrir : Condottiere

66 Res Publica Romana : Les corrupteurs, ils ne sont pas nés d'hier

68 Les Diadoques : Replay

86 Vécu : Un mois dans la peau du ministre soviétique de la Défense

100 Interview : Questions pour des champions

JEUX DE PLATEAU

18 Junta : Une nouvelle donne

27 Tour d'horizon : Les jeux d'enquête

28 Formule Dé : Sous le bitume... la campagne

31 Car Wars : Oh, Mère-grand...
Comme vous avez un grand canon !

32 SuperGang : Boutiques et grisbi

34 Zargos : Les perturbateurs

35 Aristo : Amours et intrigues

36 Fief : Fief 2.5

41 Scénario pour Blood Berets : Les légions d'Algeroth

FIGURINES

38 Tour d'horizon :
Les jeux de plateau avec figurines

42 Un scénario pour Man O'War :
Vers les mers du Chaos

43 Un scénario pour Seigneurs Dragons :
La peste noire

50 Trois scénarios pour Battletech : Sauterelle et piranhas ; Le petit Maraudeur perdu ; Dernier point de résistance

60 Charges : L'archer à cheval

62 Un scénario pour Charges :
La bataille d'Ankara

En poster : une carte originale pour Battletech

WARGAMES

44 Découvrir : La guerre des Héros et Les dieux nomades

45 Un scénario pour La guerre des Héros :
Doucement derrière...

46 Tour d'horizon : Cry Havoc

48 Un scénario pour Cry Havoc :
La colère de Jean sans Terre

65 Interview : De Quest à Bouvines,
le parcours du jeune éditeur du jeu du Championnat de France de Wargame 94

71 Les aides de jeu informatisées :
Un instrument au service du wargame traditionnel

72 Lion of the North : Replay

74 ASL : Pourquoi et comment jouer en campagne

77 Découvrir : Stalnié Prostori pour ASL

78 Un scénario pour ASL : La dernière charge

79 Un scénario pour ASL : Les Mamelons

80 Un scénario pour ASL : Épineux problème

81 Un scénario pour ASL : Chasse à l'ours

82 Afrika : Le désert en v.f.

83 Deux scénarios pour Afrika :
A l'assaut de Malte ; Que la Grèce se débrouille !

84 Deux scénarios pour Sands of War :
Les berserkers des sables ; L'orgueil de la France

88 France 1940 : Pourquoi ce désastre ?

91 Wargame et vie de couple :
Comment ménager les susceptibilités

92 Tour d'horizon : Wargames et guerre du Golfe

94 Guerre & science-fiction

95 L'exercice « Stratégie »

96 Interview : Guy Tessier ; un haut responsable s'exprime au sujet des wargames

98 Garçon ! Il y a des maths dans mon wargame !

102 Bibliothèque de wargameur : De quoi lire

Petit guide du joueur de Diplomatie en tournoi

Avec la nouvelle édition Descartes du jeu *Diplomatie*, il est certain que bon nombre de joueurs voudront aller se tester en tournoi, soit pour se mesurer à des adversaires, soit, plus prosaïquement, pour jouer plusieurs parties à la suite avec des joueurs nouveaux. Dans tous les cas, voici quelques conseils utiles pour passer un bon moment ludique et éviter toute déconvenue.

Diplomatie en tournoi

Cette pratique s'est réellement développée en France à partir du début des années quatre-vingts, elle a été l'occasion pour des joueurs de tous horizons de se rencontrer et de se tester par l'intermédiaire d'un système de compétition relativement standard. Ainsi, dans la plupart des cas, une compétition de *Diplomatie* se déroule en plusieurs parties, appelées rondes, auxquelles une majorité des joueurs vont participer. Celui qui aura, au regard d'un système de classement, le meilleur résultat est déclaré vainqueur, et les deux diplomates suivants obtiennent généralement une récompense : une coupe, un lot, ou la poignée de main de l'organisateur du tournoi.

Deux titres honorifiques sont très fréquemment attribués : celui de meilleur diplomate et celui de plus infâme traître. Contrairement aux précédents, ce sont non pas les résultats, mais les votes des joueurs qu'ils ont rencontrés qui les désignent. A noter que l'on peut parfaitement être bien classé dans ces deux catégories à la fois ! De plus, il est habituel que le meilleur diplomate ne soit pas le meilleur joueur ; ainsi, terminer à un centre rapporte peu de points au classement des joueurs, mais si vous avez négocié âprement durant des heures pour rester vivant, vous avez des chances d'être élu meilleur diplomate ! Le titre de plus infâme traître est le plus subjectif : parfois des joueurs trahissent pour l'obtenir et… ne l'obtiennent pas !

Définir ses objectifs

Trop souvent, les joueurs ne se fixent pas clairement des objectifs. Pourtant, c'est bien à partir d'eux que le bilan du tournoi pourra être fait objectivement. Les objectifs sont de trois ordres : ludiques, sociaux et individuels. Il ne faut pas croire que l'objectif ludique est de « gagner le tournoi » : la plupart des diplomates ont d'autres motivations qui parfois s'en rapprochent. Ainsi, un objectif ludique peut être de gagner toutes ses parties et non le tournoi, néanmoins il est évident qu'avec un tel objectif, le joueur visera aussi un bon résultat au classement général. Pour d'autres, ce sera l'ambition de « faire une bonne partie », ce qui peut être, selon les psychologies, de réussir de belles alliances ou d'infâmes trahisons, d'amener les autres joueurs rencontrés à vous adorer, vous respecter et/ou vous haïr.

L'objectif social est souvent important : il ne faut pas oublier qu'un tournoi est aussi (surtout, penseront certains) un lieu de rencontre et d'échange. Alors, munissez-vous d'un calepin et d'un stylo, et n'hésitez pas à prendre discrètement les coordonnées des joueurs avec qui vous avez pris plaisir à négocier. Ainsi, vous n'aurez plus à attendre le prochain tournoi pour vous livrer aux joies de *Diplomatie* et accumulerez au passage de l'expérience, autant ludique qu'humaine.

Les objectifs individuels sont plus complexes : il peut s'agir d'une véritable analyse de ses qualités de joueur. Arriver ainsi à définir, au-delà des résultats, si l'on a « bien joué », est un objectif purement individuel qui fait référence à sa propre éthique et aboutit à des considérations d'ordre très personnel. Le dernier champion d'Europe, Xavier Blanchot, considère ainsi que son pire ennemi est… lui-même ! Ainsi, pour lui, la rencontre avec une personne inconnue en tournoi est aussi révélatrice des aspects cachés de sa propre personnalité. D'autres auront des objectifs personnels très différents, comme d'avoir eu des parties bien stressantes et riches en rebondissements, ou encore celui d'avoir bien ri !

Bref, bien définir ses buts permet de savoir où l'on va et donc d'évaluer plus sereinement à la fin d'un tournoi sa satisfaction et son envie de « remettre ça ».

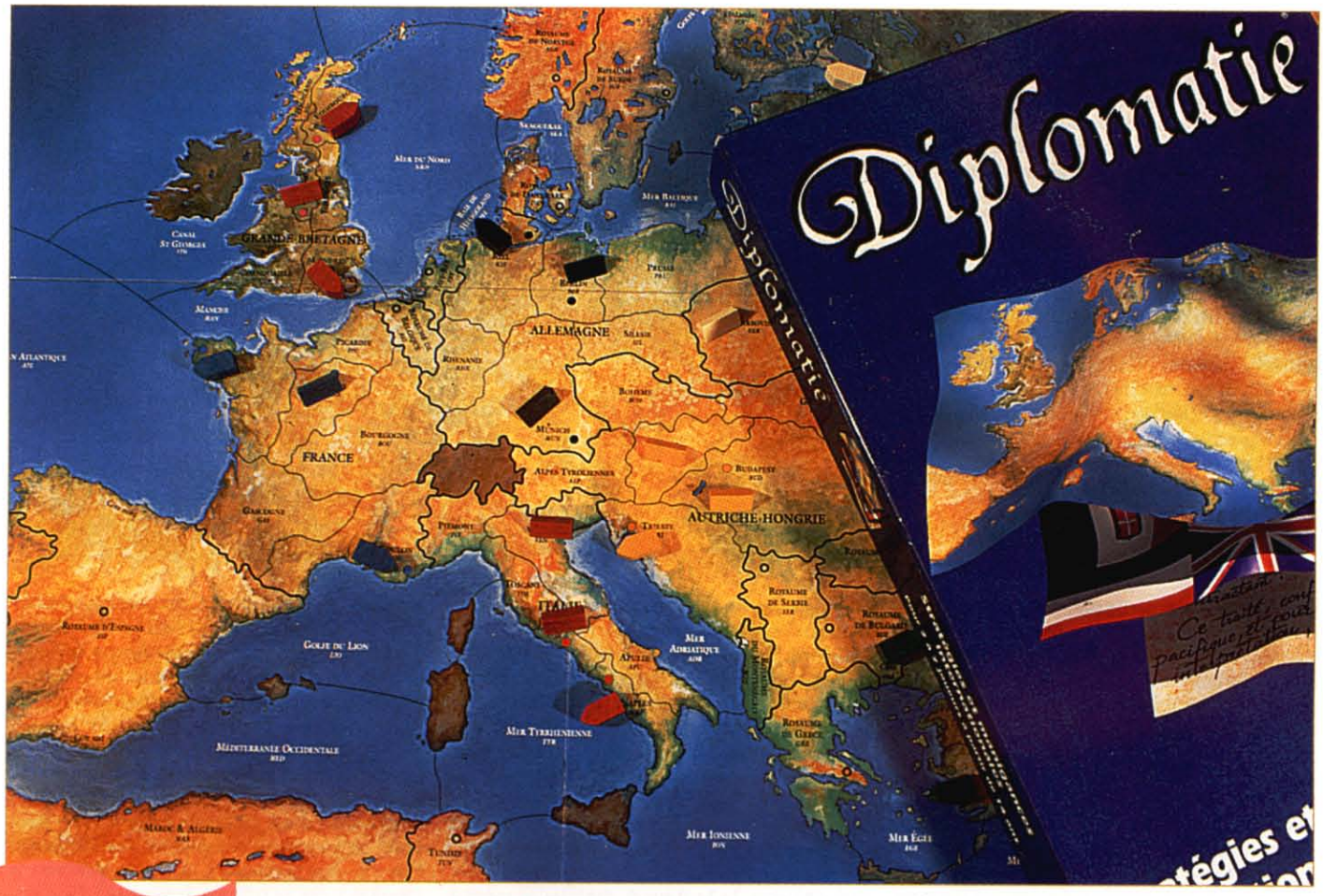
Choisir un tournoi

Tout dépend de ses objectifs, et le réflexe de se jeter sur le premier tournoi venu n'est pas toujours la chose la plus intelligente à faire. Il existe en effet des tournois plus ouverts que d'autres, et les tournois parisiens qui closent le Championnat de France sont souvent très durs pour les débutants, ne comprenant pas toujours les enjeux de certains joueurs ayant entamé leur parcours en championnat huit mois plus tôt.

Pour mieux comprendre les tournois, il faut savoir que 90 % d'entre eux sont gérés par la Fédération française des Jeux de diplomatie et de stratégie (FFJDS) et obéissent à une classification précise utilisée pour l'obtention de titres particuliers empruntés à la terminologie échiquéenne (Maître et Grand Maître). Ils se déroulent habituellement sur un week-end, parfois sur trois jours en profitant d'un pont, et il faut jouer au moins 60 % des rondes proposées pour être correctement classé.

Les tournois régionaux et locaux

Ce sont le plus souvent des tournois de moyenne envergure attirant une quarantaine de joueurs (trois à sept tables par ronde). Organisés par des associations de joueurs réunis autour de zines (magazine amateur de *Diplomatie*) comme *Vopaliec* et *Vortigern*, ou par des clubs actifs, souvent associés à l'enseignement supérieur (comme l'EPITA, l'ESIEA ou l'ESCP), ils se caractérisent par une bonne convivialité, et c'est l'occasion de rencontrer des joueurs expérimentés qui pratiquent souvent une diplomatie plus décontractée et moins violente face aux débutants. C'est dans ce cadre que la FFJDS a lancé en 1994 le Championnat d'Ile-de-France par étapes, afin d'orga-



Avec la version Descartes des règles de Diplomatie, tous les cas litigieux sont enfin éliminés.

niser un véritable parcours diplomatique régional, mais la confusion avec le Championnat de France, lui aussi par étapes, n'a pas conféré au premier l'enjeu symbolique nécessaire pour en faire une compétition au sens plein du terme.

Les Grands Prix

Le Championnat de France (dixième édition en 1994) est une compétition motivant les joueurs les plus acharnés. Les étapes finales à Paris sont l'occasion d'affrontements entre joueurs, mais aussi entre styles de jeu. Dans cette arène, les débutants font trop souvent office de chair à canon ou de garde-manger ! Toutes les subtilités de règle seront utilisées et les pires pinaillages apparaîtront en cours de partie, et parfois à juste titre tant la bonne foi est absente et les petites magouilles souvent tentées. Le contraste avec la province est frappant ; hors de Paris, notamment au Grand Prix de Caen, le mieux organisé et parmi les plus conviviaux, la décontraction est réelle et l'accueil incomparable : lorsque vous arrivez d'une autre région, vous n'êtes plus un joueur, mais un invité. Lors de ces Grand Prix, il vous est presque systématiquement proposé un tour de la ville et un repas « entre diplomates » à une bonne adresse locale. Mais soyez aussi conscient du piège de la partie amicale jouée durant la nuit qui est fréquemment proposée par un convive autochtone : si cela peut être très agréable, il faudra envisager ses conséquences vis-à-vis de la ronde du dimanche matin que vous aurez à sauter sous peine de dormir en négociant !

La Coupe de France

C'est le grand « Open » par excellence : il se déroule à Paris et réunit tous ceux qui veulent se gaver de parties de *Diplomatie*. En pouvant jouer jusqu'à sept parties en trois jours, vous aurez votre dose ludique ! Contrairement au Championnat, la Coupe est l'occasion de briller pour un week-end, c'est pourquoi elle attire de vieux joueurs qui essaient de « revenir » à la compétition, comme les débutants qui espèrent opérer une percée spectaculaire. La compétition par équipes, souvent formées sur place, est l'occasion de trouver des motivations supplémentaires pour arracher la victoire à votre table.
Bref, lors de la Coupe, vous aurez l'occasion de jouer des parties très variées : certaines passionnantes et ouvertes, d'autres ennuyeuses et sans intérêt ; dans tous les cas, la persévérance est conseillée pour obtenir de bons résultats.

Le « Master »

C'est une compétition fermée réservée aux joueurs les mieux classés de l'année, aux « Maîtres en Diplomatie », et à ceux qui se sont qualifiés au trophée des challengers ayant généralement lieu la veille. Réunissant les plus compétitifs, il procède par élimination directe : seuls les vainqueurs de table de la première ronde participent à la finale qui détermine le « Master » de l'année écoulée. Tension garantie !

Les tournois étrangers

Le plus prestigieux : la World DipCon (Convention mondiale de *Diplomatie*) dont la cinquième édition aura lieu à Paris en 1995. Ce sera l'occasion pour Pascal Montagna, le champion du monde*, de défendre son titre gagné à Birmingham en juillet 1994, et aux autres Français de confirmer leurs résultats internationaux. Entre convention et tournoi, la World DipCon est le lieu de rencontre privilégié des diplomates des quatre coins de la planète ! Négocier entre un Suédois et un Australien tout en s'alliant à un Américain, en se méfiant d'un Grec et sous le regard narquois de deux Anglais, voilà ce qui peut vous attendre à cette manifestation vieille de dix ans ! Cependant, il vous faudra négocier en anglais…
De même au championnat d'Europe, l'EuroDipCon, dont la troisième édition aura lieu en Angleterre début 1995. Cette manifestation, plus compétitive que la première, est la grande fête des diplomates européens. Créée à l'initiative des Français, elle a eu lieu à Paris en 1993 et à Linköping (Suède) en 1994. Elle dynamise les relations entre joueurs européens et si vous vous sentez de taille à négocier en anglais, n'hésitez pas à y participer ! Cependant, le niveau de jeu étant très élevé, commencez par faire vos griffes ailleurs, sous peine d'être violemment écrasé par quelques traîtres vikings ou anglo-saxons, ou pire encore… gaulois !

S'inscrire

La meilleure source de renseignements reste la FFJDS (11 rue Molière, 75001 Paris, répondeur au 46 43 06 99), tant pour les tournois nationaux qu'internationaux. Elle publie notamment sa *Lettre du Diplomate*, donnant les dates des tournois à venir et les résultats passés, avec quelques petits articles sur *Diplomatie*. Dans tous les cas, n'hésitez pas à vous préinscrire : cela vous évite de régler sur place et de payer plus cher, et cela préserve de la mauvaise surprise de ne pas pouvoir jouer s'il n'y a pas assez de participants pour compléter une dernière table.

Se lancer

Faire un tournoi est toujours une expérience riche, qu'elle soit agréable ou non. Vous allez être confronté à des joueurs inconnus et votre première impression sera déterminante. Y a-t-il une règle pour cela ? On pourrait dire, à l'instar des entretiens d'embauche, que rester naturel semble une bonne solution. Arriver un quart d'heure en avance au tournoi vous permettra de goûter un peu l'atmosphère en établissant des premiers contacts, autour d'un café par exemple. Ouvrez bien l'œil, sachez repérer les joueurs qui forment des groupes et paraissent se connaître ; tendez l'oreille pour capter les derniers potins, les dernières trahisons remarquées au tournoi précédent ; puis rendez-vous auprès d'un organisateur pour confirmer votre inscription. Ensuite, attendez l'appel des tables où votre nom suivra le pays que vous allez gouverner et… bonne chance !

En tournoi !

Les fées organisatrices

C'est une race très particulière : tout dévoué à son tournoi, l'organisateur fait le maximum pour que sa manifestation se déroule au mieux. Il est souvent confronté à des joueurs exécrables : untel arrive avec cinq de ses amis trois minutes après le début de la ronde et exige de participer ; tel autre abandonne son pays en plein milieu de partie, soit qu'il considère injuste que les autres l'empêchent de gagner, soit qu'il ait prévu une séance de cinéma à cette heure ; vraiment tout pour que l'organisateur s'arrache les cheveux ! Alors, en cas de problème, soyez polis, ne vous énervez pas et acceptez sa décision même si elle est discutable, mais contestez-la si elle est fausse : il n'est pas rare que certains arbitres n'aient pas le niveau tactique requis. Les règles constituent la bible de référence et même un arbitre ne saurait les contredire.

Les hordes de joueurs

N'oubliez jamais que leur motivation est parfois complexe et que finalement peu sont venus dans la ferme intention de gagner le tournoi. Ce paradoxe peut créer bien des problèmes, notamment lorsque deux amis se retrouvant à la même table ont décidé de faire alliance et de raser leurs adversaires (dont vous !) tout en s'étant déjà partagé les deux premières places à l'avance. Heureusement, *Diplomatie* se joue à sept, et grâce à la négociation vous pourrez essayer de vous en sortir honorablement en fédérant les autres « victimes » contre leurs bourreaux d'un jour. Et si vous êtes tombé sur une table trop faible pour réagir sainement : à vous de montrer tout votre esprit combatif et de limiter l'expansion des deux « affreux » ; dites-vous bien qu'il y a d'autres rondes où vous pourrez vous amuser pleinement…

La rencontre avec des joueurs très expérimentés est un autre problème. La méfiance doit être de rigueur, car s'ils gagnent en moyenne au moins une partie sur deux, ce n'est pas par hasard. Il y a donc beaucoup à apprendre à leur contact. Et cette réputation peut se retourner brutalement contre eux au moment que vous aurez choisi : car s'il est idiot de rentrer immédiatement en opposition avec un joueur de valeur, rien ne vous empêche de miner le terrain, et au moment des explications, qui croira-t-on ? Le pauvre joueur débutant ou le redoutable diplomate expérimenté ? Bien sûr, la présence de « grouillots » peut être un sérieux handicap, vu la propension très forte de certains grands joueurs de pratiquer une sorte d'hypnotisme ravageur les transformant en « larbs » tout dévoués à la victoire de leur Maître !

Ne croyez surtout pas que les « Maîtres en Diplomatie » soient tous des diplomates hyperactifs et débordant de hargne à gagner, comme les champions d'Europe Samy Malky ou Xavier Blanchot, loin de là… Le style de jeu décontracté, et même parfois faussement nonchalant, d'un Benoît Clergeot ou d'un Pascal Montagna peut en étonner plus d'un. Et l'on peut sourire de ceux qui fanfaronnent « j'aurais dû logiquement gagner cette partie contre lui si seulement… », car c'est ce « si seulement… » qui fait toute la différence. Le bonheur du débutant en tournoi existe cependant : lorsque deux individus de cette trempe se rencontrent à une même table, ils ont tendance à se neutraliser, et même s'ils s'allient, la menace est tellement évidente pour les autres que leur alliance se révèle infructueuse. Alors, à vous de vous glisser habilement dans les négociations pour faire tourner à votre avantage ces rivalités !

Dernier piège : les meutes. Si les requins sont souvent solitaires, les loups chassent eux en meute et certains groupes de diplomates leur ressemblent fort. Ils ont en général un chef de meute attitré, mais il peut changer au fil du temps et de ses faiblesses, car si la meute est prête à se sacrifier pour son leader, elle exige en retour des résultats. Le chef a pour fonction d'ordonner le groupe et de conseiller les alliances, les soumissions et les sacrifices à commettre, car lui seul a le privilège de conduire toute la meute à la victoire (la sienne !). Les « lieutenants » obtiennent de bons résultats par leur place élevée dans la hiérarchie et il appartient au chef de vérifier que celle-ci est respectée. D'où de sévères crises lorsqu'un des leurs se met à jouer en individuel afin de bouleverser la hiérarchie existante. Le principe des « loups » est de lier tous les résultats entre eux : ainsi si vous éliminez l'un des leurs, vous risquez de prendre une attaque brutale d'un autre membre lors de la ronde suivante à fin de vengeance ! Fort heureusement, ce système, en rigidifiant la négociation, diminue le niveau diplomatique de ses adeptes et, sans leurs fidèles, les chefs parviennent rarement à briller sur une table finale (si elle existe).

Les spectateurs

Réunis autour de la table, les spectateurs se répartissent en deux grands groupes : les novices et les commentateurs. Bien que les premiers soient généralement silencieux, ils posent parfois des questions élémentaires sur le jeu auxquelles une réponse détaillée entamerait gravement votre temps de négociation. A vous de décider entre une explication rapide, une excuse, ou un aiguillage vers les organisateurs ou arbitres dont c'est plus le rôle. Les commentateurs sont bien plus gênants, car ils ont tendance à analyser à haute voix la position de chacun et donc à troubler les négociations par leurs avis objectifs, car extérieurs à la partie. Soyez pragmatique : si ces réflexions appuient votre diplomatie, encouragez-les et prenez-les même à témoin ! Mais s'ils vous handicapent, demandez gentiment le silence et si cela ne suffit pas, faites appel à l'organisateur pour régler le problème.

L'heure du bilan

Le tournoi s'achève, vous avez rencontré plus d'une quinzaine de diplomates différents, il est temps de faire le bilan de votre week-end. Le premier s'imposera de lui-même : vous êtes physiquement épuisé ! Rien de plus normal lorsque l'on passe plus de huit heures par jour en situation de stress, jalonnées par des pointes d'angoisse et d'espoir à chaque lecture d'ordres. Certains craquent nerveusement et « balancent » leur dernière partie afin d'évacuer la pression : l'ultime ronde est souvent le temps de négociations qui n'auraient jamais pu avoir lieu avant, et les prises de risques sont décuplées.

Ensuite, vient l'heure des bilans : à vous de comparer le week-end écoulé avec les objectifs que vous vous étiez fixé. A tous les niveaux vous risquez d'être surpris : par la disparité entre les diplomates rencontrés, par les pays qui, en moyenne s'en seront le mieux sortis, et souvent par vos performances. Inutile de vous donner un mal de tête persistant en essayant de rejouer mentalement vos parties et de découvrir « ce qui se serait passé si… », c'est bon pour les conversations de fin de tournoi où les plus finauds préparent déjà le terrain pour de futures rencontres. Non, la meilleure réaction face à ces questions, c'est tout simplement de rejouer et d'aborder avec plus d'expérience et souvent plus d'ambition le prochain tournoi et… de gagner !

Bruno-André Giraudon

illustration : Eric Puech

** Voir son interview en page 100.*

Diplomatie par correspondance

Croire que *Diplomatie* ne se joue qu'en face à face, c'est commettre une erreur. En effet, depuis longtemps les diplomates ont trouvé un moyen de satisfaire leur passion, tout en évacuant la contrainte majeure (l'obligation de réunir sept personnes dans un même lieu pour plusieurs heures d'affilée) : jouer par correspondance !

Négocier de loin et avec le temps

Le principe du jeu par correspondance est simple : au lieu de remettre leurs ordres à un arbitre pour lecture, les joueurs les postent ! Ainsi l'arbitre va recevoir sept jeux d'ordres qu'il va appliquer en suivant scrupuleusement les règles et éditer un compte rendu dans lequel on retrouve l'ensemble des ordres, la résolution des combats et généralement une carte détaillant les positions respectives des joueurs pour le début du coup suivant. La période séparant les dates limites de remise d'ordres à l'arbitre est d'environ un mois, ce qui laisse tout loisir aux participants de réfléchir à leurs coups et bâtir, via la voie épistolaire ou l'usage du téléphone, une *Diplomatie* en profondeur.

Très souvent, les ordres contiennent également des messages destinés à être publiés conjointement, et l'ensemble de ceux-ci forment « la presse » qui agrémente un compte rendu sinon assez aride. En fonction des joueurs, l'arbitre pourra se permettre des commentaires afin de donner un peu plus de vie à l'ensemble.

Dès que les diplomates s'aperçurent que de nombreuses parties avaient lieu simultanément, ils eurent l'idée de les regrouper, rendant ainsi possible la lecture d'autres parties, au sein de petits magazines amateurs appelés « zines » diplomatiques. Rapidement, l'idée de créer une communauté de joueurs par correspondance, souvent très éloignés géographiquement, reliée par ces zines, fit école et l'on a aujourd'hui du mal à connaître le nombre de ces publications de par le monde. De plus, les zines s'étoffèrent graduellement, ouvrant leurs colonnes à de nouveaux jeux, mais aussi à des séries d'articles portant sur les parties. Parfois, le zine se transforme en véritable moyen d'expression, et c'est ce qui confère à chacun sa personnalité, les joueurs se prenant au jeu et profitant de la presse pour délirer aussi de leur côté. A ce titre, la partie « Sacrilège » s'érigeant en « zine dans le zine » *Trahison !* (aujourd'hui disparu), grâce à la volonté de son arbitre et ses talents de maquettiste, est vraiment exemplaire.

Les zines

Ces publications amateurs sont parfois vouées à disparaître rapidement. Néanmoins, il en existe quelques-unes qui dépassent les soixante numéros (*Mach Die Spuhl*, zine belge ; *Triumvirat*, *Vopaliec* et *Vortigern*, zines français), ce qui est un gage de continuité et de sérieux. Bien sûr, au fil des années, les équipes rédactionnelles peuvent changer et le contenu s'appauvrir, mais c'est aussi parfois l'occasion de renouveaux spectaculaires qui ravissent tous les abonnés. Notons au passage qu'il n'est pas obligatoire de jouer dans une partie pour recevoir un zine : la simple curiosité concernant l'évolution des jeux en cours et le contenu rédactionnel justifient cet investissement léger (environ 130 F par an pour 10 numéros). Le zine le plus proche de *Diplomatie* reste sans doute *Vopaliec* (c/o J.-P. Maulion, 97 rue Édouard Vaillant, 49800 Trélazé, France) et vous pouvez obtenir les adresses des autres zines par son intermédiaire.

Le poids de la tradition

Les habitudes sont parfois lourdes à bousculer et les parties relatées dans les zines souffrent parfois d'une certaine rigidité quant aux règles, même quand elles sont officielles et proviennent de l'éditeur du jeu, Avalon Hill. Ainsi, la règle encore appliquée est-elle une traduction de Michel Liesnard datant des années soixante-dix et ne prenant pas en compte les changements survenus en 1992, et bien entendu encore moins ceux de la règle Descartes 1994 ! Pourtant seules ces dernières éliminent tous les cas litigieux des éditions précédentes, c'est pourquoi elles devraient peu à peu être reconnues par tous.

La grande innovation des règles Descartes est d'avoir enfin mis un terme à un très vieux débat de la correspondance : la nullité. Comme la date de fin de partie n'était pas fixée, seule la Victoire absolue était envisagée en tant que victoire. Il pouvait alors surgir des situations de blocage total sans victoire, et le jeu s'éternisait… C'est pourquoi, lassés, les joueurs arrêtaient conventionnellement la partie au bout d'un certain temps, certains abandonnant même des parties devenues diplomatiquement inintéressantes ! Cet arrêt fut appelé nullité et les « théoriciens » n'arrêtaient pas de débattre de sa valeur vis-à-vis de la Victoire absolue. Aujourd'hui, en différenciant les Victoires absolues des Victoires simples le débat est clos.

Correspondance et face à face : une polémique inutile

La correspondance ne saurait évincer le jeu en direct, et à côté de ceux qui utilisent principalement leur plume, il reste le plus grand nombre qui utilise le face à face pour les « joies » du contact et le stress du temps limité pour négocier. Que les joueurs en face à face aient rapidement été touchés par le virus des compétitions et des tournois est une autre histoire. Notons seulement que la limite de 1907 (voir page suivante) correspond à environ cinq heures de jeu, ce qui occupe déjà pleinement un après-midi, et qu'il est beaucoup plus difficile de trouver des volontaires pour jouer durant douze heures de suite ! Bref, cette date fatidique a pour origine des considérations aussi pragmatiques que de jouer en un temps restreint ou de pouvoir caler deux ou trois rondes de *Diplomatie* par jour dans un tournoi.

A partir de là, il est parfaitement illusoire de décréter que telle forme de jeu est plus authentique que telle autre, même si l'on peut très schématiquement relever les défauts de chacune : la partie 1907 (la plus jouée en face à face) ne donne pas les mêmes chances de Victoire absolue à chaque pays ; Angleterre et Italie sont notoirement défavorisées, ne permettant que rarement ce type de victoire ; elle tend à minimiser les lignes de blocage (stalemate) qui constituent un ressort important de négociations en fin de partie longue, par contre elle ouvre plus les négociations une fois les objectifs de Victoires simples admis ; l'alliance Autriche-Turquie devient ainsi viable, même si elle reste délicate à bâtir. La partie par correspondance souffre parfois du fait que les joueurs s'investissent dans plusieurs parties simultanément et qu'ils sont plus motivés sur les jeux où ils sont bien placés, au détriment des autres. De plus, la durée des parties s'étalant sur plusieurs années de jeu, les abandons et remplacements sont fréquents, et il n'est pas toujours agréable de voir un tel bouleversement dans un système diplomatique dont la finesse est proportionnelle au temps permis pour négocier.

Ces deux formes de *Diplomatie* sont complémentaires et, contrairement aux extrémistes des deux bords, les qualités diplomatiques sont bien présentes des deux côtés. Maintenant il ne tient plus qu'à vous de prendre une plume pour écrire à un zine ou organiser vous-même une partie par correspondance.

Bruno-André Giraudon

Diplomatie

Les stratégies des parties 1907

Les nouvelles règles de *Diplomatie* précisent qu'en cas de désaccord sur la durée de la partie, celle-ci s'achève à l'automne 1907. Les implications stratégiques sont nombreuses et nous vous proposons de les découvrir…

Quelle victoire ?

Jouer en 1907 signifie-t-il pour autant l'abandon de l'objectif de Victoire absolue, c'est-à-dire l'obtention des dix-huit centres requis pour cela ? A ceux qui prétendent que cette durée est trop courte pour atteindre un tel nombre de centres, nous opposerons les faits : bien que rares, les Victoires absolues sont enregistrées au cours des tournois, elles sont d'ailleurs critiques pour l'obtention d'un titre. C'est en accomplissant la performance d'en réaliser deux sur sept parties que le champion d'Europe 93, Samy Malki, arrive à obtenir sa coupe, in extremis. Interrogé, celui-ci confie son « secret » : arriver à gagner à dix-huit centres, c'est avant tout aborder la partie avec une certaine disposition d'esprit, la certitude que cette victoire est là et qu'il ne s'agit plus que de la saisir. Même mental chez Xavier Blanchot, champion d'Europe 94, qui dès qu'il arrive à sa table et découvre le pays qu'il va gouverner est intimement persuadé que la victoire l'attend ! Néanmoins, ces joueurs sont réalistes et ils savent que cette Victoire absolue n'est pas toujours possible, notamment lorsqu'ils se rencontrent à la même table !

Les témoignages sont frappants : tenter la Victoire absolue, c'est jouer différemment en exploitant systématiquement toutes les ouvertures diplomatiques et les traduire en termes de gains. C'est un peu la stratégie du « tout ou rien », et, contrairement aux parties qui peuvent se terminer en 1916 par exemple, il n'y a pas de droit à l'erreur : ratez une trahison, montrez une faiblesse tactique, engagez-vous sur une ligne de blocage, et la Victoire absolue est à l'eau, tout comme bien souvent la Victoire simple, tant les autres joueurs auront tendance à vous faire payer l'addition. C'est alors bien souvent le coordinateur de la coalition qui vous aura bloqué qui récoltera les lauriers de la victoire !

Résultats et stratégies

S'il est vrai que l'aspect social du jeu est une de ses dimensions importantes, comme le plaisir de faire de nouvelles connaissances et la convivialité, il n'en reste pas moins que le but d'un jeu est de gagner et que jouer avec des partenaires qui ne s'opposeraient pas à votre victoire par leurs propres prétentions deviendrait rapidement répétitif et lassant. Comme les Victoires absolues sont rares, les règles fournissent un système d'évaluation qui repose sur certaines hypothèses communément admises : grossièrement, on tient compte de votre position finale en terme d'expansion, c'est-à-dire le nombre de centres possédés à la fin, et de places, ou comment vous avez réussi à ralentir les expansions adverses afin qu'elles ne soient pas meilleures que la vôtre. Le second critère dominant le premier, il vaut mieux être seul à la première place avec une expansion limitée (sept centres par exemple), plutôt que puissant second (quatorze centres avec un premier à quinze). De ceci découlent plusieurs styles de jeu particuliers aux parties se terminant en sept ans.

La stratégie de course aux centres

Elle peut être brutale et sans concessions : il s'agit d'avoir l'expansion la plus forte par des gains constants où la diplomatie ne sert guère, sinon à persuader vos adversaires que la résistance est vaine, permettant ainsi d'accélérer votre progression ou de convaincre que l'essentiel se trouve ailleurs en désignant une puissance potentiellement dangereuse, et détourner ainsi les réactions pouvant vous freiner. Ce style de jeu nécessite un bon niveau tactique, mais pèche par une stratégie trop facile à détecter, où la diplomatie n'est là que pour donner l'illusion que « la position n'est pas si bonne » ou que vous êtes arrivé « au bout de votre expansion ». Dans sa version naïve, cette stratégie peut être assez aveugle et signifier simplement se jeter sur les centres à votre portée. Les résultats peuvent être immédiats… mais la chute tout aussi rapide, car jouer ainsi suppose que les autres diplomates adoptent des stratégies aussi primaires, ce qui est rarement le cas.

Une méthode similaire, mais déjà moins frustre, consiste à adopter la même stratégie, mais en la différant jusqu'en 1903 environ. L'idée est simple : en ne vous présentant pas comme une puissance agressive, vous arrivez plus facilement à convaincre vos voisins de s'exposer. De plus, si une autre puissance fait la course aux centres, vous aurez beau jeu de démontrer aux autres tout le danger qui réside en cette expansion trop rapide, et vous pourrez même participer à la coalition visant à la stopper puis à la détruire. Une fois le temps d'attente écoulé, tout change ! Votre position est forte et vous l'utilisez avec encore plus de brutalité vu le temps restreint qu'il vous reste pour vous imposer. Une telle stratégie vous amène souvent bon nombre de votes d'infâme traître, mais vous n'en avez cure tant que le gain est assuré. Le problème reste que rapidement une réputation va se créer autour de votre style de jeu et qu'il sera en conséquence de plus en plus difficile à mettre en œuvre. Bref, qu'elle soit immédiate ou différée, la course aux centres n'est bonne que si vous êtes persuadé de dominer tactiquement vos voisins et qu'aucun diplomate pratiquant une stratégie plus élaborée n'est présent à la table.

La stratégie de domination

Autant la stratégie précédente s'accomplit en solitaire, autant celle-ci nécessite des alliés et met donc en valeur vos qualités diplomatiques. Son but est clair : par une alliance à deux ou à trois (plus d'alliés pose

des problèmes de débouchés ou de partage) vous tentez d'imposer une domination sur l'ensemble de la carte. A trois, elle aura pour nom « triplice » et elle sera sans doute la plus efficace : une classique est l'alliance Angleterre-France-Allemagne, qui tend à dominer facilement des adversaires non avertis. Dans ce cas précis, la France part plein sud et, après la péninsule ibérique, se jette sur l'Italie où elle sera appuyée par l'Allemagne ; tandis que l'Angleterre, par une politique antirusse constante, visera rapidement St-Pétersbourg puis Moscou ; au centre les armées allemandes complètent le dispositif en aidant la progression de ses alliés sur les côtés et fonçant pour le reste sur les centres autrichiens. Diplomatiquement, les alliés chercheront toujours à persuader que la trahison de leurs compères est imminente et ils en profiteront pour asseoir leur position tactique : une fois le danger révélé et confirmé, il est généralement trop tard pour les autres pays, dont notamment la Turquie qui se laisse souvent piéger par la tentation de gain sur ses voisins, ce qui affaiblit d'autant leur défense contre l'hydre à trois têtes. Avec de bons diplomates, ce type de stratégie est généralement payant, d'autant que les efforts diplomatiques qui visent à créer la zizanie chez les quatre autres joueurs sont assez faciles à entreprendre.

La triplice possède aussi l'avantage de réduire de fait le nombre d'opposants, mais représente surtout un système diplomatique plus stable qu'une alliance forte à deux : en cas de trahison de l'un des trois, les deux autres se retournent contre le premier qui s'en sort généralement assez mal. Le problème réside souvent dans la fin de partie : la logique de ces alliances fortes mène à envisager des victoires communes qui, en terme de performance, vaudront toujours moins qu'une victoire en solitaire ! De plus, si parmi les adversaires il se trouve de fins diplomates, ceux-ci peuvent, s'ils ont du flair, former une coalition équivalente ou plus puissante pour stopper puis réduire la première.

C'est pourquoi il est parfois plus sage de n'envisager qu'une alliance forte à deux. A ce titre, les couples russo-turc, germano-anglais, franco-anglais et austro-italien se reconnaissent facilement et possèdent même le nom de « rouleau compresseur », indiquant clairement leur efficacité tactique. Cependant, comme la partie se termine en 1907, d'autres alliances, quasi impossibles à tenir sur un plus long terme, apparaissent aussi très efficaces, comme les couples austro-turc ou germano-français.

Dans tous les cas, une stratégie de domination signifie une rigidité certaine dans la diplomatie des alliés pendant au moins les cinq premières années. Ces alliances « béton » sont parfois très mal perçues par les autres joueurs, surtout lorsque les alliés appartiennent à un même club, sont des amis, ou pire, font partie d'une « meute » (cf. article p. 8). Elles provoquent parfois des contre-alliances très efficaces, soudées par l'effort de stopper la progression des premiers. Ce phénomène peut aller jusqu'à créer une hargne destructrice chez les autres puissances qui ne se satisfera que de l'élimination de diplomates aussi peu flexibles. Et si les niveaux tactiques de part et d'autre sont similaires, on peut assister à une partie d'un ennui incommensurable, tournant plus au wargame qu'au jeu de négociation…

La stratégie d'équilibre

Plus défensif que les précédents, ce style de jeu amène à concevoir la partie comme un tout possédant un équilibre, plutôt qu'une somme de conflits localisés semblant parfois indépendants.

Le maître mot est négocier et les diplomates s'adonnant à cette stratégie n'oublient jamais de parler avec les joueurs les plus lointains, sans oublier leurs voisins immédiats. Ainsi verrez-vous un Anglais s'entretenir dès 1901 avec le Turc et l'Autrichien alors qu'apparemment rien ne les relie ! L'idée étant d'assurer le plus grand équilibre possible entre les puissances, le joueur tentera de contrebalancer immédiatement toute expansion au-delà d'un seuil tournant autour de six à sept centres pour un pays. Ainsi, si une alliance austro-turc se dégage, l'Anglais fera tout pour renforcer la puissance russe au nord, pour lui assurer la meilleure résistance, notamment en lui garantissant la neutralité allemande quant à la conquête de la Suède. Comme on le voit, cette stratégie demande d'énormes qualités diplomatiques puisqu'il faut comprendre l'équilibre général de la partie, détecter les alliances et favoriser au bout du compte un certain immobilisme. Jusqu'en 1906, les puissances devront osciller de trois à sept centres, ce qui suppose une grande souplesse dans les négociations de chacun, toute rigidité générant un déséquilibre.

La dernière année pourra apparaître pour d'éventuels spectateurs comme une vulgaire course aux centres, il n'en est rien, même si tactiquement parlant il sera peu aisé de faire la différence. En cette dernière année, l'équilibre doit être rompu pour qu'un gagnant se dégage : c'est une vraie période de règlements de compte, d'ingratitude, de trahisons, de récompenses, de soumission et de coups de poker. Les mieux placés pour gagner savent qu'il va falloir cajoler les moins en vue, pour arracher des soutiens qui pourront leur donner le centre leur procurant la victoire. Chacun tente de persuader ses voisins que « moralement » le gain de la partie leur revient, et les pires manipulations sont courantes. La lecture des ordres d'automne est fréquemment l'occasion de belles surprises, et le hasard aura beaucoup moins d'importance que l'on pourrait le supposer, l'évolution tactique finale témoignant de plans souvent machiavéliques mis en place parfois dès le début de la partie !

La stratégie du n'importe quoi

Beaucoup plus subtile qu'il n'y parait, cette stratégie tend à fausser tous les plans des autres joueurs par un comportement tout à fait atypique. Ainsi pourra-t-on voir une armée française faire ce parcours plus qu'étrange : Paris-Picardie-Bourgogne-Munich-Silésie-Galicie-Budapest ! Ou encore une armée russe effectuant le trajet : Varsovie-Silésie-Munich-Bourgogne-Toulon-Piémont-Venise ! Parfois, les autres puissances peuvent s'interroger sur les motivations de tels mouvements, arrivant à croire que l'irrationnel dirige le diplomate en question, dont les réponses se retrancheront dans un habituel « pourquoi pas ? ». Là, il faut justement distinguer deux cas : soit effectivement, pour son plaisir personnel, le joueur a décidé de fausser le cours de la partie et il appartient aux autres de réduire promptement un tel facteur chaotique, soit il s'agit d'une véritable stratégie bien pensée. La fin de partie est caractéristique pour juger après coup : lorsque l'on constate que ce joueur trop vite qualifié de « n'importe quoi » termine premier ou second, il est temps de penser à savoir mieux réagir la prochaine fois à un tel comportement. En cours de partie, il suffit de voir si malgré ses armées errantes la position tactique et diplomatique reste saine ; il faut alors s'inquiéter, car seuls de très bons diplomates osent une stratégie aussi risquée !

Toujours 1907 ?

Se limiter aux parties 1907 serait néanmoins dommage : que ce soit en correspondance ou en face à face, les parties plus longues (1909, 1912, 1916, etc.) sont souhaitables, car elles développent nettement le risque de Victoire absolue qui a toujours constitué l'objectif ultime du jeu. Ainsi, comme le souligne Bruno de Scorailles, double champion de France de *Diplomatie*, l'essence du jeu réside dans la tension entre la volonté de réaliser une alliance pour progresser et la nécessité de la briser si elle menace votre victoire ! Dans tous les cas, n'oubliez jamais que cette volonté d'arracher la victoire, notamment lorsqu'elle est partagée par tous à la table, est la meilleure garantie pour des parties mémorables.

Bruno-André Giraudon

illustration : Eric Puech

Grand Siècle

Début des hostilités

Voici le commentaire d'une partie jouée à partir du scénario commençant la grande campagne. *Grand Siècle* se joue idéalement à cinq, chacun jouant deux pays (qui ne peuvent jamais collaborer) : France/Pologne, Autriche/Suède, Espagne/Prusse, Angleterre/Turquie, Russie/Hollande. Ce système permet aux joueurs d'avoir une vue d'ensemble très réaliste de la situation. Personnellement j'ai obtenu l'Angleterre et la Turquie.

La situation initiale en 1700 est véritablement explosive. Le roi d'Espagne Charles II est mourant et il n'a aucun héritier direct « espagnol ». Ses deux sœurs sont mariées, l'une au roi de France, l'autre à l'Empereur… le choix est difficile !

L'Espagnol dispose de deux minutes pour choisir son « héritier » entre les deux prétendants, sans trop savoir comment, une fois désigné, celui-ci réglera la succession… Après une brève entrevue avec chacun d'eux, l'Espagnol nomme la France (se fiant, déclare-t-il, au choix « historique »…) : le nouveau roi d'Espagne est Philippe V (l'un des petit-fils de Louis XIV). Le Français indique à son tour son choix de succession entre les possibilités offertes : intégrité, partage, dépeçage… Il hésite quelques secondes, puis choisit avec un certain plaisir la troisième solution ; il s'ensuit un tollé général parmi les joueurs !

D.R.

Dragon de l'armée de Frédéric II de Prusse

La France annexe de bon cœur les Flandres et tout le nord de l'Italie, tout en obtenant l'alliance (contrainte) espagnole, quoique bien relâchée. L'effet est immédiat : l'Angleterre, l'Autriche et la Hollande lui déclarent la guerre, ainsi qu'à l'Espagnol. Celui-ci semble heureux de cette vaste coalition antifrançaise (vengeance !). Les buts de la guerre sont les suivants : l'Autrichien souhaite restaurer les Habsbourg en Espagne, tandis que moi-même (l'Anglais) et mon ami le Hollandais désirons des Flandres autrichiennes afin d'ôter ce marché à nos rivales.

Dès le premier tour, je bénéficie de l'événement « Révolution industrielle », mais ma joie est très éphémère car je rate le jet de dé pour déclencher l'événement…

De l'autre côté de l'Europe, la Suède de Charles XII, contrôlant déjà tout le littoral russe de la Baltique, est attaquée par la Russie, secondée par la Pologne. Ainsi commence « la Grande Guerre du nord ». En tant que Turc, je désire rester à l'écart, car ma situation financière est très mauvaise dès le départ (historiquement, la Turquie a signé une paix désastreuse en 1699…).

Le temps de la guerre

A l'ouest, le Français joue en premier et concentre sa principale armée dans sa belle province de Flandre pour attaquer la Hollande, maillon faible de l'alliance. Son invasion se solde heureusement par un échec, car le général français (dont la valeur est inconnue tant qu'il n'a pas livré bataille) n'a pas réussi à « trouver » l'armée hollandaise. En effet, dans *Grand Siècle* les batailles ne sont jamais automatiques… L'Espagnol, lui, m'avoue secrètement qu'il ne désire que la perte de la France, car une défaite lui permettrait peut-être de récupérer certaines régions perdues. Il n'entend respecter que le strict minimum du « Pacte de famille » et promet qu'il ne sortira pas de chez lui.

De notre côté, les Alliés se montrent dynamiques. L'armée autrichienne, commandée par le prince Eugène (bon stratège dont la valeur est déjà connue), porte son offensive sur l'Italie. Il trouve sans difficulté l'armée française envoyée défendre la Lombardie et engage la bataille : surprise pour le Français… son général est incompétent. L'issue de la bataille ne se fait pas attendre. Avec de lourdes pertes et la moitié de son artillerie en moins, l'armée française se replie vers la Savoie (alliée de la France).

Coup de théâtre spectaculaire : à l'est, le Suédois, très chanceux, hérite par événement du Danemark et constitue la Grande Suède. Le Russe accuse le coup, car les Danois étaient prorusses (et excellents alliés de revers…). Le Suédois met immédiatement à profit cet avantage inespéré. Toute l'armée suédoise, renforcée des contingents baltes et danois, commandée par Charles XII en personne, débarque à Riga (en Livonie), puis traverse la Courlande négligemment délaissée par le Polonais, et atteint Varsovie. Charles XII révèle tout son génie : il trouve et anéantit successivement les deux armées polonaises présentes, et entre dans la capitale. La fougue du jeune roi de Suède a été payante, et surprend tous les joueurs.

Face à cette infortune, le Polonais s'enhardit et envahit l'Estonie suédoise, tandis que son allié le czar concentre une vaste armée près de la Bérézina. Ce dernier se hâte de commencer la réforme de son armée (« féodale » au départ, comme les armées polonaise et turque) avant de se lancer dans l'affrontement.

Au-delà des mers, en Amérique, Anglais et Français s'observent sans rien faire, chacun se méfiant de l'autre. L'année se termine quand une heureuse nouvelle traverse la Manche : Jean Bart vient de mourir de sa belle mort.

La France n'a pas eu le temps de profiter de son précieux amiral, seul en jeu, très capable de battre les flottes anglaises ou hollandaises : la guerre sur mer risque de tourner court pour la France. Malheureusement, à la cour d'Angleterre, le bon roi Guillaume d'Orange meurt, mettant fin à l'union personnelle (contrainte) de l'Angleterre et de la Hollande. Dommage…

Année 1702

En 1702, une mésentente éclate entre le Français et l'Espagnol, l'un reprochant à l'autre d'agir « contre ses intérêts ». Vexé, l'Espagnol s'entête et se venge : en tant que Prussien, il obtient de l'Autriche la dignité royale (tant convoitée) en échange d'un fort contingent prussien envoyé contre la France, et s'engage même à remplacer les éventuelles pertes prussiennes…

Le Français reste impassible et se tient en attente, jugeant « inqualifiable » le comportement de l'Espagnol ; il semble pourtant préparer un plan, en secret…

Les Alliés se renforcent : une armée anglaise arrive en Hollande, renforcée des quelques régiments prussiens « autrichiens ». Je tente l'événement « Alliance » et réussis in extremis à faire changer de camp le Portugal profrançais ! Le Français maugrée contre la félonie anglaise (car en principe un pays mineur reste fidèle à son protecteur une fois entré en guerre). Fort de ce succès, j'effectue un débarquement en Andalousie, visant par là Gibraltar, je fais un signe en cachette à l'Espagnol qui laisse faire ! L'Autrichien continue d'avancer en Italie et s'empare de la Toscane, mais ne pousse pas son avantage vers Naples, observant un statu quo délibéré avec l'Espagnol.

A l'est, le Suédois impose à la Pologne une paix blanche, que cette dernière ne peut refuser après la perte de Varsovie, à cause de la règle de « l'Édit du Liberum Veto » (imposant un pouvoir royal polonais très faible)… Le czar Pierre le Grand se retrouve donc seul face à Charles XII et sa redoutable armée.

En automne, le Français manœuvre et nous surprend en entrant en Hollande, via l'Allemagne. Il assiège Anvers, et engage une bataille en Zélande. Cette fois, il découvre l'excellent général Villars, tandis que les Alliés sont commandés par un de mes généraux. Hélas, c'est un médiocre (ah ! mais où donc est caché Marlborough ?). Pourtant la bataille est indécise, et l'armée française se démoralise la première. Le Français, téméraire, décide de prendre un risque. Il ordonne à son armée de continuer la bataille et… c'est une déroute cuisante ! Après cet échec, l'autre armée française, isolée, regagne la France avec de lourdes pertes d'usure pour prendre ses quartiers d'hiver…

La guerre risque de durer, et ce n'est pas très bon… Les populations des pays en guerre commencent à manifester leur hostilité face à l'impôt et à la levée de troupes. La France est la plus touchée, bien gentiment « aidée » par l'Espagnol qui a délibérément joué un événement de troubles contre elle… L'Angleterre s'en tire moyennement. Parallèlement, le commerce français devient la cible des corsaires alliés ; face aux escadres anglo-hollandaises patrouillant au large, la flotte française préfère rester au port.

Années 1703 et 1704

Les deux tours de l'année 1703 ne donnent aucun résultat, Louis XIV préfère atténuer les troubles intérieurs en diminuant ses impôts. De notre côté, nous en profitons pour convoyer des renforts en Hollande. Seul succès notable, je commence le siège de Gibraltar, sans être inquiété par l'Espagnol. C'est un « accord » secret ; en cas de victoire je le soutiendrai en Italie. A l'est, le Russe recule en bon ordre et évite la bataille.

En 1704, les Alliés obtiennent une triple victoire sur la France : l'une en Flandre (Marlborough est enfin aux commandes !), l'autre en Savoie, et une dernière maritime empêchant une tentative d'invasion de la Hollande via la mer… Le Français recule, et s'inquiète des conséquences politiques de ses défaites sur son Prestige. Je parviens à m'emparer de Gibraltar, l'Espagnol ne semble pas contrarié. Au contraire, il complote aux yeux de tous avec l'Autrichien (et, loin des regards, discrètement avec moi…). Grâce à la présence anglaise sur le sol espagnol, la Providence nous sourit et la Catalogne se soulève et réclame pour roi le prétendant Habsbourg…

A l'est, le Russe cesse de reculer, il lui faut bien défendre Moscou. Mal lui en prend : le Suédois l'écrase complètement ; Pierre le Grand ayant été victime d'une blessure « accidentelle » avant la bataille (événement joué par le Suédois, décidément très chanceux). Charles XII s'ouvre ainsi la voie de Moscou, mais l'ours russe n'a pas dit son dernier mot…

En 1705, l'Autrichien joue « Incompétence », sans résultat. Grâce à Dieu, nous reprenons l'initiative. Hélas, l'Autrichien subit un désastre retentissant devant Lyon, le Français ayant été outrageusement chanceux ! Dieu est versatile… Cependant, au nord le miracle a lieu ! Le génial feldmarshall Marlborough bat à nouveau Villars à quelques lieues de Waterloo et le repousse hors du Brabant. Le Hollandais intervient et joue en ma faveur « Intrépidité » pour prendre totalement au dépourvu Villars en pleine débâcle : Marlborough traverse la Lorraine (acquise à la cause des Alliés), puis envahit la Franche-Comté et la Bourgogne sans défense pour contourner la Champagne fortifiée. Enfin, à la tête de sa cavalerie, il atteint Paris non défendue. Louis XIV est en fuite, Versailles est pris… Ah ! Guillaume d'Orange aurait adoré voir cela ! La reine Anne, sa veuve, apprécie certainement !

L'heure de la diplomatie

Le Français, pour avoir été trop gourmand et piètre stratège, doit se rendre à l'évidence : il a perdu cette guerre.

En 1706, la paix se négocie, ferme mais nuancée. Le Français concède une « Paix victorieuse » à ses ennemis : il doit reconnaître comme nouveau roi d'Espagne le frère de l'Empereur, les Flandres sont cédées à l'Autriche, la Toscane est rendue à l'Espagne (condition que j'exige), mais il réussit à conserver la Lombardie. Pour ma part, je garde Gibraltar, et le Hollandais obtient des réparations de guerre substantielles. Le roi de France peut rentrer à Versailles…

Le czar ne veut pas non plus continuer à lutter seul. Il craint maintenant que la Turquie ne change d'attitude (tiens, tiens…). Il propose la paix à la Suède et lui offre un statu quo avec la région de Nowgorod à la clef. Le Suédois accepte, se disant qu'il vaut mieux cesser le conflit auréolé de gloire.

Ainsi s'achève le scénario. Il aurait pu continuer en enchaînant sur la grande campagne et en faisant, entre deux guerres, des bonds dans le temps imprévisibles (un à vingt ans !). Cette règle permet d'accélérer agréablement le jeu.

Pierre Leclerc

FICHE TECHNIQUE

Grand Siècle est un jeu de simulation diplomatico-stratégique multijoueurs en français

Éditeur : Azure Wish Edition

Thème : les conflits et l'équilibre des forces en Europe, de 1660 à 1789.

Nombre de scénarios : 9 fournis (1 grande campagne et 8 plus petites).

Nombre de joueurs : de 5 à 10.

Échelle : 1 tour = 1 à 20 ans en période de paix, ou 1 saison (6 mois) en période de guerre.

Les différentes étapes du chargement d'un fusil au XVIIIe siècle.

D.R.

L'Échiquier de Machiavel

ou la sagesse par le mal

Le *Djambi*, ou *Échiquier de Machiavel*, en simulant un modèle classique de lutte pour le pouvoir, développe les facultés de lucidité par la pratique du cynisme.

Un jeu subversif

Ce jeu se déploie à la fois dans un cadre formel proche de celui des échecs ou des dames et met en scène, de la manière la plus concrète possible, la situation réelle d'une lutte pour le pouvoir. Ainsi, le recours à la ruse, la pression psychologique, la trahison, la connivence, la tromperie et autres procédés malfaisants, n'est pas seulement permis mais recommandé au joueur de *Djambi*. Les adeptes de *Diplomatie* ne devraient guère se sentir en terre étrangère sur un échiquier de Machiavel et en apprécieraient les subtilités comme un air de famille.

Hélas, jusqu'à présent, *Djambi* n'a pas connu la notoriété qu'il mérite, il est resté confiné au cercle, certes fort estimable, mais quelque peu confidentiel, des habitués de l'ex-librairie et éditeur de jeu, l'Impensé radical. Créé par cette maison il y a une vingtaine d'années, *Djambi* s'inspire de certaines idées situationnistes. Ce courant, l'un des plus radicaux, de la pensée contestatrice de la fin des années cinquante, s'est en effet attaché, entre autres, à présenter la notion de politique, avec son corollaire évident le pouvoir, dans la vérité de sa pratique, dépouillée des oripeaux moraux qui la justifient aux yeux des hommes sous la forme de l'idéologie. Portés par une lignée prestigieuse de penseurs, qui va de Sun Tze, Balthasar Gracian, Machiavel et le cardinal de Retz à Hegel et Marx, les situationnistes ont porté leurs efforts sur la compréhension de la stratégie de l'illusion qu'est la politique. *L'Échiquier de Machiavel* permet d'expérimenter par le jeu quelques manœuvres auxquelles cette vision du monde, lucide et hardie s'il en est, ouvre la voie.

Le huis clos glacial

La partie entre quatre, éventuellement trois, joueurs se déroule sur un échiquier carré de quatre-vingt-une cases. Chaque joueur dispose de neuf pièces regroupées en quatre camps (rouges, bleus, jaunes et verts) aux coins de l'échiquier. Celles-ci symbolisent les personnages indispensables à une prise de pouvoir. Il y a naturellement le Chef, dont le but est d'occuper la case centrale (Labyrinthe) et de s'y maintenir jusqu'à l'élimination des trois autres adversaires. Suivent le Reporter, l'Assassin, le Provocateur, le Nécromobile et quatre Militants.

Les pièces se déplacent comme la dame aux échecs, sauf les Militants qui n'ont droit qu'à une ou deux cases par tour. Chaque parti joue une fois par tour, mais lorsqu'un Chef se trouve dans le Labyrinthe, son camp a droit de jouer une fois après chacun des tours des autres. Ainsi, quand vient son propre tour, il joue en fait deux fois. Le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre : rouge, bleu, jaune, vert. Chaque pièce remplit la fonction précise que sa qualité lui confère sur la route du pouvoir absolu. Elle joue son rôle, comme dans la vie, dévouée à la cause d'un seul, le Chef, veillant à ce que l'ascension de ce dernier soit rapide et sa longévité garantie. Certaines pièces ont un permis de tuer et d'autres pas. Une pièce tuée est retournée et maintenue sur le terrain. Le cadavre servira à qui saura s'en emparer pour empoisonner les concurrents, les morts n'appartiennent à personne et sont utiles à tous.

Le Provocateur n'est pas de la classe des tueurs. Il prend la place de n'importe quelle pièce, mais n'attente pas à sa vie, il la pose où bon lui semble. C'est vivante qu'il va la livrer à l'ennemi, la protéger si son parti le lui commande ou, le plus souvent, l'envoyer comme un chien dans un jeu de quilles au milieu des camps adverses, pour y accentuer la discorde. En début de partie, de bons Provocateurs peuvent rendre sanglantes les atmosphères les plus ternes.

Le Nécromobile rentabilise les cimetières, il déplace les morts. En prenant leur place, il peut protéger son camp d'un rempart de cadavres, ou aller en placer dans le jardin des adversaires. C'est en fin de partie, lorsque les victimes sont nombreuses, que le Nécromobile acquiert sa petite notoriété : il met au service de son chef une armée de zombies.

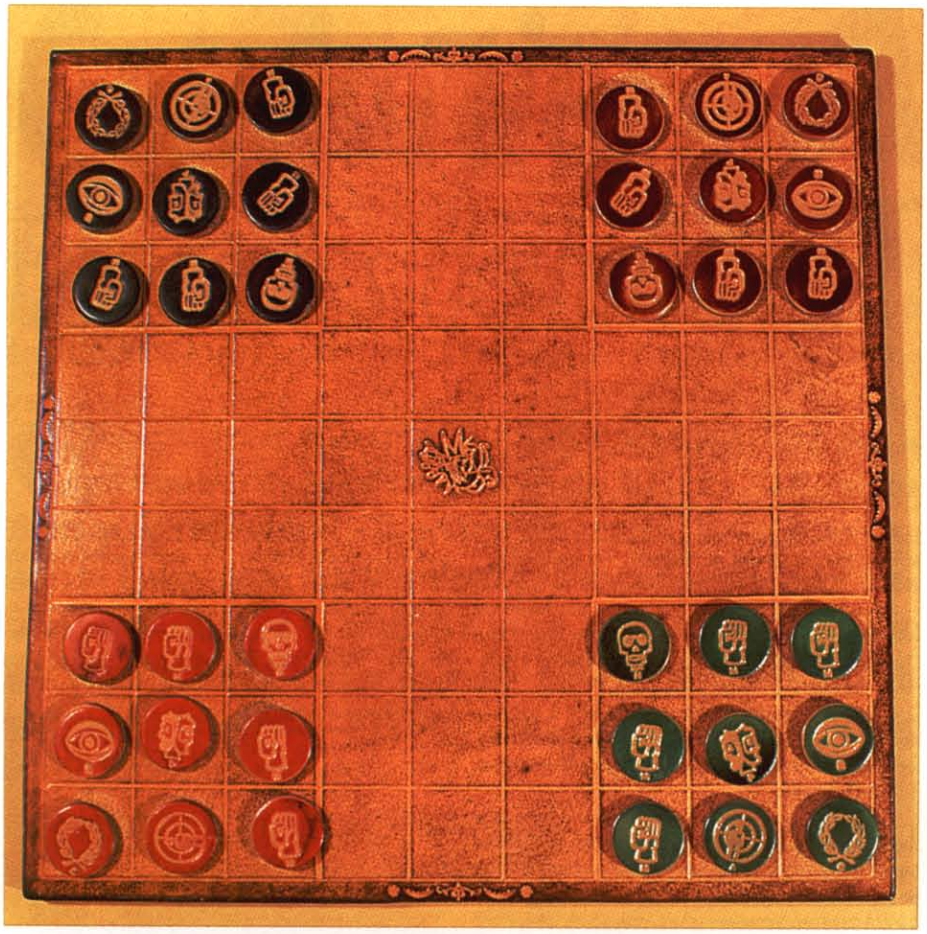
Chez les tueurs, les genres se mélangent. L'Assassin, brutal mais franc, signe son crime. Lorsqu'il tue, le cadavre prend sa place de départ et l'on passe au tour suivant. Le Reporter a un champ d'action étendu. Il tue n'importe quelle pièce qui se trouve sur l'une des quatre cases qui ont un côté commun avec celle qu'il occupe. Les morts, dans ce cas, ne changent pas de place. Mais si un Provocateur déplace un Reporter, ce dernier ne pourra pas agir tout de suite, il devra se déplacer par ses propres forces pour retrouver le droit de tuer. Les Militants, eux, dans leur rayon d'action limité, peuvent bien entendu tuer. Gare à celui qui se trouve à leur portée, même si c'est un Chef. Seul le Labyrinthe lui garantira l'immunité devant les sans-grade. Mais devant eux seulement, car la case centrale ne le met point à l'abri des autres pièces.

Et voici venu le moment de parler de la pièce la plus puissante et la plus fragile à la fois. Le Chef tue qui il veut, y compris un autre Chef. Il prend la place de sa victime et met son cadavre dans n'importe quelle case vide. Lorsqu'un Chef tue un autre Chef, le parti du vaincu est décapité. Le joueur quitte la table et ses pièces viennent renforcer le camp de celui qui a porté le coup fatal. La perte d'un Chef est irrémédiable, on ne saurait par conséquent trop lui conseiller la prudence. Son rôle ne consiste pas à faire le coup de feu sur le champ de bataille, mais de monter sur le trône et d'y rester. Il devra par conséquent se ménager une colonne ou une diagonale libre et l'emprunter au moment opportun pour atteindre le Labyrinthe. Le Chef devra aussi savoir attendre. Car une prise de pouvoir prématurée, lorsque ses ennemis sont encore au grand complet, fringants et prêts au combat, peut se révéler fatale pour le souverain précoce. Les alliances se nouent vite à *l'Échiquier de Machiavel* contre un Chef trop fougueux.

Gagner sans se presser

Ajourner une victoire qui paraît facile réclame autant, si ce n'est plus, de courage et d'intelligence qu'une percée audacieuse. Durer, à *l'Échiquier de Machiavel*, est le défi le plus haut qu'il faut savoir relever. Or le destin de la partie déborde les cases et les mouvements que les pièces peuvent y effectuer. Il se joue aussi sur ce terrain invisible, mouvant, louche, des ressources psychologiques des joueurs. C'est à celui qui saura le mieux convaincre, le mieux mentir et le mieux trahir, que le Labyrinthe est promis pour l'éternité. Pour éclaircir ce point, le plus délicat, nous ne résistons pas à citer un extrait de la règle du jeu : « Au cours de la partie et à chaque développement nouveau, des alliances se nouent ou se dénouent, publiquement ou secrètement, au gré des joueurs et à tout instant. Les joueurs font des offres mirifiques, des serments solennels, se répandent en menaces, exercent des pressions en présence de leurs adversaires ou en particulier. Aucune règle ne limite ces manœuvres publiques ou occultes : l'intimidation, l'intoxication, la trahison ne sont pas, ici plus qu'ailleurs, proscrites…

Il est recommandé d'éviter des attaques *ad hominem*[1] lors des appréciations qui ne manqueront pas de s'imposer face à des entreprises conduites hors des



chemins de la « virtù, per qualche via scellerata »[2].

Nous nous permettons d'émettre une réserve sur ce dernier point. Au nom de quelle vaine bienséance, de quelle hypocrite retenue, devrions-nous nous priver de ce recours de l'âme lorsqu'elle se sent fléchir, de ce fortifiant de l'esprit quand il bat de l'aile, qu'est l'injure ordurière à l'adresse de celui qui nous veut du mal ! Sans compter que le mot bien senti peut parfois instiller la culpabilité dans une tête mal faite, en paralyser les facultés de froid raisonnement, et nous rapporter des bénéfices que nous n'aurions pu obtenir par les voies de la civilité. Au *Djambi*, l'imprécation est une arme comme une autre, apprenons à bien la manier plutôt que de jouer les gentilhommes.

Ce léger désaccord ne doit pas nous empêcher de rendre hommage à la règle du jeu, rédigée dans un français clair et élégant, citant avec à propos les bons auteurs, tels Michel Foucault et Machiavel. Cela nous change de tant de notices accompagnant les jeux de simulation, longues et ennuyeuses quand elles ne relèvent pas de l'ésotérisme. Cette considération vaut également pour le jeu lui-même. Une longue pratique n'est pas nécessaire pour en apprécier les attraits, et les parties sont aussi courtes (trois ou quatre heures maximum) que riches en rebondissements. Comme une vraie révolution.

La liberté, c'est la guerre

L'intérêt de *l'Échiquier de Machiavel* se déploie sur plusieurs niveaux, du plaisir physique le plus immédiat à la haute spéculation. D'abord, le *Djambi* est un jeu où l'on jouit. On peut, en toute liberté, satisfaire nos bas instincts, ceux que la vie ordinaire nous recommande de retenir. Ainsi, frapper un adversaire à terre, rompre un contrat sans préavis, semer la discorde chez les autres pour en récolter les fruits, se mettre avec les forts contre le faible, devenir fort soi-même et se comporter en tyran, feindre l'altruisme pour ne servir que soi, etc. La liste est infinie des infamies à commettre au cours d'une partie. Le talent seul départage les participants dans l'espace clos de l'échiquier. On ne peut pas tricher au *Djambi*, puisque tout est permis.

Au-delà de l'ironie attachée à notre apologie du mal, nous pensons qu'user de ce dernier, dans le monde fictif du jeu, sans conséquences réelles, a une fonction pédagogique certaine. *L'Échiquier de Machiavel* met en scène toutes les ressources de la stratégie. Il permet de pousser jusqu'à ses conséquences extrêmes une manœuvre, non seulement sur le terrain, qui est un cadre rationnel, mais dans l'esprit des joueurs, soumis aux fluctuations les plus contradictoires. Comme la morale est exclue et que les passions, toutes les passions, sont conviées à la fête, un spectacle riche en enseignements est livré aux yeux de qui sait voir.

Le plus grand des mérites de *l'Échiquier de Machiavel* réside dans sa capacité d'éveiller l'attention en stimulant les sens. Le joueur peut lire ce que Michel Foucault appelait « le discours explicite » du pouvoir, en même temps qu'il met en pratique ce discours dans ses manœuvres. Les créateurs du *Djambi* avaient d'ailleurs présente à l'esprit la leçon de Foucault, dont ils placent un texte en exergue à leurs règles : « Retrouver ce discours explicite, cela implique évidemment de quitter le matériel universitaire et scolaire des « grands textes ». (...) A côté de ces textes sacralisés, une stratégie absolument consciente, organisée, réfléchie, se lit en clair dans une masse de documents inconnus qui constituent le discours effectif d'une action politique. A la logique de l'inconscient doit donc se substituer une logique de stratégie. Au privilège accordé à présent au signifiant et à ses chaînes, il faut substituer les tactiques avec leurs dispositifs. »

Ces dispositifs, présents sur l'échiquier derrière les symboles des pièces, sont à la portée du joueur. Il en connaît les limites, il en maîtrise la puissance. En les manipulant, il apprend aussi à les démystifier. Il sait par quel subterfuge il faut passer pour atteindre un objectif, et peut observer qu'un mensonge, placé au bon moment, pallie une absence de moyens. L'idée, s'il est suffisamment alerte pour la saisir à partir d'un jeu, que le pouvoir n'est ni une question de vérité morale ni de droit divin, mais d'occasion favorable judicieusement amenée, le débarrassera de certains préjugés.

En cela, le *Djambi* rend celui qui le pratique, à la fois plus libre et plus fort. Car la liberté, c'est la guerre.

Daniel Pujol

1 Personnelles. (N.D.L.R.)

2 « vertu, par quelque voie scélérate ». Virtù, littéralement vertu. Ce terme italien est en réalité intraduisible car il désigne, selon l'antique tradition romaine, la vaillance, mais avec une forte connotation morale. (N.D.L.R.)

FICHE TECHNIQUE

Ce jeu tout en cuir fait partie d'une large gamme développée par un petit fabricant français : L'atelier du cuir.
On peut le trouver, ainsi que d'autres classiques présentés dans le même matériau, chez Jeux Descartes, 6 rue Meissonier, 75017 Paris.

Partie courte

Trop souvent, des parties de *Civilisation* sont remises aux calendes, en raison de la difficulté qu'ont les joueurs à trouver le temps libre nécessaire à une partie complète. C'est dommage, d'autant plus qu'il existe des règles, développées pour les tournois, qui peuvent nous débarrasser de cette contrainte. Profitez-en.

Très loin de *Diplomatie*, où l'on doit écraser les autres joueurs pour gagner et où le jeu peut basculer à chaque tour, à *Civilisation* la progression est plus régulière et les interactions entre les joueurs beaucoup moins agressives. Mais *Civilisation* est un jeu relativement long (six à huit heures en moyenne, parfois dix). Cette durée décourage un certain nombre de joueurs pourtant séduits par ce jeu constructif. La version que nous vous proposons raccourcit une partie d'au moins deux heures.

Par la suppression des trois premiers tours

Sur la Table de Succession Archéologique, chaque joueur met son marqueur national sur la quatrième case (juste avant que Babylone et l'Égypte ne rentrent dans l'Âge de bronze). Dans l'ordre de la TSA, chacun place huit marqueurs de population de sa couleur (la Crète n'en place que six mais dispose d'un bateau) dans les régions à l'intérieur de sa zone de couleur (voir carte ci-dessous). Si l'un des pays voisins est absent de cette partie, le joueur peut également en placer sur les régions de ce pays portant un point de sa couleur.

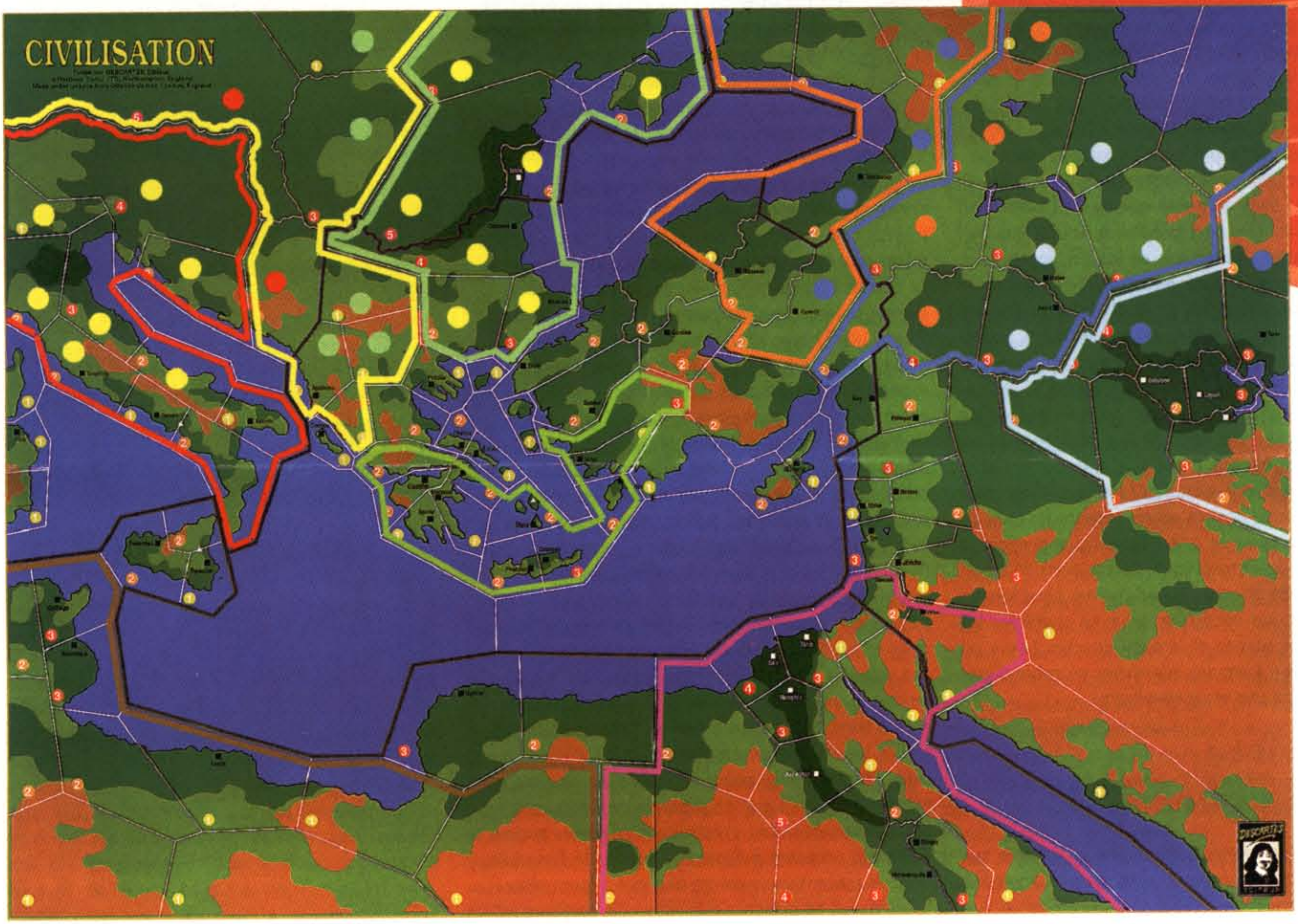
Par la suppression des trois derniers tours

La partie se termine dès qu'un des joueurs :
— pose son marqueur national sur la quatorzième case (l'arrivée est avancée de trois cases) ;
— s'il a atteint le nouveau total requis pour son pays soit : 850 pour l'Afrique ; 875 pour la Crète ; 900 pour l'Italie, la Thrace et l'Égypte ; 925 pour l'Asie ; 950 pour l'Illyrie, l'Assyrie et Babylone ;
— et possède au maximum neuf cartes de civilisation (dont obligatoirement Loi), et si le joueur le désire Démocratie et Philosophie en dixième et/ou onzième carte.
Si deux pays ou plus atteignent la case 14 simultanément, le vainqueur est celui ayant la plus grande différence positive entre le nombre de points atteint et celui à atteindre.

Bien sûr, cette version ne remplace pas une partie complète. Et en donnant une expansion optimale, on se prive des ouvertures « originales ». Toutefois, durant ces trois premiers tours, une petite erreur est souvent fatale pour les débutants et gâche la partie en lui retirant toute sa saveur. Concernant la fin de partie : avec des joueurs débutants, aucune coalition ne pourra naître pour freiner l'avance des pays qui sont en passe de gagner ; avec des joueurs expérimentés, un cartel se crée généralement pour couler les pays qui ont été les mieux gérés pendant des siècles. Ici, ils devront simplement prendre leurs responsabilités plus tôt.

Claude Renaud

Si vous voulez recevoir des statistiques sur les résultats des différents pays à Civilisation écrivez à Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.



Condottiere

Les cartes de fortune

Condottiere est une parfaite illustration de la période troublée de l'Italie du XIV et XV[e] siècle. Bien qu'il s'apparente à un jeu de cartes, il n'a à ce jour aucun équivalent sur le marché. Il représente à lui tout seul un système qui satisfera aussi bien les wargameurs endurcis dont je suis que ceux qui recherchent un jeu simple et convivial où toutes les alliances et trahisons sont possibles.

Condottiere a été élu Gobelet d'Or au concours des créateurs de Boulogne-Billancourt en 1993.

Un peu d'histoire

« Condottiere » vient du nom « Condotta » qui est un contrat passé devant un notaire par un capitaine d'une compagnie de mercenaires et un État, un prince ou un condottiere de plus grande renommée. Ce contrat définissait les obligations réciproques des parties, le nombre d'hommes mis à la disposition de l'employeur, leur équipement, la durée de l'engagement et leur secteur géographique d'activité. Cet acte authentique était complété par un serment solennel qu'effectuait le condottiere à son employeur.

Les premiers grands condottieri sont étrangers comme Werner d'Urslingen, ancien général du roi Louis Ier de Hongrie ; John Howkwood, ancien tailleur de Londres qui fut élu chef de la compagnie blanche en 1364 et qui servit le roi Edouard III durant la seconde guerre de cent ans (1337-1453) ou encore Montréal du Bar, ancien prêtre provençal défroqué. Jusqu'au milieu du XIV[e] siècle, la plupart de ces compagnies étaient composées d'étrangers : Anglais, Français, Hongrois, Suisses, Allemands, Bourguignons, Bretons, Provençaux, Lombards… bref, de tout ce que l'Europe pouvait compter de soldats de fortune. Leurs exactions sur le sol italien provoquèrent un sursaut nationaliste. Les États et les Princes décidèrent de recruter des compagnies italiennes à partir de la deuxième moitié du XIV[e] siècle. La compagnie étrangère était devenue une véritable entreprise commerciale avec des gestionnaires qui plaçaient les gains dans des entreprises mercantiles, un tribunal permanent, un conseil d'administration dont le condottiere était le président et un système démocratique de désignation des chefs.

Les compagnies italiennes recrutaient quant à elles sur le territoire de leur employeur et leurs chefs étaient des hobereaux ou de riches bourgeois comme Carlo et Randolfo Malatesta Francesco Buttone dit « Carmagnola », Alberico da Barbiano héros du folklore de la renaissance italienne ou le célèbre Musio Attendolo dit « Sforza » (la force).

L'entretien de ces compagnies, composées pour l'essentiel de cavalerie blindée, coûtait une véritable fortune aux États et Princes (au XIV[e] siècle les Papes ont dépensé 60 % de leurs revenus pour la guerre !) et la conséquence fut un développement sans précédent de la fiscalité, de la bureaucratie, du système bancaire et du crédit (interdit auparavant par l'Église) ainsi que d'une centralisation du pouvoir politique.

Une drôle de guerre

Il est impossible de retracer ici, même schématiquement, la multitude de conflits qui secouèrent l'Italie de cette époque jusqu'à l'intervention française qui sonna le glas de l'institution des condottieri. Ces conflits avaient le plus souvent des raisons économiques et leur but était la maîtrise des riches routes commerciales qu'elles soient maritimes ou terrestres. Le paradoxe est que ces armées de condottieri cherchaient le plus souvent à éviter l'affrontement direct pour lui préférer le siège, le coup de main, les longues marches et contremarches, ainsi que le pillage. Se faire anéantir, c'était perdre sa société et donc faire faillite ! Les batailles étaient donc rares même si les compagnies sont nombreuses.

Le jeu écarte l'aspect proprement militaire de ces campagnes pour s'attacher à son aspect le plus important : la conquête des provinces par le siège de leur capitale. Chaque joueur représente une faction qui cherche à étendre son influence politique et économique, le but étant de contrôler un certain nombre de territoires contigus. En fonction des cartes que l'on possède (« Troupes » dont la valeur varie de façon irrégulière de 1 à 10, « Tambours » qui doublent la force des troupes, « Hiver » qui réduit la valeur de toutes les troupes en jeu à 1, « Héroïne » dont la valeur est toujours égale à 10), les joueurs décident de la tactique à choisir au fur et à mesure des campagnes. A ces cartes s'ajoutent celles qui permettent de provoquer la reddition d'un cité, de l'épargner et celles ou encore de retirer des troupes du siège pour les faire revenir dans sa « main », donc de bluffer les adversaires en « retirant ses billes » lorsque l'affaire est mal engagée.

Toute l'astuce et l'intelligence de *Condottiere* reposent sur l'organisation de la séquence de jeu qui permet à chaque joueur de participer ou ne pas participer au siège d'une cité sachant que les cartes utilisées sont perdues et que le joueur défendant la ville peut jouer au moment où il le désire. On ne redistribue des cartes que lorsque deux joueurs n'en ont plus, pénalisant ainsi les attentistes. On devient maître d'une ville (et donc d'un territoire) lorsque l'on dispose du plus grand nombre de troupes à la fin du siège, qu'aucun autre joueur ne souhaite le continuer ou qu'une reddition ait été provoquée.

Que le plus malin gagne…

Tout le jeu repose sur la provocation, la capacité à s'éclipser au bon moment du conflit, le bluff, la négociation ouverte avec les autres joueurs, le compromis et une parfaite gestion de ses forces. Il est en cela une parfaite illustration de cette période où rien ne peut se faire sans des alliés qui sont par ailleurs des adversaires potentiels. *Condottiere* se joue rapidement et chaque partie possède une physionomie différente. Enfin, les règles ont le mérite d'être très simples et sans ambiguïté. Votre serviteur peut vous assurer que si l'on aime *Magic : The Gathering*, *Diplomatie*, le jeu de rôle, le wargame, la Belotte ou le Poker, *Condottiere* saura vous satisfaire. Il est aujourd'hui une sorte de synthèse unique de ce qu'un jeu doit être : ludique, original, convivial, imprévu, ayant une faible part de hasard, accessible à tous et bon marché. Il trouvera place dans toutes les bonnes ludothèques.

Pierre Gioux

Avis aux figurinistes

L'un des éléments du jeu est une superbe figurine de Condottierre de 70 mm sculptée par Dominique Signoret.

Une nouvelle donne

Lequel d'entre vous n'a pas voulu, un jour, ajouter ses propres cartes à Magic, Illuminati, Tempête sur l'échiquier, Credo, Aristo ou Rencontre Cosmique ? Eh bien, pourquoi pas ! Quelques feuilles de bristol, une bonne photocopieuse, en couleur de préférence mais ce n'est pas indispensable, un bâton de colle et le tour est joué !

Concevoir des cartes pour un jeu existant est assez facile, il suffit de garder à l'esprit deux règles d'or :
- Enrichir un jeu c'est le rendre plus intéressant, plus amusant, plus varié et surtout pas plus complexe.
- Vos cartes doivent apporter un « plus » au jeu sans rompre son équilibre.

Junta est un jeu ouvert, qui se prête particulièrement à l'introduction de nouvelles cartes. En voici quelques unes. Ceux qui utilisent à la fois ces cartes et celles publiées dans le *JD+* n°4 constateront qu'elles augmentent sensiblement les possibilités des banquiers. Il est donc nécessaire, pour rééquilibrer le jeu, de supprimer le pouvoir spécial (1MP gratuit pour assassinat ou pot de vin) figurant sur la carte influence des banquiers.

Bruno Faidutti

CARTE ÉVÉNEMENT

SORCIER YAQUI

Jusqu'à la fin du tour, prenez le contrôle d'une carte « influence » détenue par un autre joueur.

CARTE ÉVÉNEMENT

DÉVALUATION

• Pour jouer cette carte, vous devez être président, ou avoir exposé devant vous la carte « influence » des banquiers.

• Tous les joueurs révèlent l'argent qu'ils ont en poche. S'il s'y trouve des billets de 1MP, ceux-ci sont retirés du jeu.

CARTE INFLUENCE

CARTEL DE BEDELLIN

2 VOIX

Dispose de 3MP par tour pour utiliser des cartes « corruption ».

CARTE ÉVÉNEMENT

VISITE OFFICIELLE

• Placez quatre unités de manifestants, ainsi que toutes les forces de police, dans une ambassade de votre choix.

• Vous ne contrôlez pas ces manifestants, ils passeront automatiquement sous le contrôle du premier joueur qui jouera une carte « excuse ».

CARTE ÉVÉNEMENT

COUPE DU MONDE

L'équipe nationale de Los Bananas joue en demi-finale de la coupe du monde de football.
Tous les pions rouges et gris-bleu sont retirés du plateau de jeu.

CARTE ÉVÉNEMENT

ORAGE

Le coup d'état en cours s'arrête à la fin de la quatrième phase.

CARTE ÉVÉNEMENT

GREVE DE LA POLICE

• Pour jouer cette carte, vous devez avoir exposée devant vous la carte « influence » des socialistes.
• Les unités de police passent sous votre contrôle jusqu'à la fin du tour.

Abonnez-vous à CASUS BELLI et ...

2 ans - 12 numéros

330 F

seulement au lieu de 420 F (*)

plus un cadeau :

2 hors série de Casus Belli (**)

1 an - 6 numéros

175 F

seulement au lieu de 210 F (*)

plus un cadeau :

1 hors série de Casus Belli (**)

BULLETIN D'ENGAGEMENT AU RÔLE DU FUTUR ABONNE FIDELE A CASUS BELLI

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli - Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

☐ C43I **OUI, je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 parutions) pour 330 F seulement au lieu de 420 F(*), soit une économie immédiate de 90 F. Je recevrai 2 hors série de Casus Belli en cadeau de bienvenue.**

☐ C43H **OUI, je m'abonne pour 1 an à Casus Belli (6 parutions) pour 175 F seulement au lieu de 210 F(*), soit une économie immédiate de 35 F. Je recevrai 1 hors série de Casus Belli en cadeau de bienvenue.**

Je joins mon règlement à l'ordre de Casus Belli Cochez la case de votre choix.

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

Vous pouvez aussi vous abonner par Minitel en tapant 3615 ABON.

* prix de vente chez votre marchand de journaux ** délai de réception de 4 semaines et dans la limite des stocks disponibles.
Offres valables jusqu'à fin 1995 et réservées aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine.Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au (33-1) 46 48 47 08

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

CBHS13

RCS Paris B 572 134 773

Jyhad

Comment bien débuter

***Jyhad* est un jeu de cartes, plus proche du jeu de société classique que ne l'est *Magic : The Gathering*. Le but de cet article est de vous faciliter son approche, les règles étant écrites en tous petits caractères et en anglais. Attention, ceci n'est qu'un aperçu des règles. Nous laissons de nombreux points de détail dans l'ombre pour mettre en lumière les grandes lignes et les principaux problèmes.**

But du jeu

Chaque joueur incarne un très vieux vampire retiré du monde - un *Methuselah* - qui a le pouvoir de contrôler à distance de plus jeunes vampires. Son but : annihiler l'influence des autres *Methuselahs*. En termes de jeu, chaque joueur a une réserve de 30 points de sang qui représente son influence. S'il les perd tous, il est vaincu et quitte la partie.

Le matériel

Il existe deux grands types de carte qui se différencient par la couleur du dos. Les cartes à dos ambre représentent des vampires avec leur portrait dans un ovale (il en a 111 différents). Les autres cartes ont le dos vert. Il en existe 336 différentes : 121 sont courantes (commun), 113 inhabituelles (uncommun) et 102 rares. Le nombre minimum de cartes par joueur est de 40, le maximum étant de 40 plus 10 par autre joueur. Il vous faut également au moins 12 cartes de vampires.

Les vampires

Les vampires sont divisés en clans que l'on différentie grâce au fond autour du portrait et à un symbole. Ces clans sont tirés de l'univers du jeu de rôle *Vampire : La Masquarade* (édité par Hexagonal en français). Le chiffre inscrit dans un cercle rouge représente l'âge et la capacité sanguine du vampire. Un cadre au bas de la carte peut indiquer des aptitudes spéciales. Enfin, des petits symboles en bas à droite indiquent les *disciplines* du vampire (ses pouvoirs). Si le symbole de la discipline est dans un petit carré, elle est au niveau normal, dans un losange au niveau supérieur. Chacun des clans de vampires a des disciplines favorites, comme vous le montre le tableau ci-contre.

Les autres cartes

A nouveau, on distingue deux grands types de carte. Les cartes *Master* ont un bord gris, et ont toujours « master » dans leur texte. Vous les jouez en tant que *Methuselah* au début de chaque tour. Les autres cartes, dites *Minions*, sont jouées par l'intermédiaire des vampires ou des alliés que vous contrôlez (ce sont eux les *Minions*). Voici le schéma qui vous explique comment savoir si vous pouvez ou non vous en servir.

A) **Le symbole en haut à gauche** indique le type de carte : *Combat*, *Equipment*, etc. Il n'y a pas ce type de symbole sur les cartes Master.

B) **Les conditions au milieu à gauche**. Vous pouvez y trouver des symboles de disciplines, de clans ainsi qu'un coût en points de sang. Un vampire ne peut jouer une carte que s'il répond aux conditions (clan, discipline) et s'il paye de son propre sang.

C) **Condition en bas à gauche**. S'il y a un coût de sang en bas à gauche, le sang doit être payé par le *Methuselah* et non par le vampire.

D) **Le texte**. Il peut être divisé au plus en trois paragraphes.

- Si le début est en gras, le texte indique des avantages comme « +1 stealth » ou « worth one vote », ou d'autres restrictions d'utilisation comme « Justicar ».
- Si le début ou le second paragraphe est en caractères normaux, il explique l'effet de la carte jouée.
- Si cette carte a un effet différent au niveau supérieur de discipline, un troisième paragraphe (en gras) l'indique. Si les conditions sont remplies, elle peut être utilisée au choix au niveau normal ou supérieur.

Les cartes «Minions»

- Les *Action* sont jouées à leur tour par vos minions.
- Les *Action Modifier* modifient les actions. Elles peuvent être jouées avant ou après la décision de blocage et après un blocage raté.
- Les *Ally* (alliés) sont des minions non-vampires qui sont sous votre contrôle.
- Les *Combat* ne se jouent qu'en combat.
- Les *Equipment* sont posées sur un minion pour modifier ses capacités.
- Les *Political Action* sont des actions en tout point, mais elles ont des règles spécifiques.
- Les *Reaction* ne peuvent être jouées qu'en réaction à l'action d'un minion contrôlé par un autre *Methuselah*. Il faut de plus que le minion soit « dégagé » (voir plus loin).
- Les *Retainers* sont les compères du vampire. Ils se mettent sur sa carte et modifient ses capacités.

Comment jouer ?

Termes génériques

Chaque joueur, à son tour, fait une suite d'actions, toujours dans le même ordre. Avant de détailler ce tour de jeu, il faut définir quelques termes. Tout d'abord le joueur à votre gauche est votre proie (prey) et votre but est de le vaincre. Le joueur à votre droite est votre prédateur (predator) et il doit vous vaincre. Quand vous utilisez un vampire, vous inclinez en général la carte à 90°. En anglais le mot est « tap » ; en français on dit « engager ». Redresser une carte se dit « untap » en anglais et « dégager » en français.
Un vampire face visible dans votre territoire est dit « contrôlé ». S'il n'est pas en torpeur, il est aussi dit « prêt » (ready), qu'il soit engagé ou dégagé.

Tour de jeu

Phase de dégagement (Untap). Dégagez (redressez) toutes vos cartes. Et faites toutes les actions des cartes en jeu dont les effets ont lieu à ce moment.
Phase du Maître (Master). Jouez si vous le désirez une et une seule carte Master. Il n'existe à priori qu'un seul moyen d'empêcher une carte Master d'être jouée : la contrer avec la carte Sudden Reversal.
Phase des minions. Chacun de vos minions peut, s'il le désire, faire une action. Toute action d'un minion peut être bloquée par d'autres minions. Tout blocage réussi entraîne un combat. La plupart des actions se font en jouant une carte *Action*, les autres possibilités sont :

- *Bleed.* C'est l'action de base du jeu, le sens de « bleed » est à la fois « saigner » et « médire ». Vous ne pouvez saigner que votre proie.
- Chasser. Si votre vampire n'a plus de points de sang, il doit alors chasser pour en regagner. Cette action est obligatoire et ne peut être différée.
- Torpeur. Un vampire en torpeur peut essayer d'en sortir. Un autre vampire peut aller l'en sortir, ou l'y détruire.

● Prendre l'équipement d'un autre de ses minions. Toute action d'un minion peut être bloquée par d'autres minions.

Phase d'influence. Vous pouvez déplacer du sang de votre réserve sur des vampires non contrôlés, ou en récupérer, de la même source.

Phase de défausse. Vous pouvez vous défausser d'une carte.

Mécanismes principaux

Jeu de la carte

Dans *Jyhad*, vous avez toujours sept cartes en main. Dès que vous en jouez une, vous en tirez une autre immédiatement (vous n'avez pas à attendre que l'action en cours soit finie). Donc tant que vous ne jouez pas de cartes, vous n'en tirez pas de nouvelles. N'hésitez donc pas à jouer des cartes quand elles sont utiles. Et surtout défaussez-vous de celles qui risquent de ne pas vous servir rapidement.

Blocage

Chaque fois qu'un minion tente une action, d'autres minions peuvent essayer de le bloquer. Il y a quelques règles simples à connaître.

● Tout d'abord chaque vampire peut être considéré comme s'il avait deux caractéristiques non visibles sur la carte, valant 0/0 : le *Stealth* (Discrétion) et l'*Intercept* (Interception).

● Un minion ne peut être bloqué par un autre minion que si le bloqueur a au moins autant d'*Intercept* que le bloqué a de *Stealth*. Un vampire avec 0 d'*Intercept* peut bloquer un vampire avec 0 de *Stealth*. Toute action effectuées dans votre territoire bénéficie d'un bonus de +1 *Stealth* (chasses, équipement, recrutement, etc.). Toute action sur le territoire de l'autre n'a pas de bonus (*Bleed, Diablerie*…)

● Seul les minions concernés peuvent bloquer. Dans le cadre d'une action dirigée (comme le *Bleed*), seuls les minions du *Methuselah* concerné peuvent tenter de bloquer. Si l'action n'est pas dirigée (comme la Chasse), seuls la proie et le prédateur peuvent tenter de bloquer.

● On peut utiliser à tour de rôle des cartes de modification de *Stealth* et *Intercept*. Une action non bloquée continue normalement avec ces modificateurs.

● Une action qui est bloquée échoue. Toutes les cartes utilisées pour l'action sont défaussées mais aucun coût n'est payé. Un combat commence automatiquement entre les deux minions, qui sont alors « engagés » tous deux.

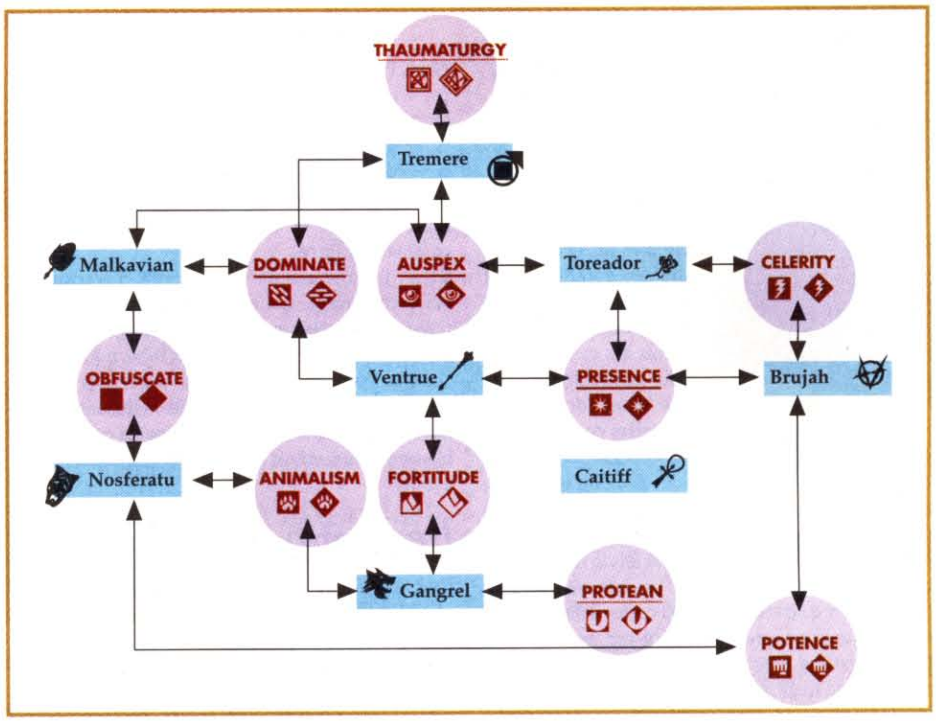
Action et modificateurs

Pour réussir une action, il faut qu'elle soit déclarée et non bloquée. On peut jouer des *Action Modifier* sur cette action avant ou après les tentatives de blocage avec les restrictions suivantes : pas plus d'une fois la même carte durant la même action et impossibilité de jouer préventivement plusieurs cartes à la fois (on peut jouer un +1 *Stealth* en agissant, mais pas deux fois de suite avant de savoir si on va être bloqué).

Combat

Le combat est divisé en 3 phases.

1/ On détermine la distance (courte ou longue) de la bataille. Par défaut, les vampires sont considérés au corps à corps. On peut se mettre à distance ou forcer le corps à corps grâce à des cartes *Maneuver* (manœuvre).



2/ On inflige des dégâts avec ses poings, une arme, ou en jouant une carte *Strike* (coup). Si une carte permet plusieurs *Strikes* comme Blur, on les joue les uns après les autres.

3/ Le combat s'arrête sauf si une carte *Press* est jouée. Auquel cas, on recommence à partir de la phase 1. Si on était à distance longue, on reprend à distance courte.

Quelques conseils

● Ne dépensez pas trop de sang (10 est une bonne limite). En dessous de 5 vous êtes en danger de mort.

● Choisissez plutôt vos vampires en fonction des disciplines. Ne mettez pas trop de vampires âgés car ils coûtent cher en sang. Pour une répartition équitable, vous pouvez mettre parfois un peu plus de 12 vampires dans votre crypte.

● Choisissez des cartes minions que vous jouerez le plus souvent possible. Ne mettez pas de carte nécessitant une discipline spéciale si vous n'avez pas de vampires la possédant ou des cartes de *Skill* correspondantes.

● N'hésitez pas à jouer vos cartes en main, c'est comme cela que votre paquet « tournera ».

● Pour regagner du sang, la combinaison *Hunting grounds* (1 carte différente par clan) plus Blood Doll est efficace. Le Minion Tap est un peu moins performant car il laisse le vampire affecté assez faible.

● Pour réussir une action, les cartes qui amènent des +1 de *Stealth* sont toujours utiles. Elles existent en de nombreuses versions mais sont souvent jouées avec la discipline Obfuscate.

● Il existe moins de cartes pour l'interception. La Sport Bike qui donne un +1 d'*Intercept* est donc la bienvenue. Attention, qui dit blocage dit combat.

● Tout ce qui augmente le *Bleed* est efficace. Les cartes les plus jouées sont Conditionning, Bonding et Threats, toutes trois dépendant de la discipline Dominate.

● Tout vampire qui agit est engagé (tapped) et ne peut plus défendre son territoire. N'hésitez donc pas à mettre des cartes qui le « réveilleront » comme le Wake with Evening Freshness.

Pierre Rosenthal

Les trois tactiques de base

La submersion.

Vous jouez beaucoup de petits vampires (coûts 1 à 3). Pour « saigner » vous devrez éviter les combats en augmentant votre *Stealth*. Les cartes qui « aggravent » vos dégâts (Aggravated Damage) vous permettront de vous débarrasser des adversaires à moindre coût. La carte Fame est un complément idéal de ce jeu. C'est le seul cas où vous risquez de jouer avec plus de cinq ou six vampires.

Politique et discrétion.

Vous essayez de jouer votre jeu sans faire intervenir les autres *Methuselahs*. Comme vos vampires sont précieux, vous éviterez tout combat risqué (Dodge et Majesty recommandés).

Combat.

Vos vampires sont puissants (Brujah, Nosferatu, Tremere, Gangrel). Essayer d'avoir des cartes qui aggravent les dégâts (Wolf Claws) et qui augmentent la durée du combat (Trap…). Surtout, n'attendez pas de bloquer ou de vous faire bloquer, attaquez directement ceux qui vous gênent (avec Bum's Rush).

JYHAD

Type : jeu de cartes à collectionner
Durée d'une partie : de 2 à 4 heures
Nombre de joueurs : de 2 à 7

Magic :

Polémiques

Depuis quelque temps, comme tout phénomène qui engendre la mode et la passion, *Magic* a ses passionnés et ses détracteurs. Et on rencontre aussi bien de fervents joueurs que d'autres qui ont arrêté, par lassitude ou à cause de l'escalade de l'achat des cartes.

Pour les néophytes, il faut savoir deux choses. Tout d'abord, si le nombre de cartes de la collection « normale » est d'environ 300, l'éditeur Wizards of the Coast publie, environ tous les deux ou trois mois, une nouvelle extension qui augmente encore ce nombre. Ces extensions ont la particularité d'être imprimées en quantité limitée. Une fois le stock vendu, on ne peut plus s'en procurer. La collection actuelle totale atteint quasiment les 1000 cartes différentes. La seconde chose à savoir est qu'il est recommandé (non obligatoire, mais préconisé par les purs et durs) de miser une carte au hasard de son paquet quand on joue une partie, la carte misée allant au gagnant. Le mélange de ces deux facteurs engendre de rudes polémiques, que l'on peut classer en quatre catégories, dérivant toutes d'une critique contre le jeu.

C'est un jeu pour riches

Oui. Si le joueur (ou le collectionneur, car ces cartes se collectionnent aussi bien qu'elles se jouent) veut continuer la collection, il lui faudra compter environ 800 à 1000 F par nouvelle extension, soit 4 à 5000 F depuis le début.

Non. On peut très bien jouer avec des amis pendant plusieurs mois en investissant dans un paquet de base et quatre boosters chacun (soit environ 140 F). Ce n'est pas donné mais c'est raisonnable. Le tout est justement de ne pas céder à l'escalade. Si l'intérêt s'émousse, essayez alors deux ou trois boosters des nouvelles éditions, cela devrait suffire.

C'est le plus riche qui gagne

Oui. Il va de soi qu'une grande collection de cartes implique un bon choix, et des cartes puissantes. Si ce joueur sait en plus bien jouer, il est en effet avantagé. C'est pourquoi en général les joueurs avec peu de cartes aiment jouer avec mise. Ils pensent que le joueur pauvre ne mettra pas les cartes auxquelles il tient, ou bien risquera de les perdre. Malheureusement, ils risquent de perdre le peu de cartes qu'ils ont.

Non. Un bon joueur pauvre a des chances de vaincre un médiocre joueur riche, mais il est vrai qu'il part avec un handicap. C'est pourquoi on joue en général avec des restrictions de construction des paquets de cartes, qu'il y a des aménagements de règles (voir plus loin). Malgré cela, certaines cartes épuisées resteront inaccessibles aux joueurs pauvres (elles s'échangent à des prix pouvant atteindre 300 F la carte).

Jouer sans mise c'est contre le jeu

Oui. Il est vrai que le jeu à l'origine est conçu pour prendre des risques, miser des cartes. Certaines cartes sont même spécifiquement prévues dans cet esprit. On peut donc dire que jouer sans mise est antijeu. C'est un peu comme le poker, quand on y joue sans argent, c'est moins prenant.

Non. Magic n'est pas qu'un jeu de bluff et de chance, il est aussi un jeu intellectuel de construction stratégique de paquets de cartes. On peut très bien jouer sans mise, l'intérêt étant alors de varier les tactiques, les stratégies. Évidemment, quand un jeu gagne systématiquement contre un autre, il faut repartir à zéro et changer de tactique, d'un côté comme de l'autre.

Et... Le tout est de vous mettre d'accord avec votre partenaire. On peut pratiquer les deux systèmes. Avec mise, pour avoir quelques « frissons » et prendre des risques calculés. Sans mise, pour s'amuser avec son partenaire à tester des jeux plus folkloriques et voir s'ils marchent bien. Le problème n'est pas la mise, le problème est de savoir si vous allez vous amuser à jouer.

L'argent a pourri le jeu

Oui. Comme certaines cartes rares ne sont plus trouvables, un marché a commencé à se développer. Et alors qu'il y a quelques mois on échangeait amicalement ses cartes contre d'autres, celles-ci sont maintenant vendues par d'autres joueurs, le prix variant en fonction de la rareté et de la puissance de la carte. Le problème en fait est que certaines de ces cartes sont vraiment très puissantes, et favorisent beaucoup, en tournoi, ceux qui les possèdent.

Non. Les cartes les plus chères ou recherchées sont surtout cotées pour les joueurs de tournoi. Si vous avez un ami qui utilise de façon outrancière une de ces cartes ou l'achète juste pour vous battre, c'est plutôt stupide et peut-être devriez-vous chercher d'autres joueurs.

Et... Jouer au poker sans argent est peu intéressant. Quelle que soit la carte que vous perdez à *Magic*, c'est de toute façon toujours de l'argent que vous perdez (ou une jolie image). Cela peut être 1 F comme 200 F, cela dépend du jeu que vous avez construit, et de la valeur que vous donnez vous-même à votre carte. Si vous jouiez au poker, ou au tarot, avec des mises, vous perdriez au moins autant dans une soirée, mais ces jeux n'ont rien à voir avec les jeux de simulation...

En bref

Magic profite de son ambiguïté autant qu'il en subit les conséquences. On y trouve en effet à la fois argent, chance, stratégie et jeu de qualité, formant un cocktail pas toujours au goût de tout le monde. Le tout est de prendre suffisamment de recul. Ce n'est pas parce que vos cartes sont différentes de celle de votre voisin que vous êtes un « has been ». Ce n'est pas parce qu'il y a des joueurs pénibles que vous devez jouer justement avec eux. Il y a quelques années, le jeu de rôle *Advanced Dungeons & Dragons* avait publié un supplément nommé *Unearthed Arcana*. Un joueur qui avait acheté ce livre et qui créait un personnage avec ses règles était infiniment plus fort qu'un personnage normal. Là aussi il y eut polémique, mais finalement on en revint au principe de base : jouer avec des amis, en respectant des règles élaborées en commun.

Conventions pour gentilhommes

Quand Richard Garfield créa le jeu *Magic*, il ne pensait pas qu'il aurait autant de succès. Or, la répartition entre cartes courantes, inhabituelles et rares était prévue pour des jeux équilibrés, et ne supposait pas, avec les éditions ultérieures, que des fanatiques arriveraient à avoir des jeux entiers de cartes rares ou puissantes. Les premiers tournois amenèrent des restrictions dans la construction des paquets de cartes. Actuellement, ces restrictions sont utilisées par tous les joueurs, que ce soit en tournoi, mais aussi en parties amicales, pour mieux équilibrer le jeu. Voici un rapide aperçu de ces règles, avant d'en voir des variantes, puis de nouvelles propositions.

Règles officielles de tournoi WotC (extrait)

Un paquet de cartes doit être composé d'au moins 60 cartes. Aucune carte ne peut y figurer à plus de quatre exemplaires (le nom de la carte est pris en compte, pas le dessin) à l'exception des cinq terrains de base (que l'on peut mettre en autant d'exemplaires que désiré). De plus, certaines cartes ne sont autorisées qu'à un seul exemplaire dans le paquet. Ce sont :

Ali from Cairo (AN) ; Ancestral Recall (UL) ; Berserk ; Black Lotus (UL) ; Brain Geyser (RV) ; Candelabra of Tawnos (AQ) ; Channel (RV) ; Chaos Orb (UL) ; Copy Artifact (RV) ; Demonic Tutor (RV) ; Falling Star (LE) ; Feldon's Cane (AQ) ; Ivory Tower (RV) ; Library of Alexandria (AN) ; Maze of Ith (DK) ; Mind Twist (RV) ; Mirror Universe (LE) ; Mishra's Workshop (AQ) ; Mox Pearl (UL) ; Mox Emerald (UL) ; Mox Ruby (UL) ; Mox Sapphire (UL) ; Mox Jet (UL) ; Recall (LE) ; Regrowth (RV) ; Sol Ring (RV) ; Sword of Ages (LE) ; Time Twister (UL) ; Time Walk (UL) ; Underworld Dreams (LE) ; Wheel of Fortune (RV) ; toutes les cartes indiquant Summon Legend ou Legendary Land (LE).

Les mentions entre parenthèses indiquent que ces cartes viennent d'une extension ou de l'ancienne série de cartes. AN : Arabian Nights ; AQ : Antiquities ;

The Gathering

Rassemblons nos idées

Il est peu de dire que le jeu de cartes *Magic* a bouleversé notre paisible paysage ludique. En attendant la version française en février 1995, qui touchera peut-être un public plus large, survolons divers aspects de ce jeu qui sans doute intéresseront à divers titres ceux qui le pratiquent déjà ou qui veulent s'y intéresser.

LE : Legends ; DK : The Dark ; UL : Édition unlimited ; RV : Édition revised (actuelle). La liste a été compilée avant la sortie de l'extension Fallen Empires.

Certaines cartes sont interdites en tournoi

Bronze Tablet (AQ) ; Contract from Below (RV) ; Darkpact (RV) ; Demonic Attorney (RV) ; Divine Intervention (LE) ; Jeweled Bird (AN) ; Rebirth (LE) ; Shahrazad (AN) ; Time Vault (RV) ; Tempest Efreet (LE).

Shahrazad est interdite car elle allonge de beaucoup la durée des parties. Les autres le sont simplement car elles indiquent qu'on les joue dans une partie avec mise, ce qui n'est pas le cas en tournoi. Enfin, si dans sa première main, un joueur ne tire aucun terrain, ou au contraire sept terrains, il a le droit de faire remélanger son jeu et de tirer sept nouvelles cartes, une fois, et après avoir montré sa main à l'adversaire.

Restrictions Arena

L'association Arena essaye de fédérer les joueurs de *Magic* pour la pratique en tournoi, afin d'établir un classement national, et de préparer les championnats régionaux, nationaux et mondiaux. Elle impose quelques restrictions supplémentaires aux cartes jouées en tournoi.

Sont donc aussi limitées à un seul exemplaire : Nova Pentacle (LE) ; Blood Moon (DK, Décision contestée par nombre de joueurs, affaire à suivre).

Cartes interdites : Chaos Orb (UL, permise à un exemplaire aux États-Unis) ; Falling Star (LE, même type de carte que la Chaos Orb) ; Petra Sphinx (LE, certains joueurs trichaient en l'utilisant), Mana Clash (DK, carte faisant intervenir fortement la chance).

Conventions entre amis

Le jeu en tournoi est surtout orienté vers la vitesse, le but étant d'avoir une tactique rapide et gagnante. Ce n'est pas toujours ce qui est le plus amusant dans *Magic*. Voici donc quelques suggestions qui marchent plutôt bien, que vous pourrez tester avant de décider ou non de les adopter (seules ou en les panachant). De toute façon et quoi qu'il en soit, on respecte aussi les restrictions à quatre et une carte officielles de tournoi (pour les cartes interdites, cela dépend si vous jouez ou non avec mise).

Plus de cartes

À l'origine, *Magic* se joue avec au moins 40 cartes. En tournoi il en faut 60. Entre amis, et si vous avez suffisamment de cartes, montez ce minimum à 80 ou plus.

Plus de vie

La limite de 20 points de vie était calculée pour des jeux normaux. Si vous savez bien construire des jeux, passez à 30 points de vie. De plus, cela rééquilibre le facteur chance puisqu'a priori on tire plus de cartes avant d'atteindre le seuil de la défaite.

Plus d'homogénéité

Magic était prévu pour que les cartes courantes soient courantes, et les rares, rares. N'autorisez donc au maximum que quatre cartes courantes du même nom, deux inhabituelles du même nom et aucune carte rare à plus d'un exemplaire. Respectez également les restrictions normales de tournoi. Pour cette option, vous aurez besoin des listes de cartes que les amateurs du jeu diffusent. Renseignez-vous auprès de votre boutique (ou sur 3615 Casus). Les cartes de rareté U1 (Uncommun apparaissant 1 fois par planche) sont considérées comme rares, les cartes de rareté U2 et U3 comme inhabituelles.

Il existe d'ailleurs deux variantes amusantes de tournoi que vous pouvez tester : le singleton (pas de cartes en double) ou le doubleton (deux exemplaires maximum de chaque carte), mis à part les terrains normaux, bien sûr.

Moins de « spoilers »

Les « spoilers » sont des cartes qui ont été retirées de l'édition

FICHE TECHNIQUE

Magic : The Gathering est un jeu de cartes qui se pratique à deux joueurs en général. Chacun construit son paquet de cartes (deck) en choisissant dans sa collection, avant d'affronter son adversaire. Les cartes s'achètent par paquets de base (starter deck) et pochettes-recharges (booster packs), divisées en cartes courantes, inhabituelles et rares. En général, mais il y a de notables exceptions, les cartes rares sont plus puissantes que les cartes courantes. Chaque joueur commence avec 20 points de vie, le but étant de réduire son adversaire à 0. On utilise pour cela des cartes de créatures, de sortilèges et d'enchantements. La magie est divisée en cinq couleurs (blanc, bleu, noir, vert, rouge) chacune avec ses spécificités. Un article sur ce jeu est paru dans *Casus Belli* n° 80.

Le jeu de Bertrand Lestrée

Champion de France 1994, vice-champion du monde 1994, lors de la finale américaine (voir son interview p. 101).

- Artefacts : Black Lotus, Chaos Orb, Mox Emerald, Mox Jet, Mox Ruby, Mox Sapphire.
- Noir : Demonic Tutor, Mind Twist.
- Bleu : Ancestral Recall, Psionic Blast x 4, Serendib Efreet x 4, Time Walk.
- Vert : Argothian Pixies x 2, Birds of Paradise x 4, Channel.
- Rouge : Chain Lightning x 4, Disintegrate x 2, Fireball x 4, Kird Ape x 4, Lightning Bolt x 4.
- Terrains : City of Brass x 2, Mishra's Factory x 4, Bayou x 2, Tropical Island x 4, Taiga x 4, Volcanic Island x 3.

Réserve (liste partielle) :

- Vert : Sylvan Library, Whirling Dervish.
- Rouge : Flashfires.

Type de jeu : très rapide, peu de sorts chers. Attaque par sorts rouges principalement. Pas de contre, on mise sur la rapidité du jeu.

▷

Chaque couleur a deux couleurs « ennemies », qui sont opposées sur le cercle chromatique ci-contre.

courante de *Magic* car elles favorisaient trop le joueur les possédant. Parmi celles-ci, il en existe surtout six qui accélèrent vraiment celui qui les a. Vous pouvez donc décider d'interdire ces cartes en partie amicale (les réservant pour des parties de test ou de tournoi). Ce sont : Black Lotus, les cinq Mox. Quant aux autres cartes que vous pouvez décider de « bannir », décidez-le cas par cas. Mais ne bannissez que des cartes de la liste restreinte à un exemplaire et provenant d'extensions ou d'anciennes éditions. Si une carte « normale » vous semble trop puissante, c'est que vous n'avez pas encore trouvé la technique pour la contrer.

Plus de photocopies

Un autre moyen de se faire des jeux et de tester des techniques est simplement de rassembler les cartes de toutes les personnes que vous connaissez, puis d'en faire des photocopies. Vous collerez ces photocopies sur des cartes terrains (que l'on trouve en quantité). Ainsi, rien ne vous empêchera de voir si un jeu avec quatre Force of Nature et quatre Vesuvan Doppelganger « marche ». Attention toutefois, les photocopies ne sont permises qu'en usage privé, vous ne pouvez légalement pas les vendre, les échanger ou même les donner. Et les photocopies ne sont pas autorisées en tournoi. C'est néanmoins le meilleur moyen de jouer avec des cartes normalement inaccessibles.

Plus de joueurs, de paquets et de thèmes

● Si vous ne vous amusez plus en duels simples. Jouez à trois, quatre, cinq (jusqu'à huit ou dix) partenaires. Il existe des règles non officielles qui circulent. La physionomie du jeu en est complètement changée. Attention, vous devrez inventer d'autres restrictions de cartes, certaines qui sont peu utiles en jeu à deux sont trop efficaces en jeu à plusieurs, et réciproquement. Faites-vous vos idées.

● Si vous ne désirez pas jouer en mise mais vous amuser, construisez des paquets à thème. Disons entre deux et cinq. Et puis affrontez tous les paquets de votre adversaire. Un paquet à thème, c'est un paquet avec un axe directeur, pas forcément efficace, mais amusant. Par exemple : ne jouer qu'avec des créatures et aucun autre sort. Juste avec des pixies et des elfes. Faire l'armée du Mordor (orques, kobolds et gobelins comme créatures, des sorts noirs pour symboliser Sauron), etc. À la fin de la soirée, vous verrez quelle armée a battu l'autre, quel type de magicien est plus amusant…

Construire un jeu

Les couleurs

Pour un joueur « débutant », c'est-à-dire un joueur qui n'a accès qu'aux cartes normales, et à certaines cartes courantes des extensions, il vaut mieux connaître chaque couleur pour élaborer ses premiers paquets (decks) un peu plus « compétitifs ».

● **Le blanc** assure principalement la protection du magicien. Le sort Disenchant détruit artefact ou enchantement (et il est rare qu'il n'y en ait pas en face), le Sword to Plowshares vous débarrasse de n'importe quelle créature. Les cercles sont efficaces contre les joueurs monocolores, mais presque tout le monde essaye de mettre au moins un Cercle de protection rouge dans son jeu. Une des créatures les plus efficaces, malgré son coût, est le Serra Angel. Le joueur **b**lanc manque de capacité d'attaque directe contre l'adversaire.

● **Le noir** a l'avantage d'avoir des créatures relativement méchantes (Hypnotic Specter), des moyens de les rendre puissantes (Howl from Beyond) et surtout un moyen d'avoir vite de la mana (Dark Ritual) quand on ne possède pas les anciennes cartes non rééditées. Son plus gros problème : il ne peut détruire les enchantements, et certains sont très douloureux contre lui.

● **Le rouge** est le plus facile à jouer. Il a des créatures de toutes forces et tailles, et surtout un nombre de sorts d'attaque impressionnant (Lighting Bolt, Fireball, Shatter). Sa faiblesse : il ne peut regagner de points de vie, et ne peut retirer les enchantements.

● **Le vert** est plein de créatures peu chères, d'enchantements intéressants, de moyens de récupérer des points de vie, d'avoir de la mana de diverses couleurs. Tout cela pour dire que cette couleur ne gagne pratiquement jamais toute seule, car elle n'a pas la capacité d'attaquer directement l'adversaire.

● **Le bleu** est la couleur qui permet de contrôler ou de contrer l'adversaire. Jouée en complément d'autres couleurs les premiers temps, on peut maintenant jouer des jeux presque entièrement bleu pourvu que l'on ait les bonnes cartes rares. En effet, peu importe les quelques cartes que vous jouez si vous empêchez votre adversaire de jouer toutes les siennes.

● On peut également avoir la tentation de jouer « sans couleur » avec principalement des artefacts, ce qui est possible avec les diverses extensions parues. Méfiez-vous quand même du Shatterstorm et de deux cartes de la série Antiquities : Circle of protection : Artefacts, et Detonate.

Jeux offensifs

Magic est un jeu d'ambiance, mais surtout un jeu où il faut gagner. Voici quelques principes de base pour créer des jeux « tueurs », pas forcément amusants.

● Tout d'abord, votre jeu doit être le plus petit possible. Soixante cartes est l'objectif.

Ensuite, définissez ce que vous désirez faire, comment vous comptez détruire votre adversaire, comment vous comptez qu'il ne vous détruise pas.

● Les méthodes de destruction sont simples : sorts de dégâts directs (Fireball), effets de carte artefacts ou enchantements (genre Black Vise), créatures (beaucoup de petites, ou quelques grosses). Il vous faut au moins retirer 20 points de vie à votre adversaire.

● C'est surtout dans le contre de l'adversaire que vous aurez plus de choix. Vous pouvez essayer de vous protéger (cercles de protection), avoir plus de points de vie que lui (Stream of Life, Ivory Tower), mais surtout l'empêcher de jouer en détruisant tous ses terrains (Stone Rain et autres), en détruisant ses créatures (Balance, Wrath of God), en contrant tous ses sorts (Counterspell, Power Sink), en l'empêchant d'avoir des cartes en main (Hypnotic Specter, Disrupting Scepter…).

Pour l'instant, les principaux thèmes de jeu de combat sont les suivants :

● **Tueur rapide :** beaucoup de mana, des sorts de toutes couleurs et types, faisant très rapidement des dégâts, c'est le jeu du champion de France.

● **Île volcanique :** un peu moins joué actuellement. C'est un jeu Bleu (de contresorts) et Rouge (de fireballs) quasiment sans créatures.

● **Destructeur de terrains :** plus spécialement joué par ceux qui ont des cartes non rééditées (Strip Mine, Sink Hole, Ice Storm). Le principe : si le joueur adverse n'a plus de terrains, il ne peut plus lancer de sorts.

● **Pur esprit :** beaucoup joué en ce moment. Le principe est de jouer sans créatures, d'empêcher l'autre d'en avoir (contresorts, Balance, The Abbyss, Nova Pentacle…), de l'empêcher de jouer ses cartes importantes, et de trouver, même lentement, le moyen de le détruire (par sorts, par enchantements).

● **Maître du temps :** ici, il faut jouer et « congeler » l'autre. En général, on utilise alors les cartes Stasis, Meekstone, Serra Angel. Ou bien les combinaisons comme Winter Orb et Relic Barrier (ou Icy Manipulator) qui permettent d'affecter l'adversaire à son tour et d'en être affranchi au sien.

Il existe encore des quantités de possibilités. Alors dès que vous trouvez une nouvelle carte, qui semble d'un coût jouable (plus que de grande rareté), interrogez-vous sur son usage intensif, seule ou combinée avec une autre carte (évitez les combinaisons de plus de deux cartes, les probabilités jouent en votre défaveur). Si vous trouvez une méthode inédite, vous aurez sans doute la chance de surprendre plusieurs adversaires avant qu'ils n'arrivent à vous contrer.

Quelques précisions de règles

Magic a déjà connu quatre éditions (Alpha, Beta, Unlimited et Revised), chacune avec de légères différences de règles. Voici quelques précisions sur quelques points de règles qui devraient pourtant être connus de tous ceux qui les ont lues.

a) On ne peut lancer un sort que si on a une cible valide. Sinon, il est impossible de le lancer.

b) Un sort qui dit « any target » ou « a target » sans rien préciser indique que l'on peut viser aussi bien une créature que le magicien directement.

c) Le contrôleur d'un enchantement reste toujours celui qui l'a lancé. Ainsi, si on « vole » votre Drudge Skeleton enchanté par un de vos Firebreathing, c'est toujours vous qui décidez comment utiliser le Firebreathing.

d) Tant que la carte est dans votre main, c'est une carte. Au moment où vous la lancez, c'est un sort. Elle ne devient un enchantement, créature ou artefact que si le sort a été lancé avec succès.

Pierre Rosenthal

AIDE DE JEU pour Spellfire

Le plaisir de jouer

Plus simple que *Magic*, plus souple aussi, *Spellfire* se prête à de nombreuses variantes, grâce à ses personnages et à ses royaumes issus des divers univers d'*AD&D*. Et, atout majeur sans doute, une version française arrive ! Bonne occasion pour quelques conseils et idées pour jouer, par exemple, avec ceux qui découvrent ce genre de jeu.

État des lieux

Rappelons d'abord que chaque joueur de Spellfire, armé d'un paquet de 55 cartes, s'efforce d'exposer des cartes « Royaumes » (parfois renforcées de « Possessions » : villes ou autres) et de détruire celles de son (ou de ses) adversaire(s). Attaquants et défenseurs sont des « Champions » (Héros, Sorciers, Prêtres ou Monstres), utilisant des « Artefacts » et des « Objets magiques », lançant des « Sorts » de sorcier ou de prêtre et aidés d'« Alliés » et d'« Événements ». A ce jour, *Spellfire* comprend (semble-t-il) 650 cartes différentes. On trouve les 400 cartes de base dans le double paquet « Starter » (2 x 55 cartes) et dans le « Booster set 1 ». Ce dernier contient aussi une série spéciale de 25 cartes. Les 225 autres cartes viennent de deux extensions : Le « Booster set 2 » (100 cartes *Ravenloft*) et le « Booster set 3 » (125 cartes *Dragonlance* dont 25 cartes spéciales).

En bas à gauche de chaque carte apparaît en gros la mention *Advanced Dungeons & Dragons* ou l'emblème d'un univers : *Dark Sun*, *Dragonlance*, *Greyhawk*, *Forgotten Realms* ou *Ravenloft*. Ces indications permettent de diviser les cartes en six sortes : les cartes *AD&D* et les cartes des cinq univers. Ces dernières comprennent la grande majorité des « Champions », presque tous les « Artefacts », tous les « Royaumes » et toutes les « Possessions ».

Comment résister à la tentation

Pour jouer à *Spellfire*, il faut se constituer un paquet de 55 cartes (ou Armée). La règle fournit un modèle de composition de paquet, avec des fourchettes de nombre pour chaque catégorie de cartes (et une limite de total de force pour les « Champions »). Il existe également une règle optionnelle, qui devrait être obligatoire si le joueur dispose de plus de 200 cartes, et qui prévoit qu'il ne peut y avoir en jeu de doublon d'un « Champion », d'un « Royaume » ou d'un « Artefact » (*Rule of the Cosmos*). Mais même ainsi, inévitablement, le joueur est tenté de maximiser ses chances en accumulant des doublons d'« Événements », de « Sorts » ou d'« Alliés » particulièrement puissants. C'est la tentation grosbilliste ! Tendance regrettable à plusieurs titres. D'abord, cela rend inutiles tout un tas de cartes pas assez puissantes, qui ajoutent pourtant de la variété au jeu (sans parler de l'agrément esthétique). Ensuite, cela donne la victoire au plus riche, à celui qui aura investi le plus d'argent dans ses cartes. Enfin, cela rend impossible de jouer honnêtement avec un ami n'ayant pas de cartes, puisque celles que vous lui prêteriez seraient forcément les moins puissantes.

Or, il existe un remède inscrit sur les cartes elles-mêmes, et utilisable dès que vous avec plus de 200 cartes par joueur. D'abord, éliminez les doublons : écartez toutes vos cartes en double, qui vous serviront soit à faire des échanges, soit, si vous en avez beaucoup (et histoire de changer un peu) à constituer un autre paquet pour jouer Grosbill. Avec vos cartes sans doublon, constituez-vous des paquets homogènes pour un univers. Vous aurez donc (à supposer que vous ayez acheté toutes les sortes de cartes) un paquet *AD&D* et cinq paquets-univers (*Dark Sun*, *Dragonlance*, *Greyhawk*, *Forgotten Realms*, *Ravenloft*). Avant une bataille, vous choisirez un univers. Vous utiliserez tout ou partie des cartes de cet univers, que vous compléterez avec des cartes *AD&D*, dans les limites indiquées dans les règles pour chaque catégorie (n'ajoutez pas à votre équipe plus de 2 ou 3 « Champions » *AD&D*). Évidemment, votre adversaire et vous devrez vous mettre d'accord pour ne pas choisir le même univers !

A deux (ou plus) avec un seul paquet

Cette façon de jouer vous permet aussi de jouer avec des amis ne possédant pas de cartes *Spellfire*. Chacun choisit un univers et tout ou partie des cartes correspondantes. Les joueurs notent ensuite sur un papier combien de cartes *AD&D* ils désirent dans chaque catégorie (« Sorts de sorcier », « Sorts de Prêtre », « Événements », « Alliés », « Objets magiques », et si besoin 2 ou 3 « Champions »). On répartit les cartes *AD&D* selon ces cinq catégories et chacun complète ensuite son paquet en tirant au sort le nombre de cartes qu'il désire dans chaque catégorie. On évite ainsi que l'un des joueurs ne se constitue une armée excessivement puissante.

A ce propos, je vous conseille, pour donner sa chance à un joueur choisissant l'intéressant univers de *Dark Sun*, de considérer que dans cet univers, les villes (c'est-à-dire les « Possessions » dont la carte représente une carte géographique) sont des Cités-États qui valent des Royaumes. Elles peuvent être utilisées comme des cartes « Royaumes », à la seule différence qu'elles ne protègent pas les cartes situées derrière elles dans la « formation » triangulaire du joueur. Évidemment, si l'on décide de jouer ainsi, ces villes ne peuvent plus être ajoutées à des Royaumes proprement dits. Exception : les oasis, symbolisées par un palmier, ne peuvent être des Cités-États et ces « Possessions » ne peuvent renforcer que les cités qui en sont voisines.

Victoire aux points

Après quelques parties, on se rend vite compte que le jeu s'arrête souvent avant que les joueurs n'aient épuisé leurs paquets. Six Royaumes à bâtir, c'est peut-être un peu court, et le rôle de la chance est important. On peut décider d'aller jusqu'à dix, voire quinze. Mieux : on peut jouer (en construisant des Royaumes) jusqu'à ce qu'un joueur ait terminé son paquet. A ce moment, on achève le tour de jeu et l'on s'arrête. Chaque joueur marque alors dix points par Royaume (ou Cité-État) et enlève à ce chiffre le total des valeurs de ses « Champions » entrés en jeu. Considérez qu'un Royaume capable de se défendre seul est une sorte de Champion. Cette façon de marquer permet de constituer des Armées comptant plus du maximum autorisé de 80 points de « Champions » sans risquer de déséquilibrer le jeu.

Ainsi pourrez-vous profiter de la variété des cartes *Spellfire* sans passer des heures à vous torturer les méninges pour constituer l'Armée parfaite.

Frank Stora

Pour grands stratèges

Une idée pour amateurs de combinaisons savantes. Ne battez pas votre paquet avant de commencer, mais au contraire disposez soigneusement les cartes dans l'ordre de tirage qui vous paraît le plus favorable. Le rôle de la chance devient presque négligeable!

TOUR D'HORIZON

Avant Magic

Les autres jeux de cartes...

Victime de son succès, le jeu plein d'humour qu'est *Magic* est en train de se changer en un concours stupide, une course sans fin au deck le plus puissant. Le seul moyen de gagner devient donc de faire un jeu petit, bête et méchant, et les parties intéressantes se font rares. Le moment est peut-être venu de prendre du recul et de découvrir quelques ancêtres ou cousins de *Magic* qui vous rendront, j'espère, le vrai plaisir de jouer.

Rencontre Cosmique

Si l'originalité est, comme l'écrivait Ambrose Bierce, l'« Art de dissimuler ses sources », Richard Garfield peut se vanter de ne pas la rechercher. Le créateur de *Magic* ne manque en effet jamais de rappeler qu'il s'est largement inspiré de *Rencontre Cosmique* (Cosmic Encounter) et de *Wiz-War*.

Le premier de ces jeux, paru en français chez Jeux Descartes il y a quelques années, n'a jamais eu le succès qu'il mérite. A croire que personne n'a lu les nombreux articles dans lesquels j'affirmais, avec peut-être un peu trop d'enthousiasme, que c'était le meilleur jeu de société des vingt dernières années. N'ayant pas changé d'avis, je ne puis que le répéter. Dans *Rencontre Cosmique*, chaque joueur contrôle une race extraterrestre désireuse de conquérir les planètes adverses. Les mécanismes de base, un combat à l'aide de cartes et de pions, sont extrêmement simples. Mais tout se complique ensuite. En effet, chaque joueur a un ou plusieurs pouvoirs extraterrestres lui permettant de modifier en sa faveur les règles et le déroulement du jeu.

Quelques exemples : vos pions valent 4 pions normaux ; vous pouvez déclarer « Qui perd gagne » ; vous pouvez changer vos cartes avec votre adversaire ; vos pions ne meurent jamais ; vous pouvez également changer le but du jeu ou échanger un pouvoir avec celui d'un adversaire. Bref, plein d'idées sympathiques et farfelues que l'on retrouve dans les meilleures cartes de *Magic*.

Wiz-War

Wiz-War, c'est l'improbable croisement de *Rencontre Cosmique* et de *Donjons et Dragons*. Dans un labyrinthe de pierre, des sorciers se poursuivent, se combattent, lancent des sorts aux effets farfelus et invoquent d'improbables créatures, tout cela pour s'emparer, fort mesquinement, du précieux coffre abritant le trésor du sorcier concurrent. Mais bien sûr, les murs bougent, les sortilèges rebondissent dans les coins des salles, et rien ne se déroule jamais tout à fait comme prévu. *Wiz-War*, c'est sans nul doute le jeu que pratiquent Kroc le Bô, le Gros Bill et Boris Dumôdi, pendant les longues soirées d'hiver, autour d'une pinte de bière +4, à la taverne du Troll farci. C'est aussi le pire cadeau, et donc le plus intelligent, que vous puissiez faire à un rôliste ou un « magicien » trop sérieux.

Nuclear War

Il y a dans *Magic* quelque chose du *Mille Bornes* : les joueurs se font face, posent leurs cartes sur la table, chacun met des obstacles sur le chemin de l'adversaire. *Nuclear War*, c'est un *Mille Bornes* cataclysmique dans lequel, au lieu d'aligner sagement des kilomètres, les joueurs s'envoient à la figure, dans la joie et la bonne humeur, des missiles chargés de dizaines, puis de centaines de mégatonnes. Bien sûr, les bombes ne tombent pas toujours à l'endroit voulu, et les retombées sont imprévisibles. Chaque année, le 14 avril, veille du dernier délai pour le paiement de l'impôt sur le revenu aux États-Unis, a lieu le championnat du monde joliment intitulé « The Day before ». La boîte de base, avec Atlas et Polaris, est parue en pleine crise de Cuba (1962) ; la dernière extension, avec Scuds et Patriots mais aussi stations orbitales et machine à voyager dans le temps, quelques semaines après la guerre du Golfe. De plus, cinquante nouvelles cartes, particulièrement jubilatoires, viennent de sortir en « boosters ». Elles permettront à chacun de personnaliser son jeu.

Nuclear War est donc un jeu sobre, fin et de bon goût, dans lequel vous trouverez la plus belle carte événement de l'histoire du jeu de société (à mon avis) : « erreur d'arbitrage lors d'un événement sportif, dix millions de morts ».

Once upon a Time

Mais mon chouchou du moment est sans aucun doute *Once upon a Time*. Ce n'est pas par son mécanisme, profondément original, mais plutôt par le thème — l'univers des contes de fées — et par le matériel — des cartes représentant princesses, dragons, châteaux et combats — qu'il se rapproche de *Magic*. L'un des joueurs, le conteur, invente une histoire en utilisant les éléments qui figurent sur les cartes qu'il joue : « il était une fois dans un lointain royaume (carte « royaume »), une vieille femme que les gens du pays prenaient, à tort, pour une sorcière (carte « sorcière »), etc. Les autres joueurs peuvent interrompre le conteur avec certaines cartes, et prendre alors le relais de l'histoire, qui doit cependant rester cohérente. Le vainqueur est le premier à avoir posé toutes ses cartes, en terminant par la fin qui lui est imposée par une carte tirée en début de partie (par exemple « et le roi légitime revint sur son trône » ou « et il retrouva forme humaine »).

Et les autres...

Deux autres jeux, au moins, auraient bien mérités de figurer dans cette trop brève liste. Le très amusant *Credo*, puisqu'il sort bientôt en français, a droit à un bel encadré pour lui tout seul. J'aurais aimé aussi présenter *Illuminati*, satire délirante de la vie politique américaine, du monde des lobbies et des théories du complot hermético-gnostique, mais il sort bientôt, lui aussi, sous forme de jeu de cartes à collectionner. Ce sera l'occasion d'en reparler plus en détail.

Bruno Faidutti

Once upon a Time est un jeu en anglais (mais il n'y a presque pas de texte et très peu de règles) édité par Atlas Games. 175 F environ.
Rencontre Cosmique est un jeu en français édité par Jeux Descartes, 250 F.
Nuclear War, **Nuclear Escalation** et **Nuclear Proliferation** sont des jeux en anglais édités par Flying Buffalo, 195 F chacun
Wiz-war est un jeu en anglais édité par Chessex, 175 F.

DÉCOUVRIR

Les jeux d'enquête

Élémentaire, mon cher...

Les jeux d'enquête étaient un peu passés de mode depuis une dizaine d'années. Gageons que l'apparition du vénérable *Cluedo* à la télévision relancera l'intérêt des joueurs, et des éditeurs, pour une famille de jeux un peu délaissés.

On ne présente plus le *Cluedo*, ni ses célèbres héros, le colonel Moutarde et Mademoiselle Rose. Signalons juste aux amateurs que le dernier lifting de Madame Pervenche fut, pour les éditeurs du jeu, l'occasion de publier un *Cluedo Junior*, sans grand intérêt, et un *Super Cluedo* qui, en introduisant de nouvelles pièces, de nouvelles armes et de nouveaux personnages, complique sensiblement le déroulement de l'enquête.

Alibi est, quant à lui, un *Cluedo* sérieusement gonflé, avec plus d'une centaine de cartes et une fiche de notes qui ressemble à un tableau de bord de Boeing 747, puisqu'il faut découvrir non seulement le coupable, le lieu et l'arme, mais aussi l'heure et le motif du crime.

Dans *Scotland Yard*, l'un des joueurs, Mister X, se déplace secrètement dans Londres tandis que les autres, les détectives, s'efforcent de retrouver sa trace à partir de ses déplacements en bus, métro ou taxi. Tous contre un donc, mais la partie est aussi passionnante pour le fuyard que pour ses poursuivants. L'aspect un peu enfantin de la boîte (c'est le style habituel des éditeurs allemands) ne devra surtout pas vous décourager.

Dans *La Fureur de Dracula*, les détectives deviennent des chasseurs de vampires cherchant à trouver Dracula pour le détruire. Aux mécanismes de *Scotland Yard* ont été ajoutées de nombreuses petites règles sur les événements, les morsures, les rumeurs... Tout cela complique sensiblement le jeu, mais crée aussi une ambiance.

Intrigues à Venise se trouve encore dans les boutiques, mais la fabrication en a été arrêtée. Dépêchez-vous donc de vous procurer cette petite perle, sorte de *Cluedo* interactif et par équipes. Deux groupes d'agents secrets, ayant chacun un objectif différent et mystérieux, se croisent dans les ruelles et les canaux de la cité des Doges. Votre premier but est de découvrir lequel des trois autres joueurs est votre partenaire ! Ceci fait, vous pourrez ensemble découvrir de quoi votre mission retourne et la mener à son terme tout en perturbant l'enquête de l'équipe adverse. Un jeu au matériel superbe, passionnant comme toutes les créations d'Alex Randolph, et aussi subtil que le carnaval de Venise qui en est le prétexte.

Bruno Faidutti

Cluedo et **Super-Cluedo** sont des jeux en français édités par MB. **Alibi** est un jeu en anglais édité par Mayfair Games. **Scotland Yard** est un jeu en français édité par Ravensburger. **La Fureur de Dracula** est un jeu en français édité par Oriflam. **Intrigues à Venise** est un jeu en français édité par MB.

Cluedo TV

L'adaptation télévisée du *Cluedo* est assez surprenante. Sur ce qui aurait pu être un bon scénario de grandeur-nature, servi par d'excellents acteurs, les concepteurs de l'émission ont plaqué, un peu artificiellement, un système de cartes vaguement inspiré du jeu de société. Le résultat est une émission agréable mais un peu bâtarde. Un vrai jeu de déduction logique, comme le *Cluedo*, ou une véritable enquête à la manière des murder-parties anglaises, eût sans doute été préférable.

AVANT-PREMIÈRE

Credo — Le sexe des anges...

Steve Jackson et Greg Stafford ont une chose en commun : ils sont ouverts et irrités par le phénomène *politically correct*. Donc, pendant que le premier s'offre, avec le nouvel *Illuminati*, une parodie décapante de la société américaine, le second se paie le luxe de publier un jeu plein d'humour, mais historiquement inattaquable, sur le pire tabou de la société américaine : la religion.

Il faut un certain courage, ou une très haute idée de son public, pour éditer un jeu sur un thème aussi peu commercial que les controverses doctrinales des premières églises chrétiennes. Mais, vous l'avez sans doute déjà compris, si le thème est sérieux, le traitement l'est moins. Une partie de Credo est toujours un grand moment de jubilation.

Le jeu commence au premier concile, celui de Nicée, au tout début du IV[e] siècle. Il se termine trois siècles plus tard, peu avant la prise de Jérusalem par les Arabes. Chaque joueur compose tout d'abord sa profession de foi avec les articles du Credo figurant sur ses cartes. Chacun reçoit également des cartes d'église, représentant les populations, ainsi que les dignitaires civils et religieux qui adhèrent à sa foi. Le jeu commence alors, chacun à son tour piochant une carte, en général un événement qui peut être, soit utilisé immédiatement, soit conservé pour un usage ultérieur. On peut aussi envoyer un évêque faire du prosélytisme parmi les ouailles de l'adversaire ou, plus violemment, faire appel au bras séculier pour exiler quelque personnage gênant.

Le concile, convoqué le plus souvent par l'empereur, est le moment le plus animé du jeu. Les joueurs jouent les cartes « Événements » qu'ils avaient gardé en réserve pour influer sur le vote des autres églises ou annuler les voix de certains évêques. Ils tentent également par des promesses de s'attirer les bonnes grâces d'adversaires moins impliqués dans la controverse du moment. L'empereur s'efforce, en vain, de maintenir un peu d'ordre dans ce capharnaüm. Vient enfin le vote sur un nouvel article du Credo, et les partisans de la version adoptée par le concile voient affluer vers eux une partie des ouailles des perdants. Le joueur dont l'église est la plus importante lorsque le dixième et dernier article est adopté est déclaré vainqueur et tous, dans la joie et l'allégresse, entonnent le Credo.

Si les parties sont animées, le jeu n'est pas complexe pour autant. Toutes les cartes ont des effets simples et il est rare qu'un joueur en ait un grand nombre en main. Peu de stratégie donc, mais beaucoup de plaisir et quelques magouilles théologiques mémorables lors des conciles. Les parties peuvent être un peu longues (jusqu'à trois heures). Une manière de les écourter est de décider que chaque concile peut voter sur deux articles du Credo.

Bruno Faidutti

Credo VF (sortie en avril 1995)

Multisim ne pouvait rester indifférent à ce sursaut de bonne humeur et d'intelligence. Le jeu américain souffrait d'une présentation quelque peu bâclée, Chaosium n'ayant visiblement pas voulu risquer trop d'argent sur un produit aussi atypique. L'édition française, quant à elle, promet d'être cent fois mieux... A voir donc !

Sous le bitume... la campagne

Jeu majeur de l'écurie Ludodélires, *Formule Dé* trouve sa vraie dimension en campagne, encore appelée championnat, qui se court sur les huit (et bientôt dix) circuits parus.

Rappel et principes de base

Formule Dé se joue idéalement à dix, parfois douze, et en championnat. C'est-à-dire sur seize courses, pour faire comme les grands. Réunir autant de monde autour d'une table, seize fois par an, c'est-à-dire presque un week-end sur deux hors vacances, n'est pas toujours facile, mais quand on aime...

Ce jeu de plateau simule à sa manière une course de F1, sur des circuits dessinés d'après ceux où Schumacher, Hill, le regretté Senna et le retraité Prost, s'affrontaient hier encore. Le système de jeu est très simple. Chaque vitesse est représentée par un tableau de correspondance sur un dé à 20 faces (1re: on avance de 1 à 2 cases, 2e: 2 à 4, ... 6e 21 à 30), la montée en régime et les décélérations sont simulées. La complexité des virages est symbolisée par le fait qu'on doit y observer de un à trois arrêts (pour plus de détails, voir CB n° 64). Le but du jeu est de boucler le premier trois tours de circuit. Une partie dure environ 4 à 5 heures, en fonction des éliminations, et des points sont attribués aux six premiers arrivés (10/6/4/3/2/1, comme chez les grands). Tout le charme du jeu, et le savoir-faire des pilotes, résident dans le fait que pour obtenir le titre de Champion du monde, il n'est pas nécessaire de gagner à chaque fois, mais de savoir «gérer» son année de course pour finir avec le maximum de points.

En championnat, une voiture est «construite» à partir de 20 points de configuration à répartir entre les Pneus (Pn), les Freins (F), la Consommation (Co), la Carrosserie (Ca), le Moteur (Mo) et la Tenue de route (TR). À chaque arrêt au stand (deux fois au maximum), tous les Pn peuvent être régénérés, ainsi qu'un maximum de 2 points pour les autres composants, pour toute la course.

Deux Nouveautés pour Formule Dé : le grand prix du Canada et le coffret World Championship.

Les circuits

Ils sont au nombre de huit aujourd'hui. Mais un neuvième (le grand prix du Canada, à Montréal) est arrivé dans vos boutiques début décembre, suivi de peu par un «coffret World Championship» qui en contient un dixième (nos informateurs hésitent encore entre le grand prix du Mexique et le circuit Paul Ricard, en France). Cela fait largement de quoi organiser un championnat «qui tienne la route».

Pour vous aider à bien les aborder, nous allons passer en revue les huit premiers circuits parus, en donnant une description sommaire de chacun et quelques commentaires de «grands pilotes». Chaque circuit est représenté par son tracé où les virages sont numérotés, ainsi qu'un tableau qui en reprend les caractéristiques principales. Chaque ligne correspond à un virage, avec son numéro, le nombre d'arrêts à y faire, ses longueurs maximum et minimum, et la longueur moyenne de la ligne droite qui le suit. Par exemple, le neuvième virage du circuit de Monaco («La piscine») demande deux arrêts, il mesure entre 11 et 6 cases et donne sur une ligne droite longue de 6 cases.

Champion du monde

Les conseils qui accompagnent les circuits proviennent d'entretiens avec Rod Runner (Champion du Monde 92, 94 GP courus, 19 pole positions, 10 victoires) et Pepo Lavauretto (Champion du Monde 91 et 93, 100 GP courus, 13 pole positions, 23 victoires). Ils reflètent l'opinion de ces deux «artistes» de *Formule Dé*. Ils sont orientés dans le but d'accumuler des points sur la saison, plutôt que dans celui de gagner sur tel ou tel circuit. Il est de toute façon clair qu'il faut au moins gagner trois ou quatre fois dans la saison pour se hisser sur la plus haute marche du podium.

Une évaluation du plaisir de jouer et de la difficulté, pour chaque circuit, a été menée auprès des participants du Championnat du monde où courent ces deux pilotes, qui est aussi celui auquel participent les auteurs du jeu. Il ressort de cette évaluation une sorte de consensus, où les grands prix de France et de Belgique, et dans une moindre mesure Monaco, sont les plus agréables à conduire ET les plus compliqués à la fois. Les autres viennent ensuite, l'Italie se classant comme le circuit le plus simple de tous.

La configuration

Construire sa voiture, c'est tout un art ! Et 20 points, ce n'est jamais suffisant... Tout le métier d'un grand pilote va consister à terminer sa course en ayant tout usé (ou presque...). L'expression consacrée étant «en chaussettes et dans une poubelle». Traduisez : presque plus de pneus et avec juste le minimum pour rouler (1 Pn, 1 Ca, 1 TR et 1 Mo).

On distingue quatre familles de configuration :

- Équilibrée, pneus tendres : 5 ou 7 Pn tendres, 3 partout ailleurs (généralement, seulement 2 TR et 2 Ca, pour la version 7 Pn).
- Équilibrée, pneus durs : 6 ou 7 Pn durs, 3 partout ailleurs, sauf dans une ou deux composantes (généralement F, TR ou Ca).
- Attaque, pneus tendres ou durs : 8 ou 9 Pn, 2 partout ailleurs (sauf 3 en Co ou F).
- Attaque ultime, dite «à la lyonnaise» : 10 à 12 Pn durs, 2 partout ailleurs (sauf 1 en Co ou F, pour la version 12 Pn).

Cette dernière configuration doit son nom à l'origine géographique du vainqueur des Master's 93 de *Formule Dé*, Magic 69, qui l'a expérimentée, mise au point et menée au plus haut rang de l'ASPIFD (ASsociation des PIlotes de Formule Dé). Elle n'est en général pas recommandée (dans l'optique championnat du monde), mais peut avantageusement créer la surprise, quel que soit le circuit.

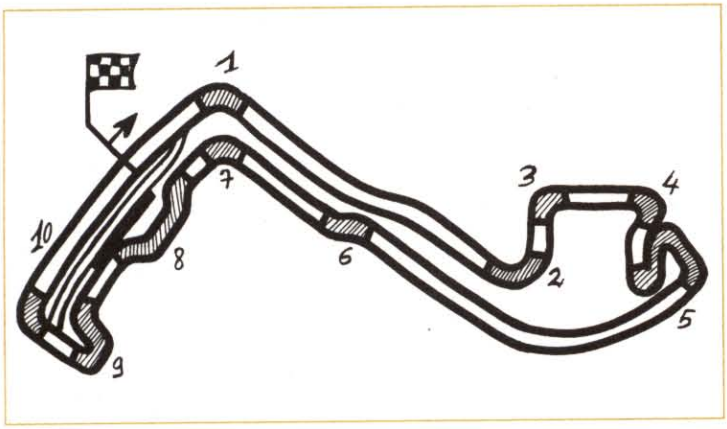
En annexe, les huit circuits sont présentés et analysés, avec quelques conseils. Bien entendu, selon votre style de conduite, il se peut que la configuration préconisée ne fonctionne pas du tout, mais d'une façon générale, elle a fait ses preuves. Bonne chance et que le Grand Bob soit avec vous !

André «Ali Ascari» Foussat

World Championship

Le coffret contient : 1 trophée «pilote», 1 trophée «écurie», 10 Formule Dé en plomb, 10 super-licences en couleur, 5 stands «biplace» en couleur, le carnet récapitulatif du championnat, des feuilles d'essais chronométrés, des feuilles de «tour par tour», des convocations types au prochain grand prix, des feuilles de course (bonus, position, etc.), un livret de règles additionnelles «officielles», un circuit inédit N&B, format 70X100. Prix conseillé : 100F.

Grand prix de Monaco

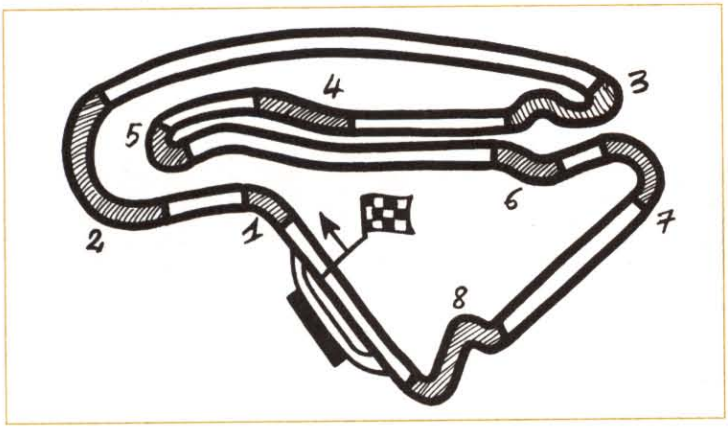


Début de grille : Config. équilibrée, pneus tendres, 2 arrêts.
Fond de grille : Config. attaque, pneus durs, 1 arrêt si on est dans les cinq premiers (pour garder son avantage), sinon 2 arrêts.
Circuit dangereux. Attention à la Ca et la TR. La pole position gagne souvent, comme dans la réalité car il est très difficile de dépasser. Lorsqu'on est en pole position, il faut à tout prix tenter de s'échapper du paquet pour pouvoir choisir ses trajectoires (c'est un conseil généralement vrai, mais plus particulièrement ici). C'est un circuit prestigieux, le seul que Pepo Lavauretto n'ait jamais gagné…

Virage N°	Nb d'arrêts	Traj. maxi	Traj. mini	Ligne droite suivante
1	1	7	3	18
2	1	10	5	2
3	1	6	2	8
4	1	6	2	3
5	3	18	8	28
6	1	7	3	9
7	1	7	3	2
8	2	13	9	3
9	2	11	6	6
10	1	6	2	22

Longueur du circuit (couloir central) : 167 cases.

Grand prix de France

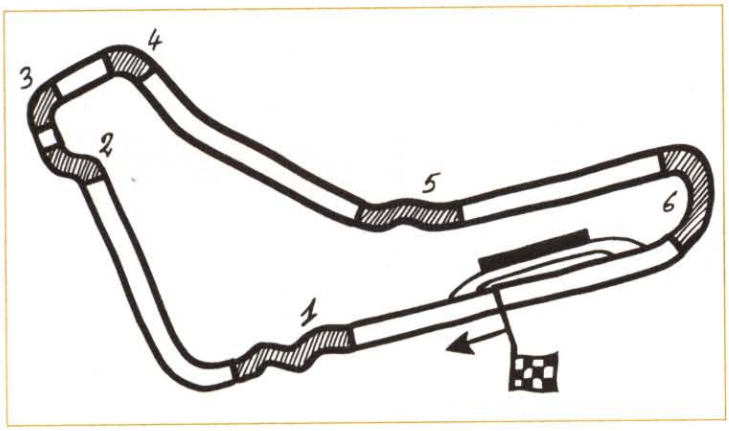


Début de grille : Config. équilibrée, pneus tendres ; s'échapper en prenant des risques et s'arrêter 2 fois.
Fond de grille : Config. équilibrée, pneus durs ; course d'attente, 1 arrêt maximum.
La position est peu importante sur la grille, car une très longue ligne droite suit la ligne de départ. Il ne faut pas hésiter à rentrer fort dans le virage 3, en sortir assez loin, et enchaîner ensuite 4e, 5e, 6e jusqu'au virage 6. Circuit très long, demande une grande endurance physique et psychologique.

Virage N°	Nb d'arrêts	Traj. maxi	Traj. mini	Ligne droite suivante
1	1	6	3	7
2	1	17	12	46
3	3	20	13	11
4	1	9	6	9
5	1	8	3	25
6	1	10	6	4
7	1	10	4	16
8	2	13	6	18

Longueur du circuit (couloir central) : 201 cases.

Grand prix d'Italie

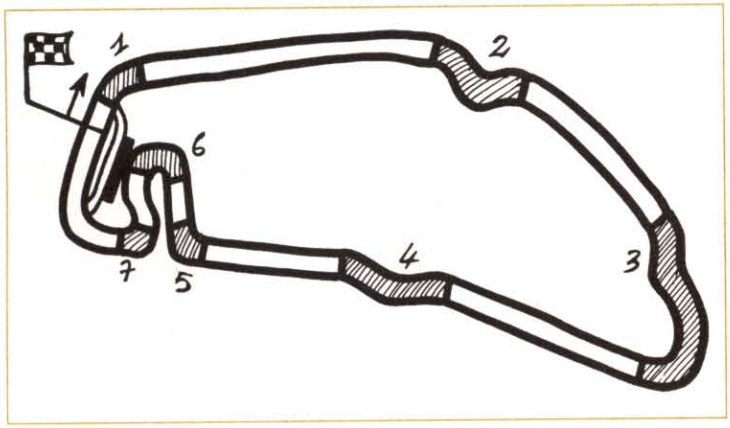


Début de grille : Config. attaque, pneus durs ou tendres ; attaquer moyennement et ne s'arrêter qu'une seule fois.
Fond de grille : Config. équilibrée, pneus tendres ; prendre des risques, attaquer, s'arrêter 2 fois.
Peu de besoin en consommation. Avec des pneus durs, sortir beaucoup des virages 1, 4 et 5, pour assurer l'entrée dans les suivants. La configuration « à la lyonnaise » peut se révéler intéressante. Circuit assez simple mais prestigieux.

Virage N°	Nb d'arrêts	Traj. maxi	Traj. mini	Ligne droite suivante
1	2	13	7	18
2	1	6	3	4
3	1	7	3	3
4	1	5	1	18
5	2	13	8	17
6	1	10	5	28

Longueur du circuit (couloir central) : 124 cases.

Grand prix d'Allemagne



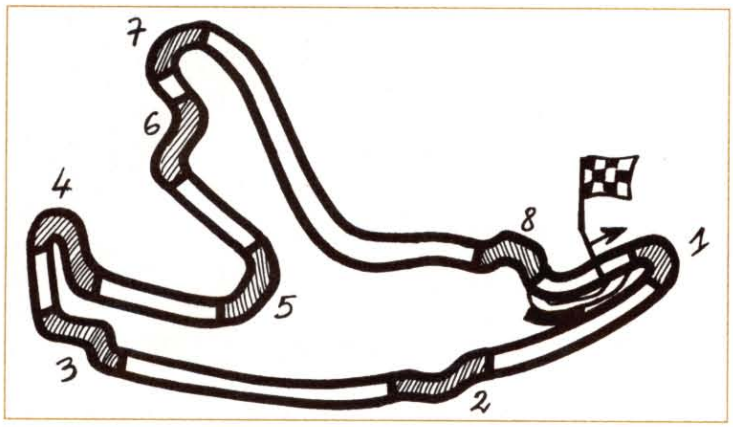
Début de grille : Config. équilibrée, pneus tendres ; s'arrêter 2 fois.
Fond de grille : Config. attaque, pneus durs ; un seul arrêt.
En partant du fond de grille, si on est dans les cinq premiers lors de l'arrêt, de préférence en fin de deuxième tour, prendre des pneus tendres et assurer. En général, circuit peu gourmand en Mo et TR. La position sur la grille de départ est importante.

Virage N°	Nb d'arrêts	Traj. maxi	Traj. mini	Ligne droite suivante
1	1	5	2	25
2	2	13	9	18
3	3	21	14	17
4	1	12	8	11
5	1	5	1	6
6	1	7	2	5
7	1	5	1	15

Longueur du circuit (couloir central) : 145 cases.

▷

Grand prix de Belgique

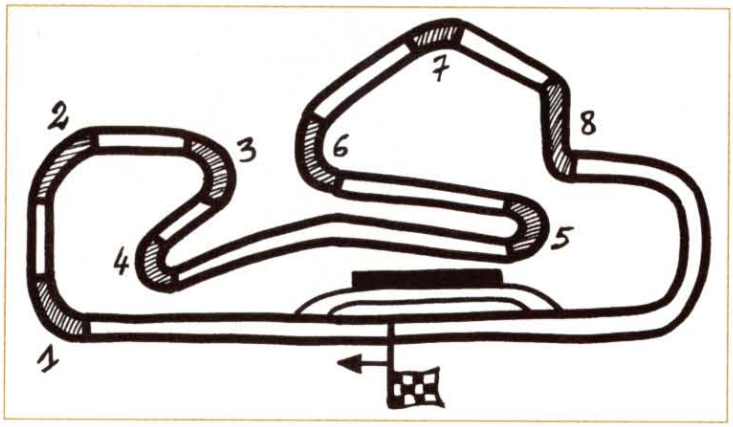


Début de grille : Config. équilibrée, pneus tendres ; 2 arrêts.
Fond de grille : Config. équilibrée, pneus durs ou tendres ; attaquer comme un malade et faire 2 arrêts.
Dans tous les cas, prendre des pneus tendres au deuxième arrêt si on est bien placé. Beaucoup de Co à prévoir. Attention à la ligne droite traître après le virage 1. L'enchaînement idéal est : virage 1, 4e, 5e ; virage 2, 6e ; virage 3. Il vaut mieux faire son arrêt vers la fin du virage 2.

Virage N°	Nb d'arrêts	Traj. maxi	Traj. mini	Ligne droite suivante
1	1	6	1	19
2	1	14	10	22
3	2	12	7	6
4	2	14	7	8
5	1	10	5	9
6	2	12	6	4
7	1	12	6	30
8	2	11	7	15

Longueur du circuit (couloir central) : 176 cases

Grand prix du Portugal

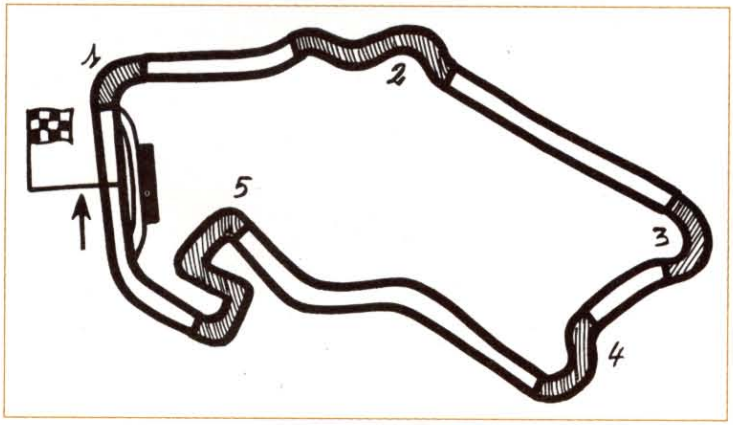


Début de grille : Config. attaque, pneus tendres, 1 ou 2 arrêts.
Fond de grille : Config. équilibrée, pneus durs, 2 arrêts ; changer pour des pneus tendres au dernier tour si on est bien placé.
C'est un des rares circuits où on peut tenter de faire un second tour avec le même train de pneus tendres. Il faut réussir à rentrer, en un seul coup de dé, en 6e dans le virage 1 à la fin du premier ou du deuxième tour. Tous les virages à un seul arrêt posent le même problème : aller au bout du virage et rétrograder pour attaquer le suivant ou rester au début et accélérer. Il n'y a pas de position idéale.

Virage N°	Nb d'arrêts	Traj. maxi	Traj. mini	Ligne droite suivante
1	1	7	3	7
2	1	9	5	7
3	1	10	4	4
4	1	8	2	28
5	1	10	4	12
6	1	9	4	10
7	1	5	1	8
8	2	12	7	62

Longueur du circuit (couloir central) : 187 cases

Grand prix de Grande-Bretagne

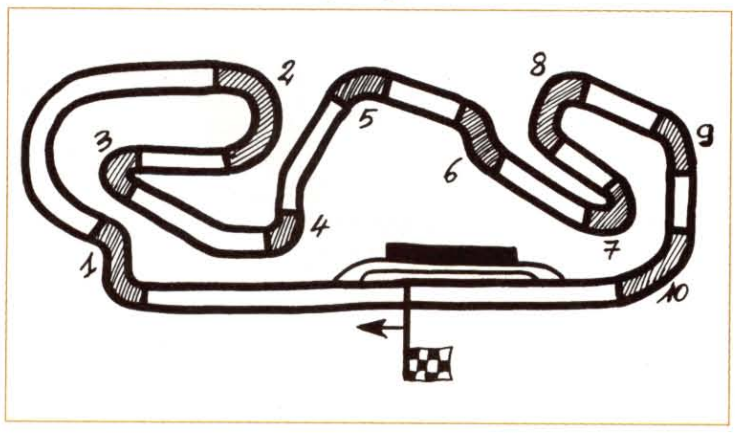


Début de grille : Config. équilibrée, pneus tendres, 2 arrêts.
Fond de grille : Config. attaque, pneus durs, 1 ou 2 arrêts ; rester en pneus durs.
La consommation est peu importante, malgré les deux virages à trois arrêts qui sont longs. Mais avoir beaucoup de pneus durs, et un peu de Co, permet de tenter des coups « impossibles », comme faire une 5e au deuxième arrêt du virage 4, puis 6e pour s'assurer une entrée dans le virage 5. C'est l'un des circuits où la configuration « à la lyonnaise » a la plus de chances de bien marcher.

Virage N°	Nb d'arrêts	Traj. maxi	Traj. mini	Ligne droite suivante
1	1	7	3	15
2	3	22	15	20
3	1	9	4	8
4	2	13	6	31
5	3	23	13	24

Longueur du circuit (couloir central) : 150 cases

Grand prix d'Espagne



Début de grille : Config. attaque, pneus tendres, 2 arrêts.
Fond de grille : Config. équilibrée, pneus tendres, 2 arrêts.
Généralement, gros besoin de Co. On peut y essayer la configuration « à la lyonnaise » et ne pas s'arrêter du tout, ou une seule fois au maximum. D'une certaine façon, ce circuit ressemble à celui du Portugal, il est un peu moins « technique », car il est plus facile de rentrer dans les enchaînements de virages à un arrêt.

Virage N°	Nb d'arrêts	Traj. maxi	Traj. mini	Ligne droite suivante
1	2	11	6	24
2	1	11	5	7
3	1	6	1	12
4	1	5	1	8
5	1	6	1	6
6	1	7	3	8
7	1	8	3	5
8	1	9	3	5
9	1	5	2	6
10	1	7	3	39

Longueur du circuit (couloir central) : 169 cases

AIDE DE JEU pour Car Wars

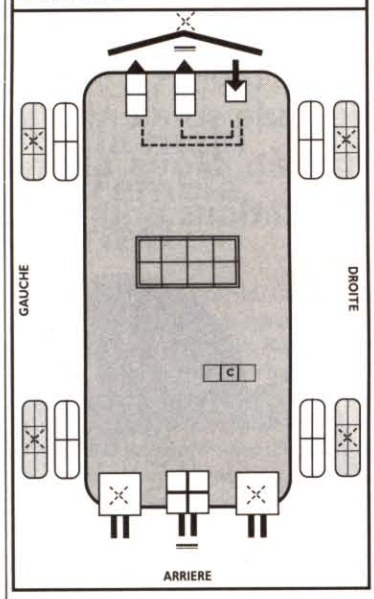
Oh, Mère-grand...

Comme vous avez un gros canon !

Car Wars, avec son incroyable quantité d'options, permet de cacher son véhicule et d'en fausser l'apparence, pour mieux tromper ses adversaires, les laisser s'approcher, jusqu'au moment où... Les cinq cas d'(auto-)école qui se trouvent sur cette page se décrivent exactement de la même manière : Coupé, générateur électrique, armure plastique, enjoliveurs blindés sur les roues avant, protège-roues sur les roues arrières, pare-chocs de combat, laser et roquette à l'avant, dispenseur de solide et dispenseur de liquide à l'arrière. La réalité est bien différente, car dans tous les cas, plusieurs éléments sont faux, alors que d'autres sont camouflés et ne demandent qu'à être dévoilés au bon moment.

André Foussat

Voiture I



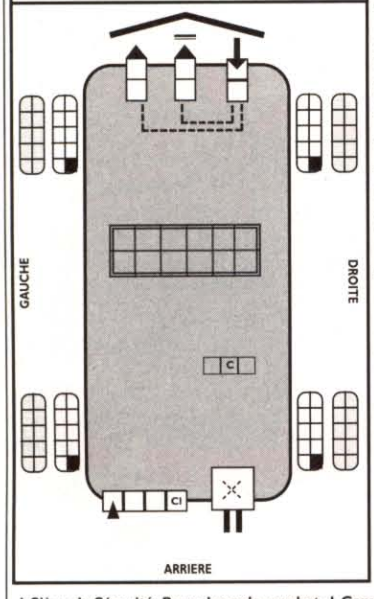
Prix : 24998 $
Carrosserie : Coupé
Poids : 4404 lbs
Chassis : Standard
Vitesse : 90 MPH
Suspension : Renforcée
TR : + 3
Accélération : + 5

Type d'armure : Normale, 60 pts
Avant (15)
Gauche (15)
Droite (15)
Arrière (15)
Toit (0)
Fond (0)

Générateur Moyen (8 DP),
Catalyseur Platine.
Pneus Standards (4 DP).
Ordinateur de Visée Haute Résolution.
1 Auto-canon + Hte Densité (3d+3) à l'arrière.
1 Laser de Visée + 1 Electronique de Guidage Laser.
20 Guidages Laser (Un par Roquette).

2 Lance-Roquettes à Charge Creuse (2d+2). 2 Camouflages explosifs (1 Lance-Roquettes et Auto-canon). 2 Fausses Armes (dispenseur de solide et dispenseur de liquide). Faux Pare-chocs de combat. 4 Faux Protège-roues/Enjoliveurs blindés. 2 Couplages.

Voiture II



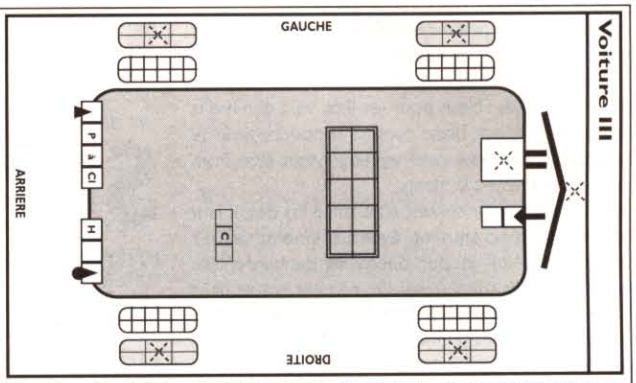
Prix : 24956 $
Carrosserie : Coupé
Poids : 5758 lbs
Chassis : Super Renforcé
Vitesse : 122.5 MPH
Suspension : Renforcée
TR : + 3
Accélération : + 10

Type d'armure : Normale, 211 pts
Avant (70)
Gauche (40)
Droite (40)
Arrière (41)
Toit (10)
Fond (10)

Générateur Sport (12 DP), pneus increvables (9DP).
2 Roquettes Lourdes à Charge Creuse (3d+3). 1 Laser Moyen/ML (2d).
1 Dispenseur de Clous/SD (1d).
1 Ord. de Visée Simplifié Hte Rés.
1 Electronique de Guidage Laser.
2 Guidages Laser (Un par Roquette).

1 Siège de Sécurité. Pare-chocs de combat. 1 Camouflage explosif (devant une Roquette Lourde). 1 Fausse Arme (Dispenseur de liquide, à l'arrière). 2 Couplages. 20 points de Protège-Roues à l'arrière et 20 points d'Enjoliveurs Blindés à l'avant.

Voiture III



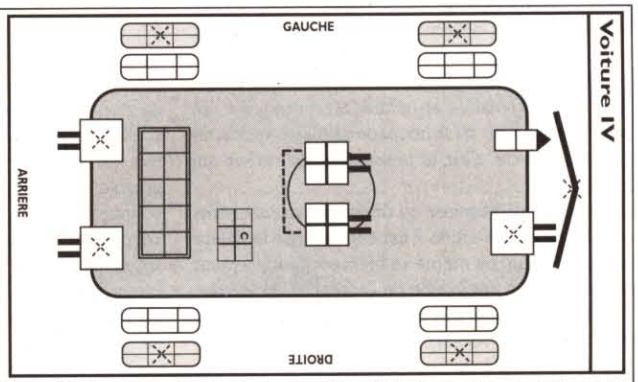
Prix : 24999 $
Carrosserie : Coupé
Poids : 5712 lbs
Chassis : Super Renforcé
Vitesse : 92.5 MPH
Suspension : Améliorée
TR : + 2
Accélération : + 5

Type d'armure : Normale, 196 pts
Avant (50)
Gauche (44)
Droite (44)
Arrière (40)
Toit (4)
Fond (4)

Gros Générateur (10 DP).
Pneus Solides (12 DP).
1 Laser Lourd/HL (4d).
Ord. de Visée Simplifié Hte Rés.
1 Planche à Clous/DSP (2d/1d).
1 Dispenseur d'Huile Enflammée/FOJ (1d-2).
1 Fausse Arme (lance-roquette).

Faux Pare-chocs de combat. 4 Faux Protège-roues/Enjoliveurs blindés.

Voiture IV



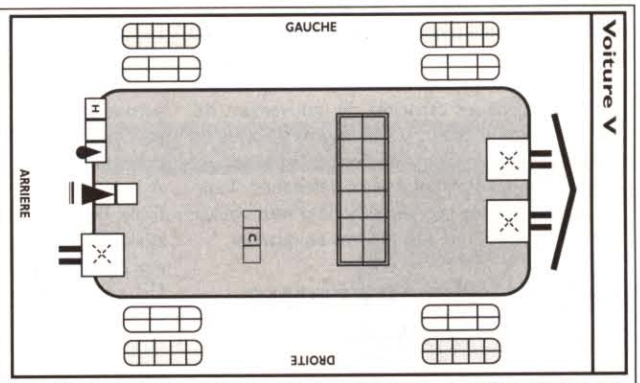
Prix : 24937 $
Carrosserie : Coupé
Poids : 5754 lbs
Chassis : Super Renforcé
Vitesse : 97.5 MPH
Suspension : Renforcée
TR : + 4
Accélération : + 5

Type d'armure : Normale, 164 pts
Avant (35)
Gauche (35)
Droite (35)
Arrière (35)
Toit (20)
Fond (4)

Gros Générateur (10 DP) avec Supraconducteurs.
Pneus Renforcés (HD) (6 DP)
Chemisés Radiaux.
Armure personnelle.
Ordinateur de Visée Hte Résolution.
4 Faux Protège-roues/Enjoliveurs blindés.
Faux Pare-chocs de combat.

Tourelle Pop-up 2 SP. 2 Mitrailleuses Lourdes + Hte Dens. (2d), en tourelle. 1 Couplage. 1 Lance-Roquettes à Charge Creuse (2d+2). 3 Fausses Armes (dispenseur de solide, dispenseur de liquide, laser).

Voiture V



Prix : 24972 $
Carrosserie : Coupé
Poids : 5748 lbs
Chassis : Super Renforcé
Vitesse : 122.5 MPH
Suspension : Renforcée
TR : + 3
Accélération : + 10

Type d'armure : Ignifugée, 181 pts
Avant (60)
Gauche (35)
Droite (35)
Arrière (45)
Toit (3)
Fond (3)

Super Générateur (12 DP), avec Catalyseur Platine & Supraconducteurs.
Pneus Renforcés (HD) (6 DP)
Ignifugés.
Pare-chocs de combat.
1 Lance-Flamme Hte Temp. (1d+2) à l'arrière.
1 Camouflage d'arme 2 espaces (pour le lance-flammes). 1 Disp. d'Huile Enflammée Hte Temp. (1d). 3 Fausses Armes (laser, lance-roquettes, dispenseur de solide). 20 points de Protège-Roues à l'arrière et 20 points d'Enjoliveurs Blindés.
Freinage ABS. Freins Haute-Puissance.

Boutiques et grisbi

Supergang est un excellent jeu pour ses nombreux aspects : stratégique, tactique, topologique, économique, diplomatique et même d'adresse. De l'oubli d'un ou plusieurs de ces points découle souvent une partie morne et sans grand intérêt. Nous allons essayer de donner ici quelques indications pour que vous (re)trouviez tout le sel du jeu.

Précisions sur le tour de jeu

Le nombre de cases du déplacement est toujours la valeur exacte du dé : faisant 5, on bouge de 5 cases. On n'est pas obligé de faire les actions d'un personnage avant de déplacer les autres, mais c'est très vivement conseillé : on imagine sans peine que, si un braquage se finit mal, les autres actions peuvent être modifiées (aller recruter un nouveau tueur ?). Les dés sont associés aux personnages : bleus pour les flics, vert comme la peur pour le tueur, blanc comme la poudre pour le dealer, rouge comme celui qui vous vient aux joues lorsque vous voyez la vamp.

Avant que le joueur suivant n'ait lancé les dés, il faut demander ses revenus et, éventuellement, utiliser son argent. Si un joueur oublie de demander ses revenus, il ne les touche pas. On ne peut entrer dans une boutique que pour y mener une action : pose de pion racket, braquage pour le fric, braquage pour la propriété si le propriétaire est un autre joueur, achat de la boutique, achat de dope (dealer dans les boutiques à étoile), règlement de compte avec des membres d'un gang adverse.

Un personnage peut cumuler certaines de ces actions (braquage et racket), mais pas le braquage et un achat. Si le joueur veut braquer et acheter la même boutique (ou y acheter de la dope), il doit utiliser deux personnages différents : le premier vient braquer, le second entre ensuite et achète. Les braquages donnent l'occasion d'utiliser son adresse et son sens aigu de la diplomatie : en effet c'est l'attaquant qui choisit le défenseur de la boutique sauf pion racket en place (auquel cas c'est le possesseur du racket qui défend).

Il est possible de négocier ou de vendre aux enchères cette action de défendre. Il est courant que le défenseur tire en l'air ou même se blesse volontairement pour empocher une partie de l'argent du braquage. Ensuite, on lance les dés qui déterminent le nombre de fléchettes de l'échange. Si l'écart est de 2, chacun des joueurs tirera à son tour 2 fléchettes. Même si ces fléchettes n'ont pas suffi, on ne relance pas les dés, on continue avec cette valeur jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un joueur en place.

Parlons topologie

Puisque l'on peut « passer » par les boutiques que l'on possède comme si elles étaient de simples cases, il est bon de choisir minutieusement celles que l'on va acquérir. Les boutiques qui permettent d'augmenter considérablement les capacités de mouvement de votre gang sont : le Bazar, la Clinique, le Cinéma et l'hôtel Lux, l'École, le Chien méchant et la Pharmacie. Les boutiques à sigle sont mieux défendues. Tenir ces boutiques est une bonne méthode si vous voulez empêcher quelqu'un de gagner dans un quartier.

Un peu de tactique dans ce monde de brutes

Quel est le meilleur coup à jouer ce tour-ci, en fonction des dés ? C'est la question que les mauvais joueurs se posent. Les autres l'ont résolue avant de lancer les dés. Ils choisissent leurs actions avec un coup d'avance. Leur question est donc « Quel est le coup qui me laisse le plus de liberté au tour suivant ? »

Un « détail » : si vos personnages entrent dans le « couloir de la mort » entre les quartiers vert et bleu, ils ne pourront plus, à moins d'un grand coup de chance, pénétrer dans une boutique avant 3 coups. C'est donc un très bon endroit pour y envoyer des flics qui vous pourchassent, mais presque aussi désagréable que trois années de prison pour vos personnages.

Enfin, faites toujours attention à ce que vos mâles ne soient pas seuls à la portée d'une vamp adverse. Le vampage est sans doute l'arme la plus importante du jeu parce qu'elle change l'équilibre des forces. Pour ne pas être victime du vampage, il faut qu'un personnage soit accompagné par un autre membre de son gang. Il est donc vivement conseillé de placer ensemble les deux mâles de votre gang.

L'économie du grisbi

Les achats doivent être considérés comme des investissements. Si vous oubliez de trafiquer la poudre blanche, vos revenus ne seront pas assez importants pour vous permettre d'acheter des boutiques et donc de gagner.

Acheter des boutiques crée un revenu fiable, régulier. Une boutique est rentabilisée en 5 tours de jeu. Attention aux boutiques à sigle (T, V ou D) ! Deux fois plus chères, elles semblent moins intéressantes parce qu'elles ne rapportent pas plus.

Il n'en est rien ! Elles sont souvent très rentables grâce au sigle justement. En effet, c'est au propriétaire que l'on paie, selon le sigle, son nouveau tueur, vamp ou dealer. Et si le propriétaire et l'acheteur est une seule et même personne, l'opération est tout simplement gratuite ! De plus, ce qui ne gâte rien, leurs deux gérants les défendent mieux…

Ceci dit, notez bien que, chez les caves, on considère qu'un placement qui rapporte 10% de sa côte est rentable, ce qui est le cas pour les boutiques à sigle, même hors bonus.

La loi du Milieu

A Supergang, tout se négocie : les braquages, les corruptions, les arrestations… Exemple : « Si tu achètes une boutique de plus dans le quartier mauve, nous allons tous nous allier pour te détruire. »
Contrairement à d'autres jeux, il n'y a pas de phase de diplomatie. Ceci veut dire que tout instant est propice à la diplomatie, vous devez discuter, ou être prêts à le faire, en permanence : avant, pendant les mouvements de police, au moment où un joueur lorgne sur le quartier mauve…
Il faut parler tout de suite, argumenter, convaincre. Si vous ne tenez pas votre parole au cours d'une partie, vous serez vite catalogué et on ne vous croira plus. Il vaut mieux faire attention aux mots prononcés et respecter à la lettre ce que l'on a dit.

T'as la main qui tremble, Charles !

Entraînez-vous avant la partie. Calmez votre rythme respiratoire. Pour viser, braquez l'arme vers la cible, puis faites la pivoter en élevant le canon, de façon à compenser la gravitation universelle. Au cours des séances d'entraînement, prenez des repères précis (pivoter de façon à ce que le renfort aluminium soit en face du deuxième cran qui longe le canon). En tir, la position correcte tient compte du recul de l'arme, ici ce n'est pas nécessaire. Mais conservez toujours une position très stable. Renforcez le ressort de votre flingue, ne le prêtez pas (il faut alors qu'il y ait au moins un autre flingue pour les autres joueurs), ne le laissez pas chargé (ça détend le ressort). Si vous suivez ces conseils, braquages et règlements de compte seront moins aléatoires et votre chance de gain en sera considérablement augmentée.

Ce qu'il faut, c'est un plan !

Au début, chacun se précipite sur un quartier et vous jouez aux petits chevaux. Une meilleure stratégie consiste à posséder des boutiques dans tous les quartiers et à choisir l'endroit où vous allez gagner, longtemps avant d'y installer vos personnages. Il faut donc les positionner tous les trois pour qu'ils puissent aller au bon endroit.
Votre plan de jeu ne doit pas être percé à jour par les autres joueurs avant qu'il ne soit trop tard. Ceci impose donc de faire progresser votre action avec finesse et doigté. Par exemple, si vous avez décidé de gagner sur le quartier bleu, n'y achetez pas une quatrième boutique sans être sûr de pouvoir finir en un tour. Il faut que les adversaires soient éloignés et ne puissent pas s'en rapprocher, que tous vos personnages soient présents… Faites également des alliances en sachant qu'elles ne tiennent pas le long terme. Aidez un joueur en mauvaise posture, affaiblissez celui qui est le mieux placé (en vampant, arrêtant, blessant ou tuant son dealer), et vous resterez dans la course.

Quelques variantes

Quartier mauve contrôlé

(jeu à trois joueurs)

Il n'est plus possible de gagner dans le quartier mauve, il est déjà dirigé par Al Capone. On peut y passer, y jouer normalement, mais on ne peut plus gagner dans ce quartier. Ceci recentrera les activités vers les autres quartiers.

Police de choc

(jeu à cinq joueurs)

Comme dans la règle, le cinquième joueur contrôle la police. Mais la police est corruptible. Elle peut ne pas arrêter un truand ou retourner contre elle-même son arme de service au cours d'une arrestation. Mais ce sont là ses seules sources de revenu. Elle peut acheter des boutiques et alors s'y placer comme sur un trottoir. Dans ce cas, la police y est quasiment inexpugnable. En temps limité, la police gagne si, à l'issue du temps dévolu à la partie, aucun gang n'a gagné.

Déplacement des égouts

Voulez-vous renouveler le jeu ? Déplacez alors les égouts en début de partie. La topologie du jeu étant changée, plus rien n'est identique.

Variante Grands travaux

A la Mairie, un personnage peut acheter le droit de faire des travaux dans les égouts (50 briques). Il est possible d'en acheter plusieurs mais pas plus d'un par passage à la Mairie. Le joueur reçoit alors deux pions : « égout fermé » et « égout ouvert » (un de chaque).
Par la suite un membre de son gang arrivant sur une case d'égout peut la fermer. Au cours de ce tour ou du suivant, un personnage de ce gang peut, en arrivant sur une case de rue, y déposer une nouvelle bouche d'égout (« égout ouvert »).
On ne peut pas empiler deux égouts sur la même case. Une case d'égout posée sous un flic ne l'y expédie pas ! On peut acheter plusieurs « Grands travaux » à l'avance.
Exemple, le tueur rouge a acheté le droit de déplacer les égouts trois tours plus tôt. Il tombe sur la plaque d'égout devant le couvent et, histoire de ne pas risquer un vampage venu des égouts, ferme cet accès. Le gang rouge peut ouvrir un égout ailleurs avec un autre de ses membres situé sur une case de rue, ou attendre le tour suivant pour le faire. Attention, si un membre du gang rouge est vampé entre-temps, la vamp peut utiliser cette ouverture de bouche d'égout.

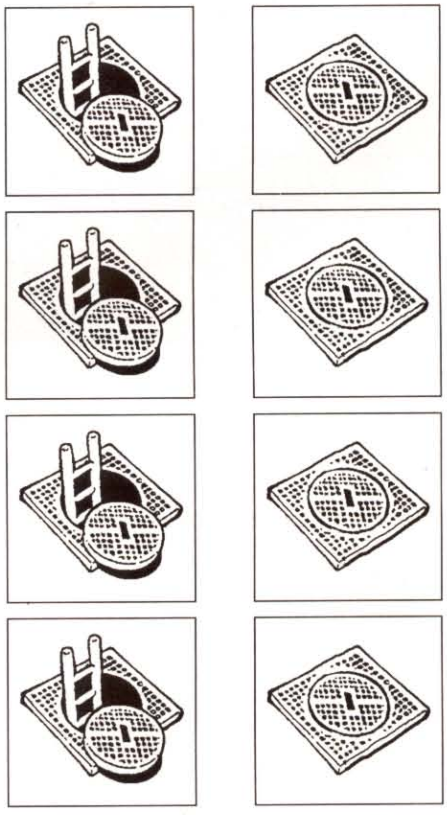
Temps limité

Entre joueurs qui se connaissent bien, qui jouent bien, la partie dure parfois des heures. On doit fixer au départ une durée limitée (par exemple 3 ou 4 heures). S'il n'y a pas de vainqueur à l'issue du temps réglementaire nous arrivons au « Massacre de la Saint-Valentin ». Cette partie du jeu dure 30 minutes au plus. Les actions sont limitées à des mouvements et des règlements de compte. Chaque joueur a 30 secondes, chrono en mains, pour jouer ses mouvements. Une fois que les déplacements sont faits, il peut régler les duels.
On ne peut plus acheter de boutique, ni gagner d'argent… On ne peut plus installer de nouveau gérant ou de pion racket. On ne peut entrer dans des boutiques que si on en est propriétaire ou pour y faire un règlement de compte. Le gagnant est celui qui a tué le plus de membres de gangs adverses au cours du Massacre de la Saint-Valentin.
En cas d'égalité à nouveau, on procédera à un tir aux buts façon football : une flèche chacun, le premier à avoir abattu deux cibles de plus que l'autre avec autant de fléchettes a gagné.

Finn

Le tour de jeu

- Lancement des dés (3 au plus pendant les trois premiers tours, 5 lorsque les flics sont là).
- Réclamation et perception des revenus.
- Déplacement et action pour chaque couple de flics.
- Déplacement et action pour chaque personnage.



MASSACRE DE LA SAINT-VALENTIN

La fête des amoureux, le 14 février, est très populaire dans les pays anglo-saxons. Lors de celle de 1929, à Chicago, Al Capone, envoya trois de ses hommes massacrer à la mitraillette Thompson, sept membres du gang de Bugs Moran.

Les perturbateurs

Zargos est un jeu de conquête que l'on peut ranger dans la même famille que le Risk. En dehors d'avoir pour cadre une planète imaginaire, son originalité réside dans les divers peuples qui ont chacun un pouvoir différent. Mais si Zargos est un jeu à péripétie pour des parties de 2, 3 ou 6 joueurs, il arrive que les parties à 4 ou 5 s'enlisent, chacun attendant que ses forces augmentent. Voici donc comment « perturber » les milieux de partie dans ces cas précis pour redonner un peu de tonus au jeu.

Dans Zargos, chaque peuple a un pouvoir particulier.

- Les **Moines** influent sur l'issue des combats en modifiant les jets de dés.
- Les **Amazones** se défendent mieux que les autres peuples.
- Les **Chevaliers** peuvent attaquer plusieurs fois de suite avec les mêmes armées.
- Les **Ailés** peuvent passer au-dessus d'une province.
- Les **Araignées** passent d'un volcan à l'autre.
- Les **Dragons** peuvent rester en mer et n'ont pas besoin de bateaux.
- **Leur but à tous :**

S'emparer de la Cité interdite et des trois provinces qui l'entourent. En cours de jeu, ils cherchent à s'emparer de royaumes entiers car chaque royaume donne une carte de magie par tour.

Peuples sans joueur

Choisissez normalement vos peuples à ces exceptions près :

a) Si vous êtes quatre, ne choisissez ni les Araignées, ni les Dragons.

b) Si vous êtes cinq, vous ne choisirez pas l'un des deux (Araignées ou Dragons), à votre convenance.

Ces peuples interviendront dans le cours de la partie, mais d'une façon différente à leur habitude, comme nous allons le voir.

Qui les contrôle ?

Au début de chaque tour, un nouvel ordre de jeu est déterminé en fonction du tour précédent. Les peuples non-joueurs, même s'il ont des territoires, ne sont pas indiqués sur cet ordre de jeu. Si vous jouez à cinq, le dernier joueur joue le peuple sans joueur après sa propre phase. Si vous jouez à quatre, l'avant-dernier joueur joue son propre peuple, puis les Dragons ; et le dernier joueur joue son propre peuple, puis les Araignées.

Règles pour les Araignées

Renfort

A chaque phase de renfort (dès la première), on place 3 pions Araignées sur la Cité interdite de Zargos. Ce placement est de pure forme et les pions n'occupent en aucune manière la Cité. Ces Araignées sont censées être quelque part dans les profondeurs de la planète et peuvent sortir par n'importe quel volcan. En ce qui concerne les déplacements, faites exactement comme si la case centrale du royaume de Zargos avait un volcan sur elle. Les Araignées ne peuvent quitter et atteindre cette case que par le volcan. Si les Araignées occupent des territoires, elles ne gagnent aucun renfort propre à cette occupation. Si elles conquièrent un royaume, elles ne gagnent pas de cartes de magie.

Enfin, dès que l'une des trois provinces qui entourent la Cité interdite est atteinte par un des peuples, retirez tous les pions Araignées de la Cité. Par la suite, aucun pion Araignée n'arrive plus en renfort.

Attaques, déplacements et défenses

Le joueur qui contrôle les Araignées les fait jouer comme un peuple indépendant (mêmes règles que pour le jeu à deux ou trois joueurs), aux exceptions près :

- Un pion Araignée ne peut aller que sur une province qui a un volcan, ou qui touche une province qui a un volcan.
- On ne peut mettre plus de 9 Araignées sur une même case du plateau (y compris la case centrale). Toute Araignée qui va au-delà de cette limite est défaussée.

Règles pour les Dragons

Renfort

A chaque phase de renfort (dès la première), le joueur qui les contrôle à ce moment place 3 pions Dragons de la manière qu'il le désire sur les quatre cases de mer qui entourent le royaume de Zargos. Si les Dragons occupent des territoires, ils ne gagnent aucun renfort propre à cette occupation. S'ils conquièrent un royaume, ils ne gagnent pas de cartes de magie.

Enfin, dès que l'une des trois provinces qui entourent la Cité interdite est atteinte par un des peuples, il n'y a plus de phase de renfort pour les Dragons.

Attaques, déplacements et défenses

Le joueur qui contrôle les Dragons les fait jouer comme un peuple indépendant (mêmes règles que pour le jeu à deux ou trois joueurs), aux exceptions près :

- Un pion Dragon ne peut aller que sur une province qui touche la mer.
- On ne peut mettre plus de 9 Dragons sur une même case du plateau. Tout Dragon qui va au-delà de cette limite est défaussé.
- Les Dragons ne peuvent attaquer une province côtière du royaume de Zargos, qu'il y ait ou non un peuple dessus.

Pierre Rosenthal

Amours et intrigues

« Chère baronne de Plessis-Beaujour, vous m'auriez déçu de ne point considérer une aussi douce proposition… — Certes, Marquis de Villefranche, mais j'ai bien peur que notre bonheur soit de courte durée, la guerre voyez-vous est chose fort navrante… » A peine ceci fut-il dit que la guerre éclata et que le marquis mourut d'une vilaine carte jouée fort sournoisement par son épouse…

Entre rôle et diplomatie

Aristo est un jeu de rôle avec scénario, meneur, personnage créé et incarné par un joueur, PNJ, dés à dix faces. Mais c'est un jeu de rôle où le scénario n'est pas écrit à l'avance, où le meneur change à chaque tour et qui se joue avec un plateau de jeu, des cartes… et une règle qui tient sur trois feuillets !

En fait c'est un jeu de rôle très simplifié, c'est aussi un jeu de plateau avec beaucoup de role-playing ! Mais c'est surtout un jeu de cartes. La règle est courte parce que tout est codifié sur ces cartes sous forme d'un texte, d'un dessin ou d'une couleur (voir encadré).

Précisions et conseils de stratégie

Le Grand chambellan est le meneur de jeu (MJ). Il « anime » la partie, c'est-à-dire qu'il rappelle la phase de jeu en cours, distribue la parole aux joueurs, sert d'arbitre et gère le temps lors de la phase « négociations ». Pour l'aider dans cette tâche, il trouve au bas de la feuille de marque l'« Aide-mémoire ». Le MJ veille également au respect de l'étiquette. Sans étiquette, point de vie de cour ! Si le joueur n'a pas d'argent, on note en négatif les pénalités dans sa colonne fortune, il a des dettes ! Le Grand chambellan donne de temps en temps l'état de la fortune de chacun. Précisons que si au cours du tour, son personnage meurt, le joueur reste tout de même Grand chambellan.

Concernant les pénalités je rappelle qu'il n'y a que trois cas à sanctionner (nom, titre, charge, dignité ; sexe ; tutoiement). On peut aussi sanctionner les grossièretés qui ne sont pas d'époque. A la discrétion du Grand chambellan ou d'un accord entre joueurs.

A propos du « parti », il ne s'agit pas ici de la nationalité du personnage. Tous les acteurs dans *Aristo* sont français (même le roi !). Seule la reine est originaire d'un autre pays. Il ne faut donc pas prendre un nom à consonnance anglaise si on est du parti anglais.

On peut donner de l'argent à un courtisan. Le Grand chambellan fait l'écriture sur la feuille de marque. On ne peut donner que l'argent que l'on possède !

On peut jouer « blessure de guerre » contre le roi, et « accident de chasse » ou « poison » contre le roi ou la reine. C'est l'intérêt des courtisans qui n'ont pas la cote et qui espèrent être mieux apprécier d'un nouveau souverain.

On peut essayer de se « suicider » en jouant contre soi « Poison », « Accident de chasse », « Blessure de guerre ». Ne pas jouer trop rapidement la carte « Vous avez gagné au jeu ». C'est un fabuleux joker en fin de partie. A la surprise générale vous pouvez marquer les points qui vous manquent.

Il n'y a pas d'erreur d'impression sur la carte « La guerre est perdue ». Dans le texte on trouve en effet « Secrétaire d'État à la Guerre - 2 » et « Maréchaux + 3 ». Le secrétaire d'État est pénalisé, il a la responsabilité politique de l'échec. Le maréchal n'est pas mis en cause, au contraire, il s'est bien battu ! Je fais ici allusion à la triomphante réception organisée par le roi Louis XIV pour le maréchal de Villeroy après une cuisante défaite militaire. Il s'agissait pour le roi de ne pas montrer sa déception, de garder la tête haute.

Autre allusion historique avec la carte « Le roi apprécie votre adresse au billard. Vous +3 ». Il s'agit ici de Chamillart, amené à la cour et présenté au roi parce qu'il jouait très bien au billard. Il deviendra par la suite un ministre très important (les finances, la guerre).

Inspis

Pour la réalisation de ce jeu, je me suis inspiré des « Mémoires » du duc de Saint-Simon. Lecture que je recommande à tous ceux qui pensent que l'ambiance (cabales, secrets d'alcôve, trahisons) vécue au cours d'une partie d'*Aristo*, serait éloignée de la réalité historique. De la même manière, le film de Roger Planchon « Louis, enfant roi », montre combien *Aristo* est surtout un vrai jeu de simulation !

Philippe Mouchebœuf

Les cartes d'Aristo

On distingue 5 zones:

1 - Conditions pour jouer la carte

Il existe deux types de conditions: l'emplacement de la cour et le sexe du personnage. « Soleil » : cour à Versailles. « Cor de chasse » : cour à la chasse. « Canon » : cour à la guerre. « Vous êtes une femme » : seule une femme peut utiliser cette carte. « Favorite » : seule la Favorite peut utiliser cette carte.

2 - Conditions pour recevoir une carte

Une carte peut être attribuée à soi-même, à un autre courtisan ou viser le roi ou la reine. Les différentes conditions possibles sont: « H » : homme (dont le roi). « F » : femme (dont la reine). « Favorite » : la favorite du moment ! « Amant de la Reine » : amant de la reine du moment. « Personnes à la Bastille» : à la Bastille ! « Qui a usé d'un philtre » : avoir avoir joué une carte « Philtre » précédemment. « Qui a utilisé le poison » : joué une carte « Poison » précédemment. « Titré » : avoir un titre de noblesse (baron, comte, marquis, duc). « Roi veuf » : que la reine soit morte (accident de chasse, etc.)

3 - Objet

« La Favorite meurt en couches. » : le joueur « Favorite » perd son personnage. (même chose pour « l'amant de la Reine est assassiné ». « Le roi malade, trop saigné meurt » : on retire tous les pions de la colonne du roi. (même chose quand la reine meurt).

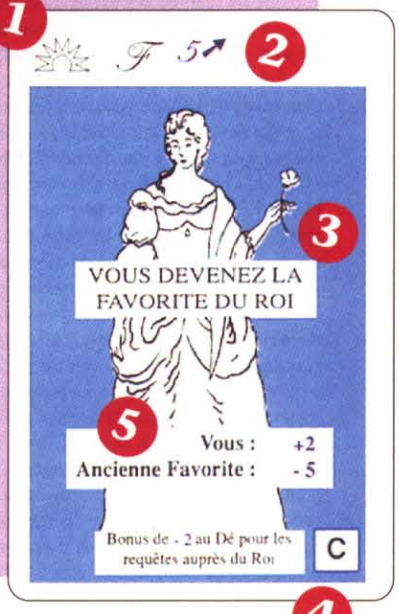
4 - Type R

Cartes « Requête » : on fait une requête pour soi, ou pour ou contre un autre joueur. C : carte à Conserver devant soi une fois jouée. Dé : il faut lancer un dé pour déterminer le résultat.

5 - Effets

« Vous +3 (en bleu) » : le joueur avance son pion de 3 cases (colonne du roi). « Parti +2 (en bleu) » : les joueurs du même parti augmentent leur pion de 2 cases (colonne du roi). « Parti espagnol -2 (en rouge) », tous les joueurs de ce parti baissent de 2 cases (colonne de la reine). « Parti de la reine -3 (en bleu) » : si la reine est anglaise, tous les joueurs du parti anglais baissent de 3 cases (colonne du roi). « 5000 » : somme à recevoir (carte à fond jaune) ou à donner (carte à fond gris), le Grand Chambellan ajoute ou retire cette somme dans la colonne « Fortune » du joueur. « La cour rentre à Versailles » : on cache les cartes situées dans la case « la cour est à Versailles » en laissant visible cette inscription. « Bonus de -2 au dé pour les requêtes auprès du roi » : lors d'une requête au roi, on retire 2 points au résultat du dé. « Demande pension exceptionnelle » : c'est un exemple de pouvoir supplémentaire donné par certaines cartes « Charges » (cartes avec un portrait). A utiliser une seule fois dans son tour de jeu, action «gratuite», en plus des 2 actions normales.

« Conduit(e) à la Bastille » : le joueur place ses deux pions du plateau de jeu dans la case « Bastille ». « Elle part en exil » : placer les deux pions sur la case « Exil ».



Fief 2.5

Une nouvelle carte de pouvoir : le Pape.

Fief a dix ans et malgré l'émergence de nombreux produits concurrents sur le même thème, ce jeu a toujours son public de passionnés. Le courrier que je reçois, les nombreux tournois organisés cet été le prouvent. Pour les nouveaux joueurs pas de problèmes, le jeu est suffisamment riche pour faire de très nombreuses parties sans se lasser. Pour tous les autres, ceux de la première heure et les accros, j'ai concocté quelques nouvelles règles dans le but de lui donner un sang nouveau, d'en renouveler l'intérêt. Ce n'est pas encore *Fief 3*, c'est *Fief 2.5*.

Il faut un berger à toutes ces brebis...

Dans notre charmant petit état du Moyen-Âge nous avions oublié un personnage des plus importants : le pape. Il est élu par les cardinaux, on a déjà les cardinaux ! Il suffit pour cela de les réunir en conclave, ce qui est assez simple. Seuls les cardinaux sont électeurs. Il n'y a pas de dépôt de candidature, mais seuls les cardinaux et les évêques sont éligibles. L'élection se fait durant la phase « Négociations » s'il y a au moins 3 cardinaux dans le jeu. Après quelques minutes de délibérations, le vote se déroule à bulletin secret (1 bulletin par cardinal) – prévoir papier et crayon. Le seigneur qui obtient 2 voix est élu. Brûlez alors les bulletins avec de la paille sèche. Si aucun seigneur n'obtient ces 2 voix, brûlez-les avec de la paille humide ! L'élection du pape se fait toujours avant celle du roi.

Les pouvoirs du pape sont nombreux et importants. Il nomme les évêques et les cardinaux. Une fois que le trône de saint Pierre est occupé, on ne peut nommer un évêque ou faire un cardinal qu'avec l'accord du pape. S'il refuse une nomination d'évêque, la carte « Évêque » lui est remise. À la mort d'un évêque ou d'un cardinal, le pape récupère les cartes « Évêque » et « Cardinal » et les attribue au seigneur de son choix (si ce dernier est d'accord). Un seigneur peut être fait cardinal même s'il n'est pas déjà évêque. Mais une fois cardinal un seigneur ne pourra plus se marier ou être élu roi. Le pape peut dissoudre un mariage royal. S'il n'y a pas de « Prince », le pape prononce la dissolution (à la demande de l'un des deux époux). La reine n'est plus la reine, et le roi peut se remarier. Le pape ramène à la raison les paysans révoltés, il lui suffit de se rendre sur le village où se trouvent des pions « Révolte », ils sont aussitôt éliminés. Le pape perçoit la dîme papale sur n'importe quel évêché. Il pose la carte « Dîme » sur l'évêché de son choix. Le pape peut, seul, sacrer le roi. Comme pour les membres de la famille royale (roi, reine et prince), on ne peut pas jouer la carte « Justice » sur le pape. À la mort du pape les cartes « Évêque » sont remises au talon et les cartes « Cardinal » au Grand trésorier. Les règles normales concernant les évêques et les cardinaux s'appliquent à nouveau.

Sus à l'infidèle !

Quand le royaume est trop petit, un bon moyen pour faire fortune ou occuper ses ennemis est sans nul doute la croisade. Jérusalem est très éloignée et ceux qui l'occupent, les Turcs Seldjoukides, sont riches...

La croisade est proclamée par un évêque ou par le pape qui se trouve dans sa cathédrale (village capitale de l'évêché, en jaune sur le plateau de jeu). Le pape ne peut lancer une nouvelle croisade que tous les trois tours de jeu. Tous les seigneurs hommes et laïcs présents sur l'évêché (ou dans tout le royaume s'il s'agit du pape) partent aussitôt délivrer le tombeau du Christ. Les pions « Seigneur » sont retirés du plateau de jeu et posés sur les cartes du même nom. Si le roi se croise (part en croisade), la régence est assurée dans l'ordre : par la reine, un seigneur homme membre de la famille du roi désigné par le roi, un seigneur homme ou une femme titrée élu par tous les autres (une voix par seigneur homme – croisé ou non – et femme titrée, vote en secret avant le départ pour la croisade). En cas d'égalité, le roi doit désigner un évêque. Le régent a tous les pouvoirs du roi jusqu'à ce que ce dernier revienne.

Le retour de la croisade se fait durant la phase « Négociations ». Pour chaque seigneur on lance 1d6.

- **1 :** Mort au combat contre les Sarrasins.
- **2 :** Prisonnier des infidèles qui réclament une rançon (seigneur, 500 écus ; baron ou comte, 1000 écus ; duc et prince, 2000 écus ; roi, 4000 écus). Le seigneur ne pourra rentrer qu'une fois la rançon versée. On ne lance plus le dé pour un joueur prisonnier.
- **3 :** Le seigneur donne de ses nouvelles, tout se passe bien, il envoie X pièces d'or prises sur les incroyants (1d6 x 100 écus), aux bons soins des templiers.
- **4 :** Le seigneur rentre malade (placer la carte seigneur horizontalement).

À chaque tour suivant, phase « Négociations », lancer 1d6 :

1 ou 2 : Il meurt.

3 à 6 : Il survit et son exemple décuple les forces des soldats qui combattent à ses côtés (ajouter +3 à chaque dé dans les combats où il est engagé).

- **5 ou 6 :** Le seigneur rentre, lancer 1d6 :

1 : il revient fatigué ;
2 : il revient avec de l'or (1d6 x 500 écus) ;
3 : il revient avec 10 soldats et leurs chevaux ;
4 : il revient avec un fief gagné sur les infidèles qui lui rapporte 1000 écus à chaque tour tant qu'il est vivant (argent versé à la phase « Revenus ») ;
5 : il revient chevalier du Temple (+6 au combat, il peut partir en croisade quand il le souhaite à son tour de jeu durant n'importe quelle phase) ;
6 : il revient, se fait moine et ne pourra plus se marier ; s'il était marié, il répudie sa femme, et le mariage est annulé.

Miracles en pièces détachées...

Rien de tel que le morceau d'un saint, os, cheveux, sang ou un objet lui ayant appartenu (bout de tissu, bol...) pour faire des miracles. Ces précieuses reliques sont conservées pieusement dans de riches reliquaires cachés dans les cryptes des cathédrales, chefs-lieux des évêchés (Blaye, Bourg, Sigy et Tournus). Il y a un reliquaire dans chaque cathédrale, mais il y en a un de vide ! Seul l'évêque titulaire de l'évêché peut se faire remettre le reliquaire. Pour cela, il doit se rendre dans sa cathédrale.

On place les 4 pions « Relique » dans un bol opaque, le joueur tire l'un des pions qui est alors placé sur le plateau de jeu avec son propriétaire. On peut le donner, l'échanger, le vendre. L'évêque ne sert qu'à le trouver. Si le reliquaire est vide, on remet le pion au Grand Trésorier.

Il y a trois reliques, le saint Graal, la relique de sainte Radegonde, la relique de saint Saturnin.

Dans un combat le saint Graal décuple l'ardeur des soldats qui le défendent, le joueur qui le possède multiplie par 3 le résultat de l'un des dés, il choisit le dé avant de le lancer. Les autres reliques sont aussi miraculeuses. Pour que le miracle soit possible, il faut la présenter à la personne concernée (pion « Seigneur » et pion « Relique » sur le même village). Si la relique est à l'intérieur d'un château ou d'une cité, le seigneur doit avoir l'autorisation du propriétaire pour y pénétrer. Sainte Radegonde a le pouvoir de rendre féconde les femmes mariées stériles. Une fois la

Le Saint Graal

La relique de sainte Radegonde

La relique de saint Saturnin

Reliquaire vide

Catapulte (x12)

Cheval (x30)

relique présentée à une femme mariée, on retourne le paquet de cartes défaussées et on prend la première carte « Seigneur » que l'on trouve. S'il n'y en a pas, il n'y a pas de miracle ! La relique de saint Saturnin a pour effet de guérir de la mort ! Si la relique est découverte, les seigneurs morts ne sont pas retirés du jeu, leur carte « Seigneur » est posée à l'envers (tête en bas) jusqu'à leur résurrection ou leur mort définitive. Si on leur présente la relique dans les 2 tours qui suivent le décès, ils reviennent à la vie. Un seigneur mort au tour 3 peut ressusciter jusqu'au tour 5. Les seigneurs morts durant une croisade ne sont pas concernés.

Nouveaux usages

Carte « Évasion »

Le meilleur moyen pour prendre une forteresse ce n'est pas défoncer la lourde, faire une brèche dans le mur ou passer par dessus la muraille, mais de se faire ouvrir la porte ! Combien de châteaux sont tombés par la trahison de l'un des assiégés ! Avec la carte « Évasion » on peut maintenant déplacer un ou plusieurs seigneurs (avec un maximum de 3 soldats par seigneur comme escorte) d'un village à un autre distant de 3 étapes du château de départ. Utilisant souterrains, passages secrets et complicités diverses, l'arrivée se fait à l'intérieur ou à l'extérieur d'un château, d'une cité ou d'un village. Carte à utiliser durant n'importe quelle phase de jeu, déplacement immédiat. Cette carte s'utilise aussi avec ses règles de base.

Carte « Bonnes récoltes »

Pour obtenir une récolte normale après une famine, il faut une bonne récolte. Une carte « Bonnes récoltes » enlève donc une carte « Famine ». Mais, s'il n'y a pas de famine, la bonne récolte devient une excellente récolte… Attention, le mauvais temps ne permet jamais de bonne récolte ! La carte « Bonnes récoltes » posée dans une zone où il n'y a ni carte « Famine » ni carte « Mauvais temps » permet de multiplier par 2 les revenus des moulins et pressoirs situés dans cette zone. La carte est ensuite défaussée. Après avoir été posée, cette carte peut être enlevée et remplacée par une carte « Famine » ou « Mauvais temps ».

Inflation

Au départ le royaume est pauvre avec peu ou pas d'activité économique, mais rapidement, si les seigneurs sont de sages gestionnaires, le pays se couvre de pressoirs, moulins et châteaux ainsi que d'orgueilleuses cités. La démographie va bon train. Le bourgeois n'est pas fou, et les prix pour équiper les soldats ou le matériel de construction vont s'envoler, c'est l'inflation…

Les prix des soldats, pressoirs, moulins et châteaux augmentent au cours de la partie. Durant les 5 premiers tours, les tarifs prévus dans la règle de base sont appliqués (100, 200, 300 et 1000 écus). Du tour 6 au tour 9 les nouveaux tarifs sont : 200, 300, 400 et 1500. Enfin à partir du tour 10 on doit payer : 300, 300, 400 et 2000 écus. Le prix des révoltés, des gardes et des chevaux n'augmente pas.

De l'art de la guerre

Recrutement de soldats

On ne peut « acheter », c'est-à-dire recruter, entraîner, équiper qu'un maximum de 6 soldats par tour de jeu. Il était trop facile, après une mémorable bataille où des dizaines de soldats se sont fait trucider, que l'on puisse racheter en une seule fois toutes les troupes perdues.

Le cheval fait le chevalier

Il faut distinguer les cavaliers des fantassins. Le prix d'un cheval est de 100 écus. Il faut un cheval par soldat ! Tous les seigneurs et les gardes ont automatiquement un cheval (donc pas d'achat). Les troupes montées peuvent se déplacer de 3 étapes par tour de jeu. Les soldats à cheval ne peuvent être arrêtés sur un village sans château ou cité que par une troupe d'au moins 4 soldats. Sur un village gardé par moins de 4 soldats, une troupe à cheval peut poursuivre son chemin sans combattre. À la mort du soldat, son cheval est tué.

Les gardes

Les gardes sont des troupes d'élite, très disciplinées, très bien encadrées et composées de sergents et de professionnels de la guerre. Il est maintenant possible de les séparer en plusieurs groupes qui peuvent se déplacer sans seigneur à leur tête. Ils ont tous des chevaux. Les « Gardes du roi » sont aux ordres du roi ou du régent. Les « Gardes de la reine » n'obéissent qu'à la reine en titre (ni au roi ou régent, ni à l'ancienne reine). À la disparition du roi, du régent ou de la reine, les gardes restent sur le plateau de jeu et ils se défendent s'ils sont attaqués.

Moral au combat

Dans une bataille, la présence d'un seigneur pour commander et motiver des troupes est indispensable. On applique un Malus de -2 pour chaque dé lancé s'il n'y a pas de seigneur (homme ou femme) présent sur le village avec les soldats au début du combat. Même s'il s'agit d'une simple princesse qui ne combat pas, l'escorte ou la garnison qui aura en charge sa défense sera très motivée, donc ne subira pas de malus. En revanche, les troupes envoyées au combat par un seigneur qui bat en retraite manqueront singulièrement d'entrain et il est normal qu'elles soient pénalisées. Il n'y a pas de malus quand le seigneur meurt durant la bataille (visé par les ennemis).

Catapultes

Pour partir à l'assaut des villages fortifiés, il manquait des machines de guerre. Sous le terme générique de « Catapulte », on regroupe les engins de siège de l'époque : trébuchet, mangonneau, baliste, tour de siège, béliers… La Catapulte coûte 600 écus. Lourde à déplacer ou longue à construire sur place, elle est achetée durant la phase « Achats ». On la pose sur un village où se trouve un seigneur. Elle se déplace avec au moins 4 soldats (par catapulte) et ne peut faire qu'une étape par tour de jeu, deux si les soldats sont à cheval. Dans une attaque contre un château ou une cité, le joueur multiplie par 2 le résultat d'un dé pour chaque catapulte qu'il utilise. Il choisit le dé avant de le lancer ! La catapulte est automatiquement détruite quand les soldats qui la servent sont éliminés. Elle peut être détruite par son propriétaire, à son tour de jeu, durant la phase « Déplacement ».

Je tiens à remercier tous ceux qui m'ont permis de tester ces nouvelles règles. Au cours des tournois (« Stratèges » à Gradignan, Limoges) mais aussi par courrier et au téléphone (joueurs de Lyon et de Paris).

Philippe Moucheboeuf

Quelques précisions sur la règle de base

— L'élection du roi se fait à la majorité simple. Par exemple s'il y a 7 votants, 3 voix suffisent pour être élu si les 4 autres voix se sont dispersées sur plusieurs candidats (ou dans l'abstention). On vote oralement, dans l'ordre du tour. Élire un roi, c'est très démocratique mais est-ce bien historique. Tout à fait ! Il s'agit d'une vieille coutume du royaume des Francs. Au Moyen-Âge nos rois étaient élus, c'est en particulier le cas du fondateur de la dynastie des Capétiens : Hugues Capet. Qui sont les électeurs ? Pas le petit peuple, ni même toute la noblesse, mais seulement six grands seigneurs laïcs et six grands seigneurs ecclésiastiques : les pairs de France. Par la suite pour éviter que la fonction royale échappe à sa famille, le roi faisait élire, de son vivant, son fils aîné.

— Les moulins et pressoirs non protégés peuvent être détruits (ce n'est pas obligatoire) par les soldats qui occupent le village, même s'il n'y pas de combat c'est le pillage ! S'ils ne sont pas détruits, moulins et pressoirs ne rapportent aucun revenu, ni au propriétaire du fief, ni à l'occupant dont les soldats consomment sur place le produit des récoltes.

— Il est impossible de faire construire un château sur le village d'un fief ne vous appartenant pas. Le fait d'occuper le village d'un fief ennemi avec ses soldats ne donne pas le droit de propriété sur ce village. Le propriétaire est toujours le joueur qui occupe la capitale du fief.

Règles de tournoi

Pour ces occasions, je propose une partie limitée dans le temps et un classement rapide et simplifié des joueurs. La partie se fait en 12 tours. En fonction des fiefs possédés et de la « qualité » de sa famille, le joueur marque des points. On calcule les gains de la manière suivante : baron, comte, duc, évêque : 10 points ; prince, cardinal, reine : 30 points ; roi, pape, régent(e) : 50 points. Si un seigneur cumule plusieurs titres, on ne compte que le titre qui rapporte le plus de points. Le contrôle des fiefs rapporte aussi : 2 fiefs : 30 points ; 3 fiefs : 50 points ; 4 fiefs ou + : 100 points.

Le calcul se fait à la fin de chaque tour de jeu. On utilisera une feuille de marque avec en colonne le nom des 6 joueurs, et en ligne les 12 tours de jeu, plus deux lignes, une pour faire le total, une autre pour noter le classement.

Les jeux

Un peu d'histoire

Même si *Chainmail*, l'ancêtre de *Donjons & Dragons*, était un wargame avec figurines, ce n'est que dans les années 80 que les jeux de plateau avec figurines explosent littéralement, après la prise de pouvoir ludique de Games Workshop en Angleterre. *Warhammer 1re édition* est une ébauche de ce qui sera, quelques années plus tard, le standard de ce type de jeu. Quelques autres marques se lancent dans le combat et Grenadier est l'une des premières à sortir une gamme complète de jeux avec figurines (deux titres à thème science-fiction et deux autres à thème heroic fantasy). Ces jeux n'ont pas beaucoup de succès. Ils sont chers (les figurines livrées sont en plomb) et les figurines sont petites et laides. Grenadier qui ne souhaite pas jouer les seconds couteaux préfère abandonner ce combat déjà inégal : le boum de Games Workshop est énorme et la machine de guerre est en route.

La firme anglaise sort alors jeu sur jeu avec plus ou moins de bonheur. La seconde (en boîte, traduite en français) et la troisième (sous la forme d'un gros livre) éditions de *Warhammer* ont de plus en plus de succès, ce qui n'est pas le cas de nombreux jeux de science-fiction qui disparaissent peu après leur sortie. Mais tous ces échecs ne doivent pas faire oublier les succès qui perdurent encore de nos jours. C'est par exemple à cette époque que *Blood Bowl* parvient à sa maturité, après une première édition vraiment trop éloignée du football américain pour être crédible.

Quelques précisions

Le terme de « jeu de plateau avec figurines » est très vague et j'ai eu beaucoup de mal à sélectionner les jeux qui devaient en faire partie. Même si certains utilisent un plateau en carton, l'esprit du jeu avec figurines reste présent, puisque les joueurs aiment à manipuler des figurines amoureusement peintes plutôt que des pions en carton souvent austères. On pourra aussi imaginer une constante de thème puisque la plupart des jeux décrits ci-dessous font l'apologie de la force brute et de l'esprit guerrier plutôt que celui de l'intellect et de la diplomatie.

Les locomotives

Sous ce titre sont regroupés les jeux les plus connus et les plus joués en France. Ce ne sont peut-être pas les meilleurs, mais ce sont en tout cas les plus prestigieux.

Battletech

FASA

Thème : Combat de robots géants. **Traduction :** Oui (Descartes Éditeur). **Contenu :** Figurines en plastique. **Extensions :** Très nombreuses (en anglais uniquement). **Figurines en vente séparément :** Oui (Ral Partha). **Type de personnage incarné :** Pilote de robot géant. **Nombre de figurines par joueur :** Généralement une seule. **Ambiance :** Particulièrement militariste.

Ce jeu est certainement le plus célèbre jeu de science-fiction avec figurines (avec *Warhammer 40,000*). Le jeu a subi nombre de révisions et la version française traduite est certainement la plus accessible et celle qui contient le moins d'erreurs. Simple et rapide à mettre en place, *Battletech* est un classique que l'on ne doit pas oublier.

J'aime : Le nombre d'extensions parues.

Je regrette : Le fait qu'aucune ne soit traduite.

Blood Berets

Jeux Descartes

Thème : Combat futuriste tactique. **Traduction :** Oui (version originale par Target Games). **Contenu :** Figurines en plastique. **Extensions :** Non. **Figurines en vente séparément :** Oui (Heartbreaker). **Type de personnage incarné :** Leader d'un petit groupe de soldats. **Nombre de figurines par joueur :** Rarement plus de dix. **Ambiance :** Sordide et décadente.

Ce jeu est la version « de plateau » d'un jeu de rôle de science fantasy qui n'est pas sans rappeler le monde de *Warhammer 40,000*. L'univers qui est décrit dans ces deux jeux est à mi-chemin entre la science-fiction pure et dure et le cyberpunk mystique. Le jeu de plateau ne prend en compte que le côté militaire de l'ensemble et nous propose des combats entre deux petites escouades, dans des couloirs ou une jungle impénétrable. Le système de jeu est simple, mais le placement des cartes n'est pas sans rappeler *Advanced Space Crusade*.

J'aime : La qualité du matériel (excepté les figurines).

Je regrette : La laideur des figurines.

Blood Bowl, 3e édition

Games Workshop

Thème : Sport violent dans un monde fantastique. **Traduction :** Oui (Games Workshop). **Contenu :** Figurines en plastique. **Extensions :** Oui (*Zone mortelle*). **Figurines en vente séparément :** Oui (Games Workshop). **Type de personnage incarné :** Coach d'une équipe de football. **Nombre de figurines par joueur :** Onze. **Ambiance :** Délirante et violente.

Ce jeu tente de simuler une sorte de football américain joué par les principales races fantastiques du monde de *Warhammer*. Les nains, les orques, les elfes et les humains combattent donc pour la possession d'un ballon ovale garni de pointes. La nouvelle édition de ce jeu est proche de la perfection : les différentes races sont vraiment différenciées et le jeu est beaucoup plus dynamique. On peut cependant reprocher le côté un peu trop aléatoire des parties.

J'aime : Le dynamisme des parties.

Je regrette : Le facteur aléatoire un peu trop présent.

Heroquest

Milton Bradley

Thème : Exploration de labyrinthes. **Traduction :** Oui (Milton Bradley). **Contenu :** Figurines en plastique. **Extensions :** Oui (plusieurs, faciles à trouver). **Figurines en vente séparément :** Dans les extensions uniquement. **Type de personnage incarné :** Héros (elfe, barbare, magicien, etc.). **Nombre de figurines par joueur :** Une seule. **Ambiance :** Héroïque et cinématographique.

Ce jeu est l'un des seuls qui soit connu du grand public, puisque des spots télévisés ont vanté ses mérites et qu'il est aisé de le trouver dans tout bon magasin de jouet. Le thème n'est pas neuf (l'exploration d'un « donjon » bourré de monstres par un groupe d'aventuriers), mais la présence d'un « maître de jeu » permet aux novices de comprendre avec facilité les principes mêmes du jeu de rôle (au sens large du terme). Un bon produit trop souvent critiqué. Notons qu'il existe une version informatique de ce jeu (chez Gremlin Software). Elle reproduit de façon rigoureuse le jeu de plateau, mais manque singulièrement de convivialité.

J'aime : L'initiation au jeu de rôle.

Je regrette : Le système de jeu trop simpliste.

Man O'War

Games Workshop

Thème : Combat naval dans un monde fantastique. **Traduction :** Oui (Games Workshop). **Contenu :** Figurines en plastique. **Extensions :** Oui (*Mer de sang, Fléau des mers*). **Figurines en vente séparément :** Oui (Games Workshop). **Type de personnage incarné :** Amiral d'une flotte. **Nombre de figurines par joueur :** Une douzaine. **Ambiance :** Presque historique (mais agréablement variée).

Ce jeu très réussi propose de diriger des petites flottes de bateaux de guerre. Le thème est accrocheur et les joueurs n'ont pas besoin de posséder de nombreuses figurines pour jouer. Le décor est aussi très facile à mettre en place (un simple drap bleu fera l'affaire). Tous ces avantages en font un jeu à part qu'il ne faut pas négliger.

J'aime : Le thème original et le système de jeu.

Je regrette : Rien.

Seigneurs de guerre

Milton Bradley

Thème : Combat d'armées dans un monde fantastique. **Traduction :** Oui (version originale *Warlords* par Milton Bradley). **Contenu :** Figurines en plastique. **Extensions :** Oui. **Figurines en vente séparément :** Dans les extensions uniquement. **Type de personnage incarné :** Général d'une armée. **Nombre de figurines par joueur :** Deux douzaines d'unités. **Ambiance :** Grandiose et médiévale.

Ce jeu, proposé à grands renforts de publicité aux jeunes enfants, n'est peut-être pas ludiquement satisfaisant. Il n'en reste pas moins que le matériel est visuellement parfait (le tapis de jeu est tellement énorme qu'il peut être utilisé dans une convention pour faire apprécier notre hobby aux visiteurs) et qu'il suffit de quelques règles supplémentaires pour rendre l'ensemble totalement jouable (*Casus Belli* a d'ailleurs déjà proposé des règles avancées pour Seigneurs de guerre dans son numéro 72).

J'aime : La taille du plateau de jeu et les figurines.

Je regrette : La simplicité excessive des règles du jeu.

de plateau avec figurines

Les jeux de plateau avec figurines ont toujours attiré les débutants dans le domaine du jeu de simulation. En effet, ils possèdent le pouvoir visuel des gigantesques wargames avec figurines, mais sont, paradoxalement, aisés à mettre en place. Les règles sont généralement simples et tout ce qu'il faut pour commencer à jouer est livré dans la boîte. Si vous êtes prêt à investir de l'argent (ces jeux sont souvent chers) et du temps (pour peindre les figurines), il ne vous reste plus qu'à lire cet article et choisir le jeu qui correspond le mieux à vos goûts.

Seigneurs-Dragons

Hexagonal

Thème : Combat entre dragons volants. **Traduction :** Oui (version originale *Dragon Lords* par Grenadier). **Contenu :** Figurines en plomb. **Extensions :** Pas encore. **Figurines en vente séparément :** Oui (Grenadier). **Type de personnage incarné :** Dragon de combat. **Nombre de figurines par joueur :** Généralement une seule. **Ambiance :** Magique et reptilienne.

C'est avec ce petit jeu au thème original que Grenadier attaque à nouveau l'empire Games Workshop. Il simule les combats que se livrent des dragons volants et cracheurs de feu (pas seulement !) dans un monde d'heroic fantasy. Le jeu est agréable et rapide, bien que pas assez précis pour attirer les « grands débutants ».

J'aime : Le thème original.

Je regrette : La non-simultanéité des mouvements.

Space Crusade

Milton Bradley

Thème : Combat futuriste tactique. **Traduction :** Oui (Milton Bradley). **Contenu :** Figurines en plastique. **Extensions :** Oui (deux). **Figurines en vente séparément :** Dans les extensions uniquement. **Type de personnage incarné :** Leader d'un petit groupe de soldats. **Nombre de figurines par joueur :** Généralement dix. **Ambiance :** Violente et délirante.

Petit frère de *Heroquest*, *Space Crusade* utilise la puissance commerciale de MB et le background des jeux Games Workshop pour décrire la lutte de marines spatiaux en prise avec les forces du Chaos. Le tout donne un curieux mélange qui n'a séduit ni les rôlistes ni le grand public, ni les amateurs de jeux avec figurines. Les mécanismes de jeu sont cependant attachants (sans être réalistes) et *Space Crusade* est l'un des rares qui peut vous amuser autant que votre petit neveu. Notons qu'il en existe une version informatique (chez Gremlin Software). Elle reproduit de façon rigoureuse le jeu de plateau et c'est très instructif pour comprendre les règles (mais cela ne va pas vraiment plus loin).

J'aime : La présentation et le matériel fourni.

Je regrette : Les scénarios trop similaires.

Space Hulk

Games Workshop

Thème : Combat entre des marines et de terrifiants extraterrestres. **Traduction :** Non. **Contenu :** Figurines en plastique. **Extensions :** Oui (deux, plus un livret de scénarios). **Figurines en vente séparément :** Oui (Games Workshop). **Type de personnage incarné :** Humain ou monstre extraterrestre. **Nombre de figurines par joueur :** Cinq, dix ou trente. **Ambiance :** Oppressante et réaliste.

Space Hulk est le chef-d'œuvre de Games Workshop et certainement le meilleur jeu de tous ceux décrits ici. Évidemment, le thème est quelque peu réducteur et les mécanismes longs à maîtriser (bien que faciles à comprendre), mais l'ambiance est un véritable cocktail explosif. Notons qu'il existe une version informatique de ce jeu (chez Electronic Arts). C'est un véritable bijou qui ne reprend pas exactement les règles du jeu de plateau (et c'est tant mieux). Entre action et réflexion, *Space Hulk* est un véritable électrochoc pour le joueur qui se retrouve réellement dans les couloirs exigus d'immenses vaisseaux extraterrestres.

J'aime : Tout.

Je regrette : Non, rien de rien ; non, je ne regrette rien.

Space Marine, 2e édition

Games Workshop

Thème : Combat d'armées dans un monde futuriste. **Traduction :** Oui (Games Workshop). **Contenu :** Figurines en plastique. **Extensions :** Oui (plusieurs, toutes traduites). **Figurines en vente séparément :** Oui (Games Workshop). **Type de personnage incarné :** Général d'une armée. **Nombre de figurines par joueur :** Environ cinquante unités. **Ambiance :** Grandiose et décadente.

Ce jeu est très original puisqu'il est le seul à utiliser de très petites figurines (5 mm pour les piétons). Cela permet de créer des armées relativement facilement (et à faible prix) et de mettre aisément en jeu toutes sortes de véhicules blindés. C'est aussi le seul qui donne une image grandiose des champs de bataille futuristes (les autres décrivent plus souvent de petites escarmouches).

J'aime : L'échelle du conflit.

Je regrette : Un certain déséquilibre entre les armées.

Warhammer 40,000 2e édition

Games Workshop

Thème : Combat d'armées dans un monde futuriste. **Traduction :** Oui (Games Workshop). **Contenu :** Figurines en plastique. **Extensions :** Oui (*Dark Millenium*, plus divers guides d'armées). **Figurines en vente séparément :** Oui (Games Workshop). **Type de personnage incarné :** Leader d'un petit groupe de soldats. **Nombre de figurines par joueur :** Quelques dizaines. **Ambiance :** Violente et décadente.

Frère jumeau de *Warhammer Battle*, ce jeu est plus spécialement destiné aux fanatiques de la science-fiction. Ils y trouveront tout ce dont ils peuvent rêver pour casser la tête de leur petit camarade. Le principal défaut de ce jeu est son échelle (25 mm pour les piétons) qui ne permet pas d'utiliser les engins blindés aussi souvent qu'il le faudrait (pas seulement pour une question de prix mais surtout pour une question d'encombrement sur la table).

J'aime : La présentation.

Je regrette : La portée ridicule des armes technologiques.

Warhammer Battle, 4e édition

Games Workshop

Thème : Combat d'armées dans un monde fantastique. **Traduction :** Oui (Games Workshop). **Contenu :** Figurines en plastique (plus d'une centaine). **Extensions :** Oui (*Magie*, nombreux guides d'armées). **Figurines en vente séparément :** Oui (Games Workshop). **Type de personnage incarné :** Général d'une armée. **Nombre de figurines par joueur :** Une centaine. **Ambiance :** Violente et délirante.

Ce jeu est le symbole du jeu avec figurines. Il décrit la lutte entre armées fantastiques dans un monde qui ne l'est pas moins. Les orques et les nains, les elfes et le Chaos sont encore un fois à l'honneur. C'est le fer de lance de la gamme *Warhammer*, et cette quatrième édition est sans nulle doute la plus accessible.

J'aime : La présentation.

Je regrette : Le coût très élevé d'une armée.

Le grenier des érudits

La liste des jeux mort-nés de Games Workshop est longue et je me contenterai de citer quelques titres : *Dark Future* (combat entre voitures armées et blindées), *Advanced Space Crusade* (un remix ludiquement fort pauvre de *Space Hulk*), *Advanced Heroquest* (une sorte de lien entre le jeu de rôle et le jeu de plateau), *Space Fleet* (combat spatiaux), *Adeptus Titanicus* (un jeu de combat de robots géants désormais inclus dans *Space Marine* dans une version édulcorée) et *Mighty Empires* (le système de jeu en campagne pour *Warhammer*). Milton Bradley, avant sa collaboration avec Games Workshop sur *Space Crusade* et *Heroquest* a publié cinq jeux désormais introuvables qui utilisaient de nombreuses figurines. On peut tout de même citer les trois plus connus (et les plus faciles à trouver) : *Fortress America* (l'invasion des États-Unis par tous les communistes de la terre), *Axis & Allies* (la Deuxième Guerre mondiale) et *Shogun* (guerres dans le Japon médiéval).

Moi, je sais où acheter

Sous ce titre sont regroupés des jeux qui peuvent être achetés en France mais uniquement dans certaines boutiques spécialisées. Beaucoup ne sont pas encore traduits et ne le seront certainement jamais.

Battle System

TSR

Thème : Combat d'armées dans un monde fantastique. **Traduction :** Non. **Contenu :** Pions en carton. **Extensions :** Oui. **Figurines en vente séparément :** Oui (Ral Partha).

Ce jeu, conçu à la base pour décrire les batailles rangées du monde de *AD&D*, est finalement aussi imprécis que maladroit. Les mécanismes de jeu ne sont pas à la hauteur du but recherché.

J'aime : Le dessin de la couverture.

Je regrette : Qu'il existe.

Fantasy Warlord

Folio

Thème : Combat d'armées dans un monde fantastique. **Traduction :** Non. **Contenu :** Aucune figurine. **Extensions :** Non. **Figurines en vente séparément :** Non (toutes sont utilisables).

Ce jeu de combat fantastique avec figurines est livré sous la forme d'un gros livret de 192 pages entièrement illustré. La présentation est parfaite et le jeu est d'une richesse et d'une précision rares. On est très proche du wargame avec figurines et très loin de la simulation « à coups de dés » de *Warhammer*. Le jeu gagne en intérêt et perd en succès.

J'aime : La présentation et le réalisme de l'ensemble.

Je regrette : Le nombre trop faible de races fantastiques.

Fantasy Warriors

Grenadier

Thème : Combat d'armées dans un monde fantastique. **Traduction :** Oui (Hexagonal). **Contenu :** Figurines en plastique. **Extensions :** Oui (difficiles à trouver). **Figurines en vente séparément :** Oui (Grenadier).

Ce jeu souffre d'un mauvaise présentation mais c'est réellement un bon palliatif à *Warhammer*. Les races et les créatures décrites sont identiques à celles de son grand frère, mais de nombreuses innovations méritent le détour.

J'aime : Les innovations du système de jeu.

Je regrette : La présentation.

Firefight

Alternative Armies

Thème : Combat futuriste tactique. **Traduction :** Oui (Morningstar). **Contenu :** Aucune figurine. **Extensions :** Non. **Figurines en vente séparément :** Oui (Alternative Armies).

Ce jeu est fort original parce qu'il ne demande que très peu de place et d'argent pour être utilisé convenablement. C'est en quelque sorte le pendant version « économique » de *Warhammer 40,000*. Malheureusement, malgré un travail de traduction très correct, les règles restent trop floues et imprécises pour s'imposer au milieu des grosses pointures du genre.

J'aime : Le faible coût du jeu et sa présentation sous forme de livret.

Je regrette : Le côté un peu « cheap » de l'ensemble.

Kill Zone

Grenadier

Thème : Combat dans un futur proche et sombre. **Traduction :** Non. **Contenu :** Figurines en métal. **Extensions :** Oui (très bon marché). **Figurines en vente séparément :** Oui (Grenadier).

Ce jeu est le seul qui traite du futur proche tant apprécié par les fanatiques du cyberpunk. Il est relativement mal présenté, mais est livré avec des figurines superbes (les désormais célèbres *Future Warriors*) et le seul prix des figurines vaut le prix du jeu dans son ensemble. Incontournable (c'est mon chouchou) !

J'aime : Tout.

Je regrette : La présentation.

OGRE, Miniature Rules

Steve Jackson Games

Thème : Combat de blindés dans un monde futuriste. **Traduction :** Non. **Contenu :** Aucune figurine. **Extensions :** Non. **Figurines en vente séparément :** Oui (très difficiles à trouver).

Ce jeu est la version « avec figurines » du jeu de plateau du même nom (très célèbre aux États-Unis). Les mécanismes de jeu sont anciens, mais laissent une grande part à la réflexion. C'est l'un des rares systèmes à être en concurrence directe avec *Space Marine*.

J'aime : Le système de jeu réaliste.

Je regrette : La trop faible diffusion du jeu.

Silent Death

ICE

Thème : Combat de vaisseaux spatiaux. **Traduction :** Non. **Contenu :** Figurines en plomb (mais il existe une version moins chère qui ne contient pas de figurines). **Extensions :** Oui (nombreuses, dont une en boîte). **Figurines en vente séparément :** Oui (Grenadier).

Ce jeu de combats spatiaux est plus réaliste et plus austère que tous les autres jeux présentés dans cet article. Il conviendra certainement plus aux fanatiques du genre qu'aux joueurs occasionnels.

J'aime : La clarté des règles et les fiches de vaisseaux.

Je regrette : La non-simultanéité des mouvements.

Croc

AIDE DE JEU pour Blood Berets

Les légions d'Algeroth

Du sang neuf chez les morts-vivants

Préambule

Même si ce n'est indiqué nulle part avec précision, il est certain que les népharites présents dans le jeu de plateau *Blood Berets* sont au service de l'entité supérieure Algeroth, l'apôtre de la guerre, le maître-démon de la technologie obscure et le mage de la biotechnologie. Malgré ce que ce jeu peut faire croire, les légions d'Algeroth ne sont pas uniquement composées de légionnaires morts-vivants. Cette proposition de scénarios variés vous présente les troupes exotiques qui luttent pour faire vaincre leur seigneur de la Symétrie obscure.

Précisions de jeu

Toutes les nouvelles troupes décrites plus bas sont directement issues du jeu de rôle *Mutant Chronicles*. Pour les utiliser dans n'importe quel scénario paru, vous devez remplacer les anciennes troupes selon le barème : **1 légionnaire =** 1 légionnaire d'Algeroth ou 1 centurion ou 1/2 nécromutant ; **1 népharite =** 1 népharite d'Algeroth ou 1 ézogoule ou 1 razide ou 1 maraudeur prétorien. Ces changements peuvent être opérés sans que le joueur Humain en soit prévenu, ce qui ajoutera encore à sa surprise lorsqu'il sera confronté à un « monstre » qu'il ne connaît pas. Certaines de ces troupes possèdent de nouveaux pouvoirs. Ceux-ci sont suivis d'une astérisque (*) et sont décrits en annexe. Notez enfin qu'il existe pour tous des figurines en métal de marque Heartbreaker.

Les népharites d'Algeroth

Les népharites d'Algeroth sont légèrement différents de ceux présentés dans les règles de *Blood Berets*. Ce sont des combattants émérites qui dirigent les monstres au combat et qui ne rechignent pas à combattre à leurs côtés. Leurs pouvoirs « magiques », relativement puissants, sont leur véritable force.
Compétences (Dommages) : Combat rapproché 16/15 (12) ; Armes à feu 15/12 (**12) ; Symétrie Obscure 14/11. **Initiative :** 16/14. **Actions :** 5/4. **Armure :** 26/23. **Pouvoirs :** Cécité, Onde de douleur, Feu obscur*, Flot d'acide, Fureur*, Indigestion*, Puits dimensionnel, Aura obscure. **Armement :** Belitshe + *Azogar.

Les centurions

Les centurions sont des prisonniers ou des déserteurs pris dans l'étau des techniciens tekrons et transformés en monstres au service des népharites d'Algeroth. Ce sont des humanoïdes d'une taille de 2 mètres. Leur peau est résistante, ils ont d'épais cheveux et des traits humains.
Compétences (Dommages) : Combat rapproché 13/11 (10) ; Armes à feu 12/10 (12) ; Symétrie obscure 12/10. **Initiative :** 12/10. **Actions :** 2. **Armure :** 23/21. **Pouvoirs :** Fureur*. **Armement :** Fusil kratach.

Les nécromutants

Les nécromutants sortent de plus en plus nombreux des salles de technologie noire. Ils ont un physique taillé pour le combat, une peau cendreuse et des cheveux argentés ou noirs. Ce sont en fait des êtres humains transformés par les techniciens des légions d'Algeroth. Ils gardent juste assez d'humanité pour être utilisés comme leader de petites unités de combat.
Compétences (Dommages) : Combat rapproché 15/13 (10) ; Armes à feu 14/12 (12) ; Symétrie obscure —. **Initiative :** 12/10. **Actions :** 2. **Armure :** 23/21. **Armement :** Fusil kratach.

Les légionnaires d'Algeroth

Les légionnaires morts-vivants au service d'Algeroth sont légèrement différents de ceux présentés dans les règles de *Blood Berets*. Ce sont les troupes de base des armées de ce maître-démon. Ils sont particulièrement demeurés et ne peuvent recevoir que des ordres précis et brefs. Seuls les népharites savent comment leur parler. Ce sont en fait des zombies, corps réanimés de soldats tués au combat.
Compétences (Dommages) : Combat rapproché 14/13 (12) ; Armes à feu 11/10 (10) ; Symétrie obscure —. **Initiative :** 9/8. **Actions :** 2. **Armure :** 22/21. **Armement :** Fusil Whirlwind + *Baïonnette.

Les ézogoules

Ces énormes créatures sont créées uniquement dans le but de combattre. Leur âme est vouée au carnage et à l'ivresse du champ de bataille. Dotées de quatre jambes et de deux bras musculeux, faisant plus de 4 mètres de haut, les ézogoules sont souvent équipées d'armes lourdes.
Compétences (Dommages) : Combat rapproché 15/13 (12) ; Armes à feu 14/12 (**12) ; Symétrie obscure 13/11. **Initiative :** 16/14. **Actions :** 4/3. **Armure :** 23/22. **Pouvoirs :** Aura obscure, Feu obscur*. **Armement :** Arme à feu de gros calibre.

Les razides

Les razides sont de grands monstres de plus de 3 mètres de haut. Leur corps est un immense conglomérat de métal et de chair. Les fluides vitaux des razides circulent à travers des tuyaux et des conduits de métal. Ils se battent souvent avec des armes de soutien lourdes.
Compétences (Dommages) : Combat rapproché 12/10 (10) ; Armes à feu 13/11 (**14) ; Symétrie obscure —. **Initiative :** 11/9. **Actions :** 3. **Armure :** 26/24. **Armement :** Arme à feu de très gros calibre.

Les maraudeurs prétoriens

Ces créatures sont les ennemis jurés des Blood Berets. Leur corps est une vraie merveille de technologie, composé de membres motorisés et d'organes artificiels. Les principaux organes névralgiques sont protégés par d'épaisses couches d'armure.
Compétences (Dommages) : Combat rapproché 17 (**14) ; Armes à feu 17 (**14) ; Symétrie obscure —. **Initiative :** 13. **Actions :** 3. **Armure :** 25. **Armement :** *Faux de Semaï + Lance-flammes Hindenburger.

Croc

Nouveaux pouvoirs de la Symétrie obscure

Feu obscur (Difficulté 1)
Un feu noir et destructeur est émis par l'utilisateur du pouvoir. Tous les dommages d'attaque au corps reçus par le personnage sont majorés de 3 points. Ce pouvoir dure 1 tour.

Indigestion (Difficulté 2)
La cible (en vue et à une distance maximale de 10 cases) voit de petites failles vers la Dimension obscure s'ouvrir dans ses entrailles... Les dommages infligés sont de puissance 13.

Fureur (Difficulté 1)
Un jet de résistance est autorisé si la victime n'est pas consentante. En cas de réussite, le personnage ciblé est pris d'une véritable folie meurtrière. Il se dirige vers la créature la plus proche (amie ou ennemie) et l'attaque obligatoirement au contact (avec un bonus de dommages de 2 points). Le pouvoir dure jusqu'à la mort de la victime ou de la dernière cible en vue. Durant tout ce temps, le personnage gagne une action supplémentaire et 3 points d'initiative.

SCÉNARIO pour Man O'War

Vers les mers du chaos

Dirigées d'une main de fer par les dieux chaotiques, les régions nordiques ont, de tout temps, fait briller mille lumières dans les yeux des marins. De tous les ports du Vieux Monde partent régulièrement des flottes de guerre qui doivent, selon les dires de leurs capitaines, amasser un véritable trésor avant de regagner leur port d'attache.

Les forces en présence

Toutes ces flottes sont construites avec 1000 points, « dans les règles de l'art », pour chacune des puissances du monde de *Man O'War*.

• La flotte impériale

La principale force de l'Empire est constituée par des bateaux dotés de rames et d'éperons. Même si les abordages et les canons font gagner nombre de batailles, c'est bien par l'éperonnement que l'Empire doit remporter la victoire. Cela en fait un camp relativement difficile à jouer.

— 11 bateaux divisés en 5 escadres :

1 caraque (150), 1 caraque (150), 3 loups impériaux (300), 3 galères (150), 3 galères (150), 1 maître sorcier (100), 1 carte de bâtiment (gratuit), 1 amiral (gratuit).

• La flotte elfe

Les elfes possèdent un bateau d'une puissance énorme : le vaisseau dragon dont la proue peut transpercer même le plus puissant des navires ennemis. Les autres bateaux sont beaucoup plus légers et doivent se contenter de rester à bonne distance de l'adversaire et profiter de la portée accrue de leurs armes.

— 9 bateaux divisés en 5 escadres :

1 vaisseau dragon (200), 1 vaisseau aigle (150), 1 vaisseau aigle (150), 3 éperviers (150), 3 éperviers (150), 1 seigneur sorcier (150), 3 cartes de bâtiment (50), 1 amiral (gratuit).

• La flotte orque

Les orques sont primitifs et violents, et leurs bateaux sont à leur image. Les katapultes sont le seul armement à distance dont ils disposent et les chignols ainsi que les koloss doivent s'approcher de leur cible pour la détruire. C'est définitivement une armée de corps à corps.

— 15 bateaux divisés en 7 escadres :

1 koloss (150), 1 koloss (150), 1 koloss (150), 3 chignols (150), 3 chignols (150), 3 grokassors (75), 3 grokassors (75), 1 champion sorcier (50), 3 cartes de bâtiment (50), 1 amiral (gratuit).

• La flotte bretonnienne

La flotte bretonnienne doit absolument avoir le vent de son côté puisque les voiles sont son unique mode de déplacement. Catapultes, canons et combattants sont là pour faire la différence, mais c'est le plus souvent le ciel qui décide de l'issue du combat.

— 17 bateaux divisés en 7 escadres :

1 galion (150), 1 galion (150), 3 corsaires (300), 3 boucaniers (75), 3 boucaniers (75), 3 boucaniers (75), 3 boucaniers (75), 1 maître sorcier (100), 1 carte de bâtiment (gratuit), 1 amiral (gratuit).

• La flotte naine

Les nains ont la faculté de pouvoir se moquer totalement du vent (leurs bateaux sont propulsés par des turbines à vapeur) et de pouvoir réparer leurs navires (ah ! les mécaniciens nains...). L'arme la plus originale de *Man O'War* se trouve aussi entre leurs mains habiles : un curieux sous-marin de poche armé de torpilles à réveil.

— 12 bateaux en 8 escadres :

1 cuirassé (150), 1 cuirassé (150), 1 cuirassé (150), 3 monitors (150), 3 monitors (150), 1 nautilus (75), 1 nautilus (75), 1 nautilus (75), 2 cartes de bâtiment (25), 1 amiral (gratuit).

• La flotte elfe noir

Cette flotte possède le pouvoir de se cacher dans les entrailles de l'arche noire, son surpuissant vaisseau amiral. Les forteresses noires sont des armes à distance redoutables tandis que les maraudeurs sont des armes de contact qui doivent entrer le plus vite possible en combat avec l'ennemi.

— 10 bateaux divisés en 6 escadres :

1 arche noire (250), 3 maraudeurs (150), 3 maraudeurs (150), 1 forteresse noire (100), 1 forteresse noire (100), 1 forteresse noire (100), 1 seigneur sorcier (150), 1 carte de bâtiment (gratuit), 1 amiral (gratuit).

Principe de jeu

Presque personne ne parvient à accoster sur les terres du Chaos. Le plus souvent, ce sont les flottes entre elles qui se détruisent avant même de s'en approcher. Ce scénario (une petite campagne en fait) a pour but de simuler ces conflits aux abords des mers chaotiques. Chaque joueur doit choisir un camp (voir la liste ci-contre) et se satisfaire des bateaux présentés ci-dessous. Les joueurs devront bien étudier ces flottes et surtout bien comprendre quelles en sont les forces et les faiblesses. Il est possible d'envisager les choses de deux façons différentes : soit une série de rencontres arbitraires entre toutes les flottes prises deux à deux ; soit une mêlée brutale où tous les belligérants se rejoignent, au voisinage de « la dernière île avant la mer du Chaos ». Dans tous les cas, une seule solution : que le meilleur gagne !...

Fatal face à face

Chaque joueur combat une fois chacune des autres armées, en pleine mer, afin de savoir laquelle survivra pour atteindre son but. Selon le nombre de joueurs, vous devrez effectuer de 2 à 5 scénarios durant toute la campagne. Chaque flotte affronte successivement chacune des autres, en déterminant aléatoirement l'ordre des rencontres.

• Entre deux batailles

Après chaque bataille, les deux joueurs calculent les points d'expérience à allouer et peuvent, dans certaines conditions, racheter les bateaux précédemment coulés. À aucun moment les flottes ne peuvent être modifiées. Elles ne peuvent qu'être rafistolées. A la fin de chaque confrontation, le vainqueur peut racheter 2d6 fois 50 points de vaisseau. Le perdant ne peut gagner que la moitié de ces points. Exceptions : Les cartes de bâtiment qui sont « rachetées » doivent être de nouveau tirées au sort (les marins bricolent de nouveaux gadgets au lieu de réparer les anciens). Les sorciers qui meurent ne peuvent pas être rachetés (on ne « bricole » pas un sorcier). Un amiral mort peut être « racheté » gratuitement à la bataille suivante (un autre marin prend sa place).

• Épilogue

Lorsque tous les combats sont terminés, la flotte qui dispose du budget de bateau le plus grand est déclarée vainqueur. Si elle dispose de moins de 500 points de bateau, il y a fort à parier qu'elle ne survivra pas plus de quelques jours dans les mers chaotiques. Mais cela est une autre histoire...

Une mer de sang

Disposez comme vous le souhaitez îles, bancs de sable et rochers, selon la taille de votre terrain de jeu. Répartissez ensuite « régulièrement » les flottes sur le pourtour de la zone. Le reste ne devrait plus être qu'une formalité et un grand moment d'intense brutalité... Simple et efficace ! Là encore, les chances sont faibles, pour le vainqueur, de survivre longtemps dans les mers du Chaos...

Croc

SCÉNARIO pour Seigneurs-Dragons

La peste noire

Historique

Tous les ans, le monde de Lærn est ravagé par d'immenses dragons, aussi noirs que la nuit, qui fondent sur les villages et les champs pour dévorer le bétail et détruire les récoltes.
De puissants oracles, consultés pour l'occasion l'année passée, ont affirmé qu'un jour un magicien plus puissant – ou plus courageux – que les autres se dresserait avec sa propre monture contre ces monstres ailés qui terrorisent le pays.
Le premier scénario débute au moment où un dragon pacifique et solitaire est pris à parti par deux dragons noirs agressifs. Cette attaque va marquer le début d'une longue croisade pour la destruction de ce fléau.

Les Dragons noirs sont les pires créatures qui existent. Elles ne vivent que pour détruire et tuer. Il faudra bien qu'un jour, quelqu'un nous en débarrasse ! Pourquoi pas maintenant ? Pourquoi pas vous ?

Scénario 1

Seul contre la mort noire

Tama est un grand dragon indolent et pacifique. Il vit des offrandes que lui apportent les humains qui vivent sur son territoire. On le dit puissant mais personne ne l'a jamais vu combattre. Au premier jour de l'invasion, deux dragons noirs adolescents le prennent pour cible. Mal leur en prend : Tama n'est pas aussi inoffensif qu'il y paraît…
Ce scénario peut aussi bien être joué à deux joueurs qu'à trois (dans ce dernier cas, les deux joueurs qui dirigent les dragons noirs sont alliés).
Conditions de victoire : Le camp vainqueur est le dernier qui possède un dragon vivant en jeu.

Tama (camp 1)
Corps : Very Heavy. **Ailes :** Huge. **Souffle :** Magma. **Griffes et dents :** Blunt. **Pilote :** Aucun.

Xorn (camp 2)
Corps : Light. **Ailes :** Small. **Souffle :** Lightning. **Griffes et dents :** Dull. **Pilote :** Aucun.

Æriel (camp 2)
Corps : Light. **Ailes :** Small. **Souffle :** Flame. **Griffes et dents :** Blunt. **Pilote :** Aucun.

Scénario 2

Le messager des dragons

Tama, bien que blessé très grièvement, parvient à s'enfuir et tente de prévenir le conseil des dragons de ce qui vient de se passer. Il tombe dans une embuscade violente et meurt après un combat acharné. Des humains trouvent son cadavre et tentent de joindre ses enfants qui vivent dans les hautes montagnes du sud. Avec l'aide d'un jeune dragon pacifique, un messager humain se dirige vers les montagnes. Il ne tarde pas à s'apercevoir qu'il est poursuivi…
Conditions de victoire : Le camp 1 gagne si le pilote humain est encore vivant après 10 tours de jeu. Sinon, c'est le camp 2 qui l'emporte.

Tim (camp 1)
Corps : Very Light. **Ailes :** Large. **Souffle :** Cold. **Griffes et dents :** Sharp. **Pilote :** Lancier (qui ne peut pas combattre).

Ræl (camp 2)
Corps : Light. **Ailes :** Medium. **Souffle :** Cold. **Griffes et dents :** Jagged. **Pilote :** Aucun.

Scénario 3

Le conseil des dragons

Le messager humain parvient aux montagnes et commence à parlementer avec les dragons anciens. Ces derniers l'écoutent d'une oreille discrète. Ils ne semblent pas concernés par le conflit en cours et songent fermement à rester neutres. L'arrivée de trois dragons noirs agressifs met fin à leur bienveillante neutralité.
Les dragons anciens du camp 1 commencent sur le sol. Ils ne peuvent cracher avant le tour 3 et ne peuvent combattre au contact avant le tour 5 (ils ne se sont pas battus depuis des centaines d'années).
Placement : Le messager peut être monté sur un des dragons anciens (au choix du joueur qui dirige ces dragons) et peut maintenant combattre comme un lanceur de javelines.
Conditions de victoire : Le camp vainqueur est le dernier qui possède un dragon vivant en jeu et en vol.

Liaj, Klum et Banni (camp 1)
Corps : Heavy. **Ailes :** Small. **Souffle :** Ice. **Griffes et dents :** Dull . **Pilote :** Voir ci-dessus.

Zyam, Rak et Zylk (camp 2)
Corps : Average. **Ailes :** Medium. **Souffle :** Cold. **Griffes et dents :** Jagged. **Pilote :** Aucun.

Scénario 4

Zarama

Les dragons anciens partent à la recherche d'un magicien assez fou ou assez puissant pour les conduire au combat contre l'armée des dragons noirs qui approche. Zarama est cet homme providentiel mais il est presque trop tard lorsqu'un dragon ancien parvient à le décider de se joindre à eux. Le dragon ancien, son nouveau pilote sur le dos, se hâte de s'envoler alors qu'un dragon noir fond sur lui…
Placement : Le dragon du camp 1 commence au sol et le magicien ne peut jeter de sort avant le tour 3 (le temps qu'il se remémore ses sortilèges de combat).
Conditions de victoire : Le camp vainqueur est le dernier qui possède un dragon vivant en jeu et en vol.

Liaj (camp 1)
Corps : Heavy . **Ailes :** Small. **Souffle :** Ice. **Griffes et dents :** Dull. **Pilote :** Magicien.

Aram (camp 2)
Corps : Average. **Ailes :** Medium. **Souffle :** Cold. **Griffes et dents :** Jagged. **Pilote :** Aucun.

Scénario 5

Et le ciel était plein de dragons…

Zarama, à la tête de son armée de dragons anciens, tente d'arrêter l'invasion. Le ciel est brusquement noirci par les terrifiants reptiles et il est certain que le sol sera bientôt trempé par une pluie de sang et de feu.
Placement : Si vous avez déjà joué les 4 scénarios précédents vous pouvez modifier les valeurs de départ des deux armées de la façon suivante :
Scénario 1 : Si les deux dragons noirs sont tués, le camp 2 perd un dragon noir.
Scénario 2 : Aucun effet sur ce scénario.
Scénario 3 : Si les trois dragons anciens sont tués, le camp 1 perd un dragon ancien.
Scénario 4 : Si le magicien est tué, il n'apparaît pas dans ce scénario.
Conditions de victoire : Le camp vainqueur est le dernier qui possède un dragon vivant en jeu et en vol.

Trois dragons pacifiques anonymes
Corps : Very Heavy. **Ailes :** Huge. **Souffle :** Ice. **Griffes et dents :** Dull. **Pilote :** Un magicien, tous les autres sont sans pilote.

Six dragons noirs anonymes
Corps : Very Light. **Ailes :** Medium. **Souffle :** Cold. **Griffes et dents :** Sharp. **Pilote :** Aucun.

Croc

La guerre des Héros et Les dieux nomades

Certains voudraient que wargame et jeu de rôle soient deux domaines imperméables et exclusifs. Heureusement, la réalité ne donne pas raison à ces partisans du « chacun chez soi et le plaisir ludique sera bien gardé ! », car nombre de joueurs s'avouent wargameurs *et* rôlistes. Et pour ceux-là qui adorent *RuneQuest*, voici deux jeux d'Oriflam à découvrir immédiatement.

Dans quel cadre ?

La guerre des Héros et *Les dieux nomades* sont les traductions de jeux que Chaosium avait édités à la fin des années soixante-dix. Ces deux wargames font partie d'une série qui devrait bientôt compter un troisième volet, *Masters of Luck and Death*, mais qui n'est pas encore paru aux États-Unis. Leurs règles ont les mêmes bases, au point que les aides de jeu regroupant différents tableaux sont interchangeables d'une boîte à l'autre. La similitude est encore accentuée du point de vue géographique et chronologique : *La guerre des Héros* a pour cadre la Passe des Dragons, et *Les dieux nomades* se déroule dans les plaines de Prax, deux régions limitrophes bien que les cartes ne soient malheureusement pas jointives. *La guerre des Héros* a lieu au cours de la première moitié du XVII[e] siècle, alors théâtre des affrontements entre l'Empire lunar et les habitants de Maniria, période qui correspond également à celle de *Dieux nomades*, même si celui-ci peut se dérouler quelques dizaines d'années plus tôt. Signalons que les cartes et les pions ont été refaits et qu'ils sont de meilleure qualité que ceux des versions américaines. La traduction est tout à fait correcte, bien que l'on soit en droit de se demander pourquoi certains sites, comme Boldhome ou Jonstown, n'ont pas été traduits.

Comment joue-t-on ?

Ces deux wargames datent de la fin des années soixante-dix et à l'époque déjà ils ne faisaient pas particulièrement preuve d'innovation en matière de simulation guerrière. Les règles sont d'un classicisme éprouvé, mais de fort bon aloi puisqu'elles ont l'immense avantage d'être faciles à apprendre et de tourner fort joliment. Elles sont cependant agrémentées d'éléments fantastiques et diplomatiques, ce qui les pimentent agréablement. En résumé, rien qui puisse faire peur à un rôliste amateur de jeux de plateau, et tout ce qu'il faut pour dépayser le wargameur lassé de ses Panzerdivisionen.

La magie est omniprésente, et même centrale, ainsi que les traditionnelles créatures monstrueuses, dragons en tête, mais aussi les autres créatures typiquement gloranthiennes, comme la Chauve-Souris pourpre. Point spécifique et fort intéressant, les héros, des personnages aux pouvoirs démesurés, ont une réelle influence sur le jeu, tel Conan dans une bataille d'Hyperborée.

Comme pour tout wargame, il faut réunir deux joueurs au minimum, mais certains scénarios se jouent à bien plus (jusqu'à cinq pour *Les dieux nomades*). Les scénarios varient en taille et en complexité, assurant un apprentissage tout en douceur des règles et, chose rare pour un wargame, permettent de s'adapter sans aucune perte d'intérêt au nombre de joueurs présents autour de la table.

Le tour de jeu est semblable à celui de la plupart des wargames. Chaque joueur est actif à tour de rôle, il déplace ses unités, les fait combattre et les rallie. Mais à ces phases viennent s'en ajouter de moins classiques, comme le mouvement aléatoire des unités non joueurs, l'obtention des alliances auprès de ces mêmes unités non joueurs, et les pouvoirs spéciaux. La phase de combat est du même tonneau, avec ce mélange de médiéval « normal » et de magie si typique de *RuneQuest*. Les combats sont meurtriers et privilégient les adeptes de Clausewitz qui savent être les plus puissants au point de l'attaque. Toute la subtilité consiste à bien utiliser les esprits, les unités ailées, la magie et les héros (auxquels personne n'était habitué avant ces deux jeux), mais qui sont les unités qui font gagner. Les deux difficultés principales sont, d'une part, de bien connaître les pouvoirs spéciaux (ils sont excessivement nombreux) de toutes ses unités et de celles que l'on est susceptible, à la suite d'alliance, de contrôler ; et d'autre part, de ne pas sous-estimer la magie.

En résumé tout cela est bel et bon, facile à apprendre et distrayant à jouer. Un des avantages des règles, c'est qu'elles permettent de se concentrer sur l'aspect politique et historique du jeu ce qui, pour les fanatiques de *RuneQuest*, est le summum.

Et quoi faire ?

L'intérêt de *Guerre des Héros* et de *Dieux nomades* dépend de la personne qui compte y jouer.

● **Pour un wargameur**. Il y trouvera une manière fort distrayante d'exercer son art avec, chose inhabituelle, de la magie et des créatures fantastiques. De plus, toute partie est une façon intéressante et facile de découvrir Glorantha, et peut constituer une transition vers *RuneQuest*. Il est évident que lorsque l'on a dirigé une charge de Monteurs de bison, il est beaucoup plus aisé d'en incarner un dans un jeu de rôle. Pour tirer toute la substantifique moelle du jeu, ou plutôt des jeux, un wargameur averti évitera de jouer les scénarios d'initiation, qui ne proposent qu'une partie des règles et auxquels manque la dimension fantastique, pour se lancer directement dans les grandes guerres épiques.

Si *Dieux nomades* est le jeu le plus étonnant, c'est aussi le plus fantaisiste et il peut donc déconcerter ou ne pas accrocher un puriste. *La guerre des Héros* est plus adapté aux stratèges de salon, à qui le scénario *L'ascension de Tarsh* est vivement conseillé pour son côté paranoïaque.

● **Pour un rôliste**. Lui verra ces deux jeux sous un angle radicalement différent. Leur pratique nécessite de passer d'une simulation de conflit extrêmement précise et ultra tactique, le jeu de rôle, à un jeu où la plupart des pions représentent plusieurs centaines de personnes et où un tour se décompte en heures, voire en jours. L'autre difficulté est de s'adapter à un jeu dont l'essence même est le combat, alors que le jeu de rôle est basé sur l'incarnation d'un personnage et que les conflits peuvent en être totalement absents. Cela dit, tous les jeux de rôle à thème fantastique faisant la part belle aux combats, voire aux batailles de masse, le passage ne devrait pas être trop difficile.

Pour bien réussir son approche, un rôliste aura intérêt à utiliser au mieux l'aspect didactique et progressif des scénarios. *La Guerre des Héros*, et sa série de scénarios de force et de complexité croissantes, semble (dans un premier temps) plus approprié que *Dieux nomades*.

● **Pour un fanatique de *RuneQuest*** digne de ce nom, la question de l'intérêt de ces jeux ne se pose même pas. Ils fournissent une somme fabuleuse de renseignements sur Glorantha, et pas seulement sur le plan militaire. Les données ethnologiques, historiques et commerciales sont tout simplement fabuleuses, et participent à la richesse de ces deux régions fétiches de *RuneQuest*. Certains éléments de background sont même disponibles exclusivement dans ces deux jeux, épuisés depuis des lustres dans leur version originale, et que nous avons la grande chance de pouvoir nous procurer en français.

UN SCÉNARIO

pour La guerre des Héros

De plus, toute campagne de *RuneQuest* comportant une part non négligeable de guerres et de conflits en tout genre, ne serait-ce qu'en toile de fond, c'est l'occasion idéale de jouer ces batailles, plutôt que de laisser le meneur de jeu ou les chronologies officielles décider de leurs issues. C'est d'ailleurs une expérience particulièrement prenante que de simuler une bataille dans laquelle son personnage adoré, qu'il soit simple engagé guignol ou général quinze étoiles, est directement impliqué.

Même pas mort !

Une autre utilisation de *Guerre des Héros* et *Dieux nomades* consiste à transposer une situation se déroulant dans votre campagne de *RuneQuest* dans un de ces wargames.

Les deux jeux proposent toutes les forces possibles et imaginables de leurs régions respectives, et la nécessité de créer des pions, à part pour des créatures exceptionnelles, ne devrait pas se faire sentir. Au meneur de jeu de bien évaluer les forces en présence dans le jeu de rôle et de les retranscrire, en les équilibrant, dans le wargame. Les forces étant facilement évaluables de par leurs caractéristiques très claires, cet exercice ne devrait pas poser de problème.

La durée de jeu doit dépendre directement du déroulement des mêmes événements dans le jeu de rôle, et donc ne pas être fixée avant le début de la « partie ». Ce flou est d'autant plus utile que les conditions de victoire sont très difficilement évaluables, le meneur de jeu a plus intérêt à définir très précisément les buts de chacune des armées que d'artificielles zones stratégiques à occuper. Cela permet une plus grande souplesse dans le déroulement du jeu et évite que certaines unités se comportent de manière aberrante, notamment en se sacrifiant, afin de gagner des points de victoire, comme cela se fait malheureusement trop souvent dans les wargames. Le background de *RuneQuest* est ici la référence absolue qui doit dicter les actions de tous les belligérants, y compris celles des joueurs.

En ce qui concerne les joueurs eux-mêmes, ils ont deux possibilités :

● Soit ils dirigent les unités dans lesquelles leurs personnages sont soldats ou officiers. Cette version sera la plus courante, mais le meneur de jeu devra bien se rappeler qu'une unité détruite ne signifie en aucune façon que tous ses soldats ont été tués, mais seulement qu'elle a subi tellement de pertes qu'elle ne plus être efficace sur le terrain et est donc retirée du jeu. Les personnages-joueurs d'une unité détruite ne devraient donc pas forcément mourir, mais au contraire être blessés ou au pire mutilés. Cela évite qu'une unité dans laquelle un joueur sait son personnage soit désespérément couarde et fuit toute situation dangereuse. Ce qui serait un comble dans un wargame ! Néanmoins, certaines situations, notamment un combat avec la Chauve-Souris pourpre, peuvent tout de même signifier la mort de tous les participants. Après tout, il y a un aspect fantastique !

● Soit leurs personnages sont tellement puissants qu'ils peuvent être représentés avec leurs propres pions. Cette situation sera beaucoup plus rare, les héros et les super-héros étant pour le moment injouables à *RuneQuest* (*Heroquest*, quel que soit son nom final, n'étant toujours pas paru). Cela dit, *Masters of Luck and Death* devrait apporter un grand nombre d'informations sur cet aspect de Glorantha. Alors patience, et espérons qu'il sortira plus vite qu'*Heroquest*, promis depuis plus de quinze ans.

Mathias Twardowski

Doucement derrière

Pour faciliter l'apprentissage à *La Guerre des Héros*, voici un petit scénario d'initiation, rapide et distrayant, donnant un aperçu de l'intérêt du jeu sans avoir à en lire toutes les règles.

Une lueur dans la nuit

Une fois Boldhome pillée et le Sartar pacifié, l'Empire lunar ne laissa sur place que le nombre de troupes nécessaires au maintien de la paix. Les actes de « terrorisme » commis par les Orlanthis allèrent crescendo, pour culminer avec l'assassinat particulièrement sordide d'un riche marchand lunar dont la famille soutenait une des factions montantes du Sénat impérial. Profitant de l'occasion, et afin de gagner une éclatante victoire aussi bien militaire que politique, cette faction fit voter une réaction immédiate. Un corps d'élite fut envoyé pour excercer des représailles sanglantes et pour prévenir tout autre débordement. En raison de l'appartenance du défunt au culte de la Chauve-Souris pourpre, celle-ci fut dépêchée afin de semer la terreur parmi l'adversaire. Mais en voyant débouler ce démon du Chaos, un grand nombre d'Orlanthis jusque-là relativement calmes relevèrent la tête et décidèrent de combattre l'abomination. En croyant impressionner des barbares par une démonstration de force, les Lunars avaient déclenché une révolte de masse.

Déploiement

● **Le joueur Lunar** se déploie en premier. Il reçoit les unités suivantes : les Anges de la Mort, les Phalanges de Marbre, les Phalanges de Granit, les Phalanges de Jaspe ; les Légions de Bout du Monde, de Talfort et de Mur d'Esclaves, ainsi que la Chauve-Souris pourpre. Ces unités doivent être placées dans le nouveau Sartar, c'est-à-dire toute la partie ocre clair qui n'est pas le vieux Sartar.

● **Le joueur Sartarite** se déploie en second et reçoit les unités suivantes : les 7 milices à pied 3-3-3 et les 5 milices montées 4-3-5, plus les Hommes-loups. Ces unités peuvent se déployer n'importe où dans le vieux Sartar.

Durée de jeu

Ce scénario dure jusqu'à ce qu'un des joueurs remplisse ses conditions de victoire. Il débute un jour de pleine lune.

Séquence de jeu

La séquence de jeu se déroule comme suit :

● Phase des joueurs

Tour du joueur Lunar. Phase de mouvement. Phase de combat (sans oublier la magie chaotique). Phase de ralliement. Tour du joueur Sartarite. Phase de mouvement. Phase de combat. Phase de ralliement.

● Phase des évaluations

Conditions de victoire

Si la Chauve-Souris pourpre meurt et qu'au moins quatre légions sont détruites, c'est le joueur Sartarite qui gagne.

Si au moins 7 unités sartarites sont détruites, c'est le joueur Lunar qui gagne.

Si les deux camps remplissent leurs conditions de victoire à la fin d'un même tour, la partie est un match nul.

Selon le niveau des adversaires, il est tout à fait possible d'équilibrer la partie en variant le nombre d'unités adverses à détruire pour gagner.

Cry Havoc

L'épopée médiévale comme si vous y étiez

Entre wargame et jeu de rôle, *Cry Havoc* est probablement le jeu le plus connu et pratiqué sur la période du Moyen-Âge. Créé en Angleterre, il y a une dizaine d'années, ce jeu fut traduit et adapté par Duccio Vitale. Des suites et plusieurs extensions permirent de le développer et d'en faire un classique incontournable.

Et Cry Havoc entra dans la troisième dimension... (Figurines 15 mm et bâtiments avec toit amovible.)

Qu'y a-t-il dans la boîte ?

Son contenu a de quoi étonner les wargamers chevronnés et plaire à ceux qui ne pratiquent pas encore le noble art de la simulation guerrière. Il comprend :

- deux cartes hexagonées représentant un village et un secteur de terrain relativement dégagé. Géomorphiques, on peut les disposer dans tous les sens et elles permettent une grande diversité pour le placement du terrain de jeu. Résistantes, elles supportent un coup d'éponge (pratique pour le café ou le coca), ceci dit le passage en machine n'est pas conseillé ! Chaque hexagone des cartes comptant pour une distance de deux mètres, on peut voir les feuilles des arbres, les fenêtres et portes des maisons, jusqu'aux cailloux des chemins !
- une planche de pions prédécoupés figurant plus d'une centaine de personnages. Nous en reparlerons plus loin...
- trois livrets : les règles du jeu, un livret historique présentant les différents personnages et un livret de huit scénarios de complexité croissante. Il est ainsi possible d'assimiler progressivement les règles.
- deux aides de jeu regroupant les informations indispensables pour la conduite d'une partie.
- un dé à dix faces
- un coffret pour le rangement des pions qui, raffinement suprême, possède un couvercle. La boîte peut tomber par terre mais les pions, eux, restent dans leurs alvéoles !

Un des livrets décrit les personnages, mais quels personnages ?

Il y a différentes classes de personnages dans *Cry Havoc*. A tout seigneur, tout honneur, commençons par les barons et chevaliers. Du haut de leurs destriers, ils dominent le champ de bataille. Ils sont les guerriers les plus puissants et les plus mobiles (du moins à cheval).

Puis viennent les sergents. Vétérans éprouvés, ils encadrent l'infanterie pendant les combats.

Dans l'infanterie, on trouve :

- les hallebardiers : ces soldats sont bien équipés puisqu'ils portent une armure en plus de leur arme.
- les vougiers : sans armure mais maniant la vouge. A l'origine, cette arme constituée d'une lame fixée au bout d'un bâton était destinée à trancher les jarrets des chevaux, mais elle est très vite devenue une arme presque aussi efficace que la hallebarde.
- les piquiers : équipés d'une simple pique, ils sont les plus mal équipés des fantassins mais forment le corps de troupe le plus nombreux sur le champ de bataille car ils ne reviennent pas « cher » à leur seigneur.
- les archers et arbalétriers ont pour rôle de soutenir les chevaliers et la piétaille. Les archers manient l'arc court. La faible puissance de cette arme est compensée par sa cadence de tir importante. L'arbalète est une arme redoutable même à longue portée, mais est lente à réarmer.

Il faut enfin parler des paysans en armes. Ce sont des servants de combattants, des villageois ou des bandes affamées qui rôdent dans les campagnes. Mal armés, mal équipés, mal entraînés, ils ont la vie dure lorsqu'ils sont impliqués dans les combats, toutefois leur nombre fait leur force.

Les civils sont des gentes dames, bourgeois, marchands et colporteurs qui se trouvent parfois mêlés aux affrontements. Leur présence ajoute souvent du piment aux parties.

Voilà donc les différentes catégories de personnages qui vont composer les armées des joueurs et qui ont toutes un rôle à jouer. Penser que rien ne vaut une belle et bonne charge de cavalerie pour gagner la bataille dénote d'un authentique esprit chevaleresque, mais il ne faut pas oublier que la chevalerie française s'est offerte les deux plus cinglantes défaites de son histoire à Crécy et à Azincourt avec ce type de raisonnement... Ne méprisez pas votre piétaille. Infanterie, archers et arbalétriers ont pour rôle de désorganiser les lignes de l'adversaire et de préparer le terrain pour la cavalerie.

Comment fait-on pour jouer ?

Les règles sont simples et permettent au débutant et au joueur chevronné de pratiquer un jeu à leur niveau. Chaque joueur joue à son tour une série de phases qui composent le tour de jeu (voir ci-contre).

Les résultats des tirs sont déterminés par une table qui prend en compte l'arme utilisée, la distance de tir ainsi que les éventuels obstacles entre le tireur et sa cible. Les résultats des combats rapprochés varient en fonction des potentiels d'attaque et de défense des opposants ainsi que du type de terrain sur lequel ils

se trouvent. Une des grandes originalités de *Cry Havoc*, ce sont les pions. Chaque personnage est représenté par deux pions double face (quatre pour les cavaliers). Le premier pion montre le personnage en pleine forme sur une face, et assommé sur l'autre face. Si le personnage est blessé, on prend le deuxième pion qui le représente mal en point; retourné, ce pion montre le personnage mort. Ce système permet une gestion simple et visuelle de son armée.
Tous les personnages sont différents (plus d'une centaine) et possèdent un nom et des caractéristiques qui sont inscrites sur les pions.

C'est donc ça le fameux système de jeu *Cry Havoc* ?

Oui, mais c'est aussi la compatibilité ! *Cry Havoc* est le premier d'une série de jeux et d'extensions qui le complètent et l'enrichissent.
Siège introduit toutes les techniques d'assaut des forteresses médiévales, avec des nouveaux personnages, du matériel, des engins de siège (mangonneaux, baliste, échelles, tours de siège, huile bouillante etc.), des nouveaux scénarios (certains à jouer avec Cry Havoc).
Samouraï nous transporte dans le Japon du XIII[e] siècle. Samouraï et ninjas s'affrontent dans des luttes qui n'ont rien à envier en férocité à nos combats occidentaux.
Avec *Vikings*, les Jarls scandinaves déferlent sur l'Angleterre. Combats en mer, pillages et raids dévastateurs, berserkers et housecarls combattent sur six cartes et de nombreux bateaux (dont les fameux drakkars).
Croisades convie les armées chrétiennes à combattre en Palestine. Dans la même boîte on trouve un jeu tactique, un jeu stratégique, un jeu de diplomatie et un jeu de rôle ! Faire monter votre jeune seigneur (croisé ou sarrasin) sur le trône de Jérusalem est votre objectif.
Le Château des templiers et la *Cité médiévale fortifiée* sont deux boîtes d'extension qui offrent aux joueurs avides de sensations fortes, une forteresse aux multiples enceintes et une ville entourée de remparts ainsi que des personnages et du matériel de siège supplémentaire.
Dragon noir ouvre le système *Cry Havoc* à l'univers médiéval-fantastique. Orcs, elfes, trolls, humains et magiciens tentent de prendre le contrôle de l'empire. Le jeu a la particularité de pouvoir se jouer comme une histoire en respectant l'ordre chronologique des scénarios.
L'Épreuve est la suite de *Dragon noir* (la série comportera au total quatre épisodes). On y découvre des nouvelles races de créatures, un immense réseau de galeries souterraines et les magiciens voient leurs pouvoirs augmenter. Ici encore, il est possible de jouer les scénarios les uns à la suite des autres.

Si j'ai bien compris tous ces jeux sont compatibles ?

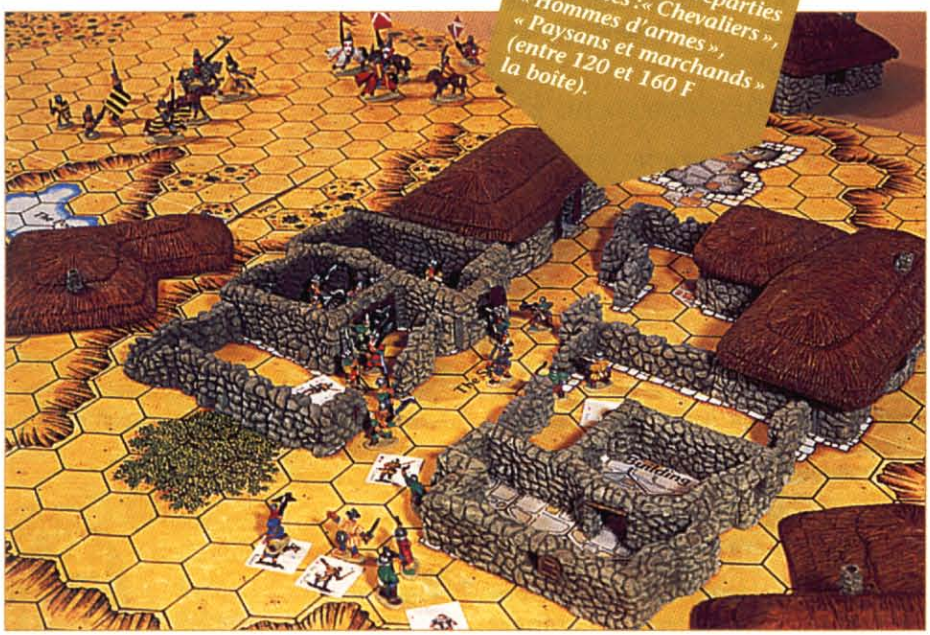
Oui, les personnages et les cartes de terrain des différentes boîtes sont utilisables avec les mêmes règles. De plus, il est possible de se procurer des cartes de terrain (celles des boîtes de jeu mais aussi de nouvelles) afin de pouvoir modifier ou augmenter à l'infini les terrains de jeu.
Enfin, le système *Cry Havoc* est en train de passer en trois dimensions. Tous les personnages de la boîte de base existent en figurines 15 mm ainsi que les bâtiments du village. Le moulin de *Dragon noir* et l'abbaye de *Vikings* existent aussi. Les personnages de *Dragon noir* sont en cours de réalisation et à terme toute la série sera disponible à l'échelle 15 mm grâce aux talents conjugués de Dominique Signoret (figurines) et de Bruno Bastet (décors).

Des nouveautés sont-elles prévues ?

Plusieurs concepteurs travaillent à l'enrichissement de la gamme *Cry Havoc*. Le prochain titre à paraître sera *Le Port fortifié*, puis suivront les deux derniers épisodes de la série *Dragon noir*. Des accessoires de jeu, notamment des cartes de terrain, sont aussi prévus. En ce qui concerne les projets à plus long terme, une boîte ayant pour thème la conquête de l'Angleterre à l'époque de Guillaume le Conquérant est à l'étude.

Jean-Michel Clément & Valéry Lambert

Il existe plus de 200 figurines différentes réparties en 3 boîtes : « Chevaliers », « Hommes d'armes », « Paysans et marchands » (entre 120 et 160 F la boîte).



Tour de jeu

Le tour du joueur A est divisé en plusieurs phases :
1- Tir des archers et arbalétriers
2- Mouvements
3- Deuxième tir des archers
4- Combats au corps à corps
5- Le joueur A relève ses personnages assommés.
On passe alors au tour du joueur B qui se déroule de manière identique.

Chroniques

Extrait des documents rédigés par Sigismond, chapelain en l'abbaye de St Arnoul du Puy, mandé par Sire Gaston de Lory pour recueillir les témoignages de ceux qui participèrent au combat dans lequel Sire Gilbert fut occis en défendant Dame Audrée des menées des gens du roi d'Angleterre.

Récit du chevalier James Westbourgh (prisonnier)

J'étais à l'avant-garde de la troupe menée par Sir Richard qui poursuivait votre seigneur et la femme que nous devions ramener au Roi quand nous arrivâmes en vue d'un village. Des paysans interrogés en chemin nous ayant révélé que les chevaux des fugitifs étaient fourbus, Sir Richard était persuadé que ceux que nous poursuivions étaient encore dans le village. Nos piétons rassemblés sous les ordres des sergents, l'ordre d'attaquer fut donné et nous nous élançâmes vers les maisons apparemment désertes. C'est à cet instant que mon destrier reçut un carreau d'arbalète. Je fus jeté à terre et gravement blessé dans ma chute. Dieu m'en est témoin, j'ignore tout de la suite des événements !

Récit de Gaston, arbalétrier

J'étions bien épuisé à courir comme un garenne derrière not'chevalier depuis l'aube quand v'la t'y pas qu'on arrive au hameau des Braillots. A peine j'étions en train d'commencer à m'rincer l'gosier que v'la les sergents qui tourneboulent le village entier ! Même pas l'temps d'finir mon pichet qu'les crotteux du hameau y sont tous enrôlés. Moi, l'sergent y m'botte le croupion vers une fenêtre en m'disant ▷

SCÉNARIO pour Cry Havoc

La colère de Jean sans Terre

La toile de fond

27 juillet 1200, Jean sans terre, frère de Richard Cœur de Lion, est roi d'Angleterre depuis un an. Il aime séjourner dans ses domaines d'Aquitaine. Grand amateur de femmes, il a jeté son dévolu sur dame Audrée, fille d'un petit seigneur. Cette dernière refuse ses avances car elle est fiancée à sire Gilbert, chevalier poitevin. Le roi Jean décide de la faire enlever. Mais Gilbert est averti par un de ses amis anglais. Il part se réfugier sur les terres de son frère Gaston avec sa promise et quelques hommes de confiance... Furieux, le roi Jean envoie des chevaliers menés par sir Richard pour s'emparer des fugitifs, et lui ramener la tête de Gilbert. Gilbert et Audrée ont à peine eu le temps d'atteindre les terres familiales qu'ils aperçoivent leurs poursuivants ! Ils se réfugient dans un petit village et envoient un messager chercher des renforts. Gilbert a à peine eu le temps d'organiser la défense qu'arrivent au grand galop Richard et ses hommes. « Cry Havoc ! », hurlent les chevaliers anglais. Pour le bon plaisir du roi Jean !

QUÉSAKO ?

Cry Havoc ! était un cri de guerre des armées anglaises qui signifiait « Pas de quartier ! ».

Les camps en présence

Les Anglais :
Chevaliers : Richard, Piers, Conrad, James, John. **Sergents :** A'Wood, Tyler. **Hallebardiers :** Ben, Watkin, Frederick, Geoffrey, Otto, Tom, Naymes. **Archers :** Bowyer, Aylward.

Les Français :
Chevaliers : Gilbert. **Vougiers :** Jean. **Piquiers :** Bertin, Crispin. **Arbalétriers :** Gaston. **Archers :** Enguerrand, Fletcher. **Paysans :** Tous sauf les femmes. **Femme :** Dame Audrée.

Les renforts :
Chevalier : Gaston. **Sergents :** Martin, Arnim. **Vougiers :** Guy, Rees, Tybalt, Robin. **Piquiers :** Perkin, Mark, Odo, Ben.

Positions de départ et début de l'action

Cartes : « The village » et « The Crossroads », faces 1 et face 5 collées. Les défenseurs se placent en premier sur la carte « Village ». Les attaquants rentrent par la face 7 « The Crossroads » et commencent la partie.
Renforts : Ils rentrent par un côté de la carte « Village » (côté 2, 3, 4 au choix du joueur, mais qui doit le noter secrètement sur une feuille au début de la partie).

Règle particulière

Dès le 10e tour, le joueur français lance un D10 : sur un résultat de 10, les renforts arrivent. Au 11e tour, il rajoute +2 au résultat du dé ; au 12e +4... jusqu'à ce qu'il obtienne le résultat de 10 lui permettant de faire rentrer Gaston et ses hommes.

Conditions de victoire

Victoire totale Anglaise : Tuer Gilbert et capturer Audrée (en la faisant sortir par le côté 7 de la carte)
Match nul : Le joueur Anglais ne peut accomplir qu'un seul des deux objectifs.
Victoire totale Française : Le joueur anglais n'a pu accomplir aucun des deux objectifs, c'est un lamentable échec pour Sir Richard, le Roi ne va pas être content...

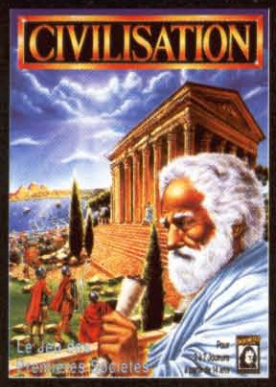
Jean-Michel Clément & Valéry Lambert

de tirer sitôt que j'verrai des anglois. Pour sûr, y z'on pas trainé les anglois ! Les chevaliers sur les côtés et leurs gens de pied au milieu y nous ont couru sus en beuglant comme des diables. J'avions bien lancé cinq carreaux quand un grand rouquin d'hallebardier y essaye de m'fendre la tête pour passer par ma fenêtre ! A partir de là j'avions plus l'usage de l'arbalè et j'étions trop pressé par l'ennemi pour savoi l'sort de not'pauv'seigneur.

Récit de Gilles colporteur et jongleur
C'est bien malgré moi que j'ai participé à toute cette affaire ! Le malheur a voulu que je sois là quand une petite troupe, menée par un chevalier et sa dame, est arrivée au village. Le chevalier et sa dame sont entré dans une maison alors que les soudards qui les accompagnaient enrôlaient tous les pauvres bougres de villageois ainsi que moi-même dans une milice dépenaillée et mal armée... Nous avons été placés aux entrées du village par des hommes d'armes qui frappaient ceux qui n'obéissaien pas assez vite, cela ne me plaisait guère et je m'efforçais de rester derrière. L'attente ne fut point longue, des chevaliers suivis d'hommes en armure se jetèrent sur nous et le massacre commença... Les anglais nous taillèrent en pièces ! mais que pouvions nous faire contre si forte partie ? Je fus bien vite blessé et profitant du désordre, je pus m'enfuir et sauver ma vie.

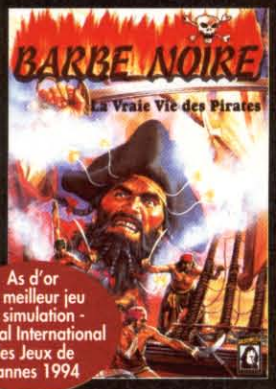
Récit de Sir Pierre, écuyer de Sir Richar (prisonnier)
L'attaque se passait bien, après quelques pertes dues aux tireurs ennemis, nous pénétrâmes dans le village pour y découvrir un troupeau de paysans apeurés. Sir Richard cria « étripez cette chiennaille, je donne une pièce d'or à celui qui me ramène la fille ! et nous nous lançâmes en avant. Les rues furent vite nettoyées et nous démontâmes pou débusquer les derniers défenseurs des maison Sire Gilbert et sa protégée furent vite capturés C'est en sortant que nous découvrîmes nos chevaux tués ou volés et nos hommes férocement attaqués par le frère de Sire Gilbe et des renforts ennemis. Après une brève lutte Sir Richard fut occis à son tour. A pied et sans espoir de victoire, nous fûmes contraints à la reddition. Depuis lors, j'attends avec mes compagnons dans cette geôle humide que l'argent de la rançon soit rassemblé...

DÉCOUVREZ NOTRE COLLECTION DE JEUX DE STRATÉGIE



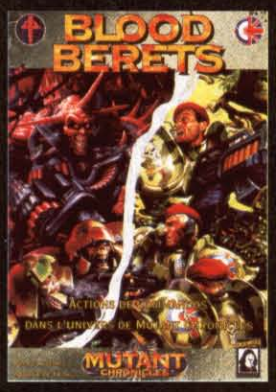
CIVILISATION
Réécrivez les origines de l'histoire humaine, du néolithique à l'âge de bronze.

DUNE
Retrouvez l'ambiance incomparable de la saga de Frank Herbert et partez à la conquête de la fabuleuse Épice.

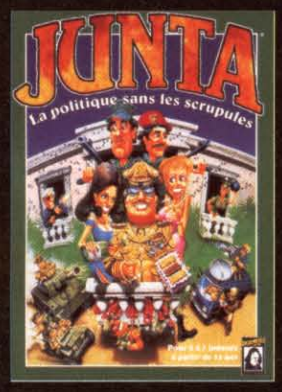


BARBE NOIRE
Revivez l'âge d'or de la piraterie sur les flots azurés de la mer des Antilles, de l'océan Indien ou du Golfe de Guinée !

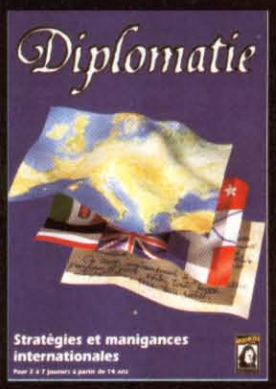
BATTLETECH
Pilotez un gigantesque robot de combat dans l'univers impitoyable du 31e siècle. (Jeu de combat tactique avec figurines).



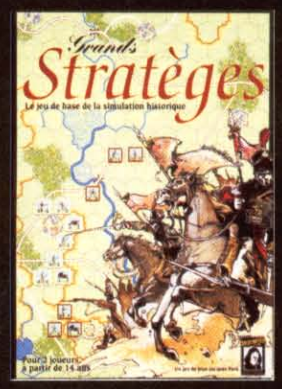
BLOOD BERETS
Affrontez les hordes de monstres des Légions Obscures dans la jungle vénusienne du 26e siècle. (Jeu de combat tactique avec figurines).



JUNTA
Devenez "El Presidente" grâce au pouvoir, aux intrigues, à l'argent et aux révolutions. Tous les coups sont permis !



DIPLOMATIE
Devenez le meilleur diplomate de l'Europe du début du siècle.



GRANDS STRATÈGES
Accédez au statut de Grand Stratège, tel Napoléon à Austerlitz !

Veuillez m'envoyer :

- ❑ Civilisation ..... 320 F
- ❑ Barbe Noire ..... 280 F
- ❑ Blood Berets ..... 250 F
- ❑ Diplomatie ..... 320 F
- ❑ Dune ..... 320 F
- ❑ Battletech ..... 250 F
- ❑ Junta ..... 250 F
- ❑ Grands Stratèges ..... 280 F

Ci-joint mon règlement de.....F (franco de port) à l'ordre de :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

DESCARTES 36 15

Nom.....Prénom.....
Adresse .....
.....
Code postal .....Ville .....

DESCARTES EDITEUR

Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement

Et au milieu coule une rivière...

Une nouvelle carte pour *Battletech* (voir poster ci-contre) ! Et made in France, de surcroît... Voilà qui fait plaisir à voir. Car si les deux cartes fournies dans la boîte de base étaient très belles et, surtout, géomorphiques, elles n'étaient néanmoins que deux, et identiques... Ce qui ne manquait pas de nous laisser sur notre faim au bout de quelques parties acharnées. Les valeureux graphistes de *Casus* nous régalent donc d'un nouveau terrain de jeu. Allons donc l'explorer avant de voir ce que l'on peut bien y faire.

Tour du propriétaire

L'élément qui attire l'œil en premier est, naturellement, le cours d'eau. Large d'une centaine de mètres en moyenne (parfois plus, mais il y a alors une île au milieu de la rivière), elle est en général assez facile à traverser, surtout aux abords de l'île centrale. Au nord (dernier chiffre du numéro d'hexagone égal à 1 ou 2), elle prend cependant du temps à franchir, les hexagones de niveau -2, qui coûtent 4 PM descendant jusqu'au quart de la carte. Au sud, on retrouve de l'eau profonde, mais il subsiste un petit couloir, tout en bas, qu'il conviendra de garder à partir des collines culminant en 0216 et 1215. Cela dit, la rivière peut n'être que symbolique pour les engins équipés de réacteurs de saut.

Le relief est assez accidenté, et la vision, d'un hexagone de niveau 0 à un autre, ne permet que rarement de tracer des lignes de visée très longues dans l'axe est-ouest ; la différence est très notable, de ce point de vue, par rapport aux cartes de la boîte de base. La situation, du fait même de la rivière, est bien entendu différente dans l'axe nord-sud, mais la visée lointaine n'est possible que sur les rives ou dans l'eau même, deux endroits où l'on évitera de traîner pour motif de coût de déplacement, sauf cas de planque pour embuscade.

En dehors de la colline du sud-ouest, peu boisée mais qui verrouille le gué sud, et celle du nord-ouest, boisée mais basse, les trois grandes collines centrées sur 0209, 1204 et 1215 peuvent constituer des points d'observation et de verrouillage à exploiter. Celles de la rive est permettent de contrôler l'île centrale et le couloir de pénétration 1309-1312 qui se poursuit vers l'est, tout en gardant un œil sur le débouché de la diagonale dégagée 0105-0607. Sur l'autre rive, et pour toute menace venant de l'ouest (en particulier dans le cas d'une carte accolée de ce côté), la vaste colline boisée en croissant constitue un point d'observation remarquable pour avertir des forces basées à proximité, comme on va le voir immédiatement au cours du scénario suivant.

Sauterelle et piranhas...

Dans la lutte qui les oppose aux forces de la Maison de Kurita, les habitants de ce qui va devenir la République de Rasalhague ont affaire à forte partie. Les affrontements en sont à leurs débuts, et les troupes du Combinat draconien considèrent toujours la situation comme une opération de police, une rébellion à mater, étendue sur plusieurs systèmes mais clairsemée, et pas comme un soulèvement de grande ampleur qui va aboutir à une amputation de leur territoire.

Dans le système de Pomme de Terre (eh oui !, cela existe... D'ailleurs, un nom pareil ne s'invente pas ; voir la carte figurant en fin de prologue du roman *Lethal Heritage*), les rebelles se sont emparés de la lance de Machs qui constitue l'essentiel de la garnison draconienne. Alors que les combats se poursuivent dans la capitale, New Parmentier (là, j'improvise...), les forces de Kurita parviennent à prévenir Luthien, siège du Combinat draconien, qui promet de dépêcher des renforts. Ceux-ci arriveront trop tard pour soulager la garnison.

Situation

Face à l'arrivée dans le système d'un Caboteur et de son contingent de chasseurs aérospatiaux, les rebelles n'ont d'autre choix que d'attendre l'affrontement. Heureusement, la situation de la capitale empêche une attaque par l'est. Ayant déployé les quelques blindés et aéroglisseurs dont ils disposent sur les flancs, ils gardent à l'aide des Machs le verrou principal entre l'astroport et la ville : le passage peu profond de la rivière Bintje.

Installation du jeu

Le terrain est constitué de deux cartes. A l'ouest, une des cartes de la boîte de base, installée tête en bas (logo Descartes dans le coin supérieur gauche) ; à l'est, la nouvelle carte, hexagone 0101 en haut à gauche.

Défense

Les rebelles disposent d'une lance orientée Machs moyens, puisqu'elle en compte deux sur quatre. Le plus léger, une Sauterelle, sera placé en observation sur l'hexagone 0209 de la nouvelle carte. Les trois autres, un Faucon Phoenix, un Glouton et un Marteau de guerre se trouvent dans la rivière, dans des hexagones de niveau -2.

Attaque

Les forces de Kurita disposent d'une lance équivalente, constituée d'une Guêpe, d'un Griffon, d'un Faucon Ombre et d'un Archer. Ils ne sont pas favorisés par le terrain, qui n'accorde aucun avantage aux armes à longue portée. Tous les Machs arrivent par le bord ouest du terrain, à raison de deux par tour.

Conditions de victoire

Pour les rebelles, il s'agit d'empêcher les loyalistes de franchir la rivière. Ils gagnent donc si tous les Machs de Kurita sont immobilisés à l'ouest du cours d'eau. A l'inverse, compte tenu du faible potentiel du reste des forces rebelles, si un seul Mach du Combinat parvient à sortir par le flanc est du terrain, la victoire appartiendra à son camp. New Parmentier est en effet toute proche, et les rebelles se rendront de crainte des représailles qui seraient infligées à la population.

Le placement des trois Machs rebelles dans l'eau correspond en fait à la volonté de ne pas révéler leur dispositif aux chasseurs qui patrouillent. Mais il ne faut pas prolonger la baignade, sous peine de se voir débordé et d'avoir à se rendre sans – presque – combattre.

Le petit Maraudeur perdu

Lors d'une séance d'entraînement comportant un largage depuis l'espace, et opposant deux lances orientées Machs légers (2 légers, 1 moyen, 1 lourd), le Maraudeur tombé du ciel atterrit au beau milieu de la grande île située sur la nouvelle carte. L'actionneur d'une de ses jambes est bloqué sur raide, la transformant en pivot mais empêchant le Mach de se déplacer. L'instructeur en profite pour improviser et modifier son scénario d'engagement, et en fait une curée sur le Maraudeur : celui qui le détruira à l'aide de ses armes simulées décrochera une permission de soixante-douze heures... Jamais de refus !

Installation du jeu

Le terrain comporte deux cartes : à l'ouest, la nouvelle carte, hexagone 0101 dans le coin supérieur gauche ; à l'est, une carte de la boîte de base, logo Descartes en bas à droite.

Défense

Cette lance orientée légers comporte deux Aiguillon, un Glouton et un Croisé. Elle entre par le bord est du terrain, sans ordre particulier, donc à votre guise.

Attaque

Outre le Maraudeur coincé sur l'île en 0809 ou 0909, la lance comporte deux Guêpe (utiliser une figurine de Mech moyen inutilisée pour représenter la seconde) et un Faucon Ombre. Leurs points de chute sont les suivants : un sur le rive ouest, un sur la rive est de la nouvelle carte et le dernier sur la carte de la boîte de base, mais à l'ouest du lac. Tirer aux dés les hexagones d'atterrissage : un jet de 1d6 ou 2d6, selon les cas, pour déterminer le numéro de la colonne, un autre de 2d6 pour le numéro d'hexagone sur la colonne considérée. Pas de conditions restrictives pour le lieu d'atterrissage entre Machs légers et moyens.

En revanche, ni mouvements ni tir durant le premier tour pour restituer les vérifications des systèmes des Machs effectuées par les Technoguerriers juste après le contact avec le sol.

Conditions de victoire

Le sort du Maraudeur est quasiment scellé : planté dans son hexagone, il lui reste à défendre chèrement sa peau. Si les défenseurs sont habiles et rapides, la bataille va vite ressembler à un guilleret ballet autour de l'île et par-dessus la rivière. Sinon, ils risquent d'être en lambeaux avant d'approcher le Maraudeur. Mais ils sont cependant quatre à pouvoir se déplacer.

Les attaquants gagnent si le Maraudeur est encore en état de se défendre (rotation sur son pivot et tir) alors qu'il n'a plus en face de lui qu'un seul défenseur en état de faire feu sur lui. Plus clairement, les attaquants auront perdu si plus d'un défenseur dispose d'une ligne de visée sur le Maraudeur et d'armes en état, même si la défense n'a plus qu'un seul engin capable de se déplacer. Si tous les Machs des deux camps sont immobilisés, on aboutit à un pat, sauf si le Maraudeur n'a encore subi aucun dégât ; dans ce dernier cas les attaquants gagnent.

Règles particulières

Aucune règle particulière en dehors du positionnement d'atterrissage des attaquants mentionné plus haut. Bien entendu, les règles de gestion thermique sont en vigueur, ainsi que celles d'attaque physique.

Claude Esmein

Dernier point de résistance

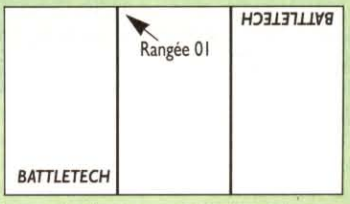
Il y a deux semaines, les vaisseaux largueurs des troupes de Steiner ont atterri à la surface du monde marikois de Flavinia après avoir forcé les défenses extérieures de la planète. Prenant la garnison de court, ils sont parvenus à débarquer des troupes et des Battlemachs. Le commandant marikois, très impulsif, a couru sus à l'ennemi et pris le risque d'un affrontement selon les règles en terrain dégagé. Il gît désormais au milieu des débris de son Maître des Batailles. En effet, l'artillerie ennemie attendait l'assaut et appuya efficacement les Battlemachs de la République de la Lyre. Les défenseurs subirent une lourde défaite et le nouveau commandant ordonna un repli général vers des positions plus avantageuses. Les survivants s'enfuirent en bon ordre, mais votre escouade reçut l'ordre de retenir l'adversaire le plus longtemps possible, puis de décrocher. Vous et votre escouade de Battlemachs moyens prenez donc position près d'un fleuve et sur un terrain accidenté, où vous pourrez exploiter pleinement les capacités de saut de vos robots. De plus, le fleuve handicapera certainement les robots lourds de l'adversaire et vous pouvez compter sur l'appui à distance d'un Archer et de ses lance-missiles. Patiemment, vous attendez la venue de l'ennemi.

Situation

Après une défaite terrestre, il est fréquent qu'une partie des Battlemachs appartenant aux troupes vaincues protège la fuite de leur armée. Lorsque le terrain s'y prête, c'est-à-dire gêne considérablement le mouvement, cette tâche est confiée à des Battlemachs moyens capables de sauter. Les lourds Battlemachs de l'adversaire semblent soudain patauds et peu sûrs d'eux en dehors des terrains dégagés. De plus, ces Battlemachs sont rares et donc précieux, et peu de capitaines prendraient le risque de les aventurer sur un terrain réellement désavantageux. Quand cela est possible, des Battlemachs légers ou moyens précèdent leur avance, et dans ce cas le défenseur se trouve avec un rapport de force plus équilibré.

Installation du jeu

Utilisez les cartes de la boîte et celle proposée sur le poster de ce numéro. Disposez-les comme indiqué ci-contre. Le défenseur se place en premier, l'attaquant se déplace en premier.



Défenseur

Les forces du défenseur consistent en un Glouton, un Faucon Ombre, un Griffon (Tir : 4, Pilotage : 4) et un Archer (Tir : 3, Pilotage : 5). Ce dernier prend position à l'ouest du fleuve, les autres n'importe où sur les trois cartes, à la convenance du joueur défenseur.

Attaquant

Les forces de l'attaquant consistent en une lance de Battlemachs légers de reconnaissance, suivie d'une lance de Battlemachs lourds. La lance de reconnaissance comprend une Sauterelle (Tir : 4, Pilotage : 4), une Guêpe, un Aiguillon et un Faucon Phénix (Tir : 3, Pilotage : 4). Elle entre en jeu par le bord est au tour 1. La lance de robots lourds comprend un Croiseur, un Foudre, un Fusilier et un Maraudeur (Tir : 3, Pilotage : 5) et entre par le bord est au tour 2.

Conditions de victoire

L'attaquant emporte la victoire s'il parvient à faire sortir deux de ses Battlemachs lourds par le bord ouest du plateau de jeu avant la fin du tour 12. Dans le cas contraire, le défenseur gagne.

Règles optionnelles

Vous pouvez considérer que le défenseur se place en position initiale cachée, si par exemple il se trouve hors du champ de vision (ligne de vue) de l'adversaire, et dans une case forêt ou derrière une colline. Le joueur notera leur position sur une feuille de papier. Les unités dissimulées deviendront visibles dès qu'elles se déplaceront, ouvriront le feu ou au moment où elles entreront dans le champ de vision de l'adversaire.

Michel Salicetto

L'archer à cheval

D.R.

La fuite simulée et le tir sur les poursuivants : une des principales tactiques des cavaliers archers des steppes.

Des rives de l'Amour à celles du Danube, l'humanité a développé depuis la domestication du cheval une forme originale de civilisation, dont il reste encore quelques survivants de nos jours. Parmi les traits marquants de cette culture figure, outre le cheval et le nomadisme, un type tribal tout à fait particulier qui lie les hommes entre eux sans rapport avec le territoire, une remarquable liberté de l'individu à choisir le groupe auquel il se rattache et enfin, ce qui nous intéressera ici au premier chef, une organisation militaire où la majorité des combattants sont des archers à cheval, en général dépourvus d'armure.

La culture des steppes

Les premiers peuples qui répondent à ces critères sont d'une part les Scythes et leurs cousins saka et cimmériens, puis leurs descendants, les Alains, qui forment la branche indo-européenne de la culture nomade. Ensuite, différentes tribus finno-ougriennes, originaires de la taïga sibérienne, ont adopté ce mode de vie, notamment les Magyars. Enfin les Asiatiques, Huns, Turcs et Mongols, ces derniers conservant encore aujourd'hui sur leurs terres d'origine une population nomade importante.

Économiquement, ces peuples sont avant tout des éleveurs de chevaux. La plupart du temps, ce sont aussi des artisans d'une grande ingéniosité. La chasse et la guerre sont souvent les seuls moyens de diversifier leur alimentation et d'acquérir de nouvelles technologies. Parfois, les nomades développèrent avec les sédentaires des modes de vie symbiotiques dont les preuves, aujourd'hui révélées, font voir d'un jour nouveau ce qu'on imaginait jusqu'ici comme une incompatibilité fondamentale entre des systèmes qui semblent s'exclure, voire se mépriser.

L'exposition sur l'Or des Scythes a rencontré un succès mondial. Les influences réciproques des arts scythe et grec y étaient particulièrement bien démontrées. Elles soulignent les rapports étroits qu'entretenaient les colonies grecques de la mer Noire avec leur hinterland scythique. On sait également que ces cités abritaient nombre de Scythes sédentarisés et fournirent même aux Scythes des contingents lors de différents conflits. Les Alains, pour la partie la plus occidentale de leur domination, régnaient comme une aristocratie nomade sur une vieille paysannerie sédentaire, notamment dans le bassin du Danube. Les Mongols, quant à eux, établirent des rapports étroits avec les cités de la Chine et de l'Orient, pour finir avec Tamerlan par réaliser la fusion entre traditions militaires venant des steppes et vie de cour directement héritée de la haute antiquité perse.

Avec de nombreuses variations dans le temps et l'espace, la plupart de ces peuples nomades présentent des armées similaires. Souvent dépourvues d'infanterie, leurs effectifs sont principalement composés d'archers à cheval. La plupart du temps, les nobles sont aussi équipés d'armes de contact, lance, et d'armures pour eux et souvent pour leur monture. Cette tendance s'accentue avec le taux de sédentarisation.

L'armée type des nomades

Une armée type comprendra un tiers de figurines de cavaliers lourds armés de lances, d'arcs et de boucliers, et deux tiers de cavaliers légers armés d'arcs, avec parfois des boucliers et des javelots, ce qui leur donne un peu plus de capacités de combat rapproché. Après avoir été très en vogue, ces armées connaissent depuis quelque temps une désaffection relative autour des tables de jeu. Leur réputation d'être difficiles à manier pour des débutants est fausse, comme je vais essayer de le montrer.

D'abord, il faut savoir qu'il existe deux catégories de débutant : celui qui deviendra un bon joueur et celui qui ne le deviendra jamais. Pour la seconde catégorie, disons que certains joueurs ne s'amélioreront jamais, par manque d'esprit de compétition, de volonté d'apprendre, de finesse d'analyse, voire de l'humilité nécessaire pour nuancer de doute toutes les certitudes que l'on croit avoir.

Pour ceux-là, jouer mongol, zoulou ou sodomite avec allié gomorrhéen ne change rien à l'affaire. Quoi qu'ils jouent ils perdront, sauf s'ils rencontrent plus mauvais qu'eux.

Quant au débutant qui décide de s'investir avec un peu de volonté de gagner, il ne doit pas se détourner *a priori* des armées de cavalerie légère. En effet, s'il est vrai qu'une telle armée doit être jouée tout en finesse, cela s'entend d'une finesse tactique, d'une bonne appréciation de la situation, du terrain, du minutage… Bref de ce que l'on pourrait appeler le « bon sens » tactique. Par contre, la connaissance et la maîtrise des détails de la règle ont une importance beaucoup plus

relative, du moment que vous êtes déjà placé en bonne position par vos manœuvres. Et il est tout de même plus facile de feinter, de faire diversion, de modifier sa route, de regrouper ses forces avec de la cavalerie !

L'archer à cheval en appoint

Étudions rapidement l'archer à cheval utilisé comme troupe d'appoint, mercenaire ou allié d'une armée qui n'est pas basée sur lui. C'est un cas relativement fréquent, en effet dans bien des cas des cavaliers des steppes figurent comme alliés ou comme mercenaires, par exemple dans des armées chinoises, indiennes, iraniennes, grecques ou romaines. Si vous disposez d'une telle armée, n'oubliez pas de recruter une ou deux unités d'archers à cheval. Ensuite, ne commettez pas l'erreur de les utiliser comme simple plate-forme de tir. La plupart du temps, vous pouvez vous offrir des archers à pied à meilleur prix. Pensez au moins à déborder sur le flanc sans bouclier de l'adversaire avant de tirer. Vous pouvez aussi utiliser ces troupes en appât, en les faisant charger un adversaire plus puissant, ce qui aura un triple effet : désorienter l'autre joueur, ralentir son déploiement ou son avance, provoquer une poursuite de vos cavaliers en retraite par l'adversaire que vous attirerez ainsi sur le terrain préparé par vos soins. Si votre opposant bénéficie d'une meilleure infanterie que la vôtre, une charge coordonnée de vos cavaliers légers avec vos propres fantassins impose à l'autre un choix déchirant : rester à l'arrêt et recevoir tout l'impact du choc, ou contrecharger et se retrouver en désordre (imaginez-vous courant à contresens d'une arrivée à Longchamp). Dans une armée composite, l'archer à cheval n'emportera jamais la décision à lui seul, et encore moins par son seul tir. Par contre, il peut, par sa participation à des actions combinées, voire par sa seule présence sur le flanc ou l'arrière de l'ennemi, apporter l'appoint nécessaire pour emporter la victoire. Bien sûr, ces finesses sont aussi valables au sein d'une armée plus typée.

Faites votre armée !

Mais justement, quelle armée des steppes choisir ? Que ce soit les Scythes, les Parthes, les Huns, les Turcs, les Alains, les Sarmates et j'en passe, il y a deux séries de variations portant sur les armées des steppes.

● La première série porte sur la définition de l'archer lui-même.

Il est presque toujours Irrégulier C ; on trouve parfois quelques possibilités de fanatiques : des jeunes gens (chez les Scythes, des jeunes filles), qui doivent prouver leur valeur en ramenant la tête d'un ennemi. Chez certains Chinois et Romains, il est possible de rassembler de grandes quantités d'archers à cheval réguliers. Dans un cas comme dans l'autre, cela coûte cher et reste d'un intérêt tactique discutable. Difficile de finasser avec des chiens fous capables de se ruer de façon irréfléchie sur des murs de piques… Quant à la cavalerie légère régulière, je la trouve chère pour le petit supplément de maniabilité. Par contre, l'armement fait considérablement varier la manière de jouer.

Dans les périodes les plus anciennes, l'archer ne possède que son arc. Plus tard, apparaissent des armements de complément, lance ou javelines et des boucliers. En leur absence, l'archer se contentera de harceler l'adversaire par son seul tir. Mieux équipé, il pourra participer, ou menacer de le faire, de manière plus directe à l'action. Il ne faut jamais sous-estimer l'effet d'une charge bien conduite, même par une poignée de figurines en ordre dispersé, pour peu que cette charge arrive sur le flanc ou sur des troupes déjà ébranlées.

● Deuxième type de variations, la composition du « noyau dur » de l'armée. Chaque armée des steppes doit être articulée autour d'un groupe d'unités plus lourdes. Suivant les époques, il s'agira de cavalerie moyenne, lourde voire super-lourde, armée le plus souvent de lances, parfois aussi d'arcs. Dans certains cas, des unités d'infanterie peuvent être utilisées. A vous de choisir les troupes de choc qui conviennent le mieux à votre style de jeu.

Votre peuplade choisie, constituez vos unités, de sept à dix figurines suivant que vous jouez d'abord le soutien réciproque ou la solidité intrinsèque de chaque unité. Dans certains cas limites vous pouvez constituer de plus grosses unités de cavalerie, lorsque vous craignez par exemple de rencontrer un terrain trop difficile vous obligeant à démonter. J'ai ainsi vu lors d'une campagne une unité de vingt Scythes démonter et tenir une lisière de forêt.

En règle générale, et si votre armée vous le permet, n'hésitez pas à prendre un ou deux sous-généraux, voire plus. Votre vitesse de déplacement vous permet de vous adapter rapidement à une tactique surprise de l'adversaire, il serait dommage de ne pouvoir en profiter par manque de souplesse dans le commandement. Chaque général peut disposer de signaux, changer les ordres d'une unité, ou envoyer un messager ; donc plus on en a, mieux on exploite la vitesse de déplacement.

Contre l'infanterie : tirez et courez

Votre armée une fois constituée, vous allez affronter un premier adversaire. Gaulois, Germain, Grec tardif, Aztèque ou Zoulou, son armée est constituée en majorité d'infanterie peu protégée. Avant de faire votre plan de bataille, pensez à faire le rapport du nombre de tireurs dans vos armées respectives. Si vous êtes dominé au tir, inutile de vous attarder en finasseries, placez vos archers au premier rang, vos troupes lourdes derrière et foncez. Choisissez dans le dispositif ennemi le point focal de votre attaque. Comme toujours, ce point focal doit réunir un maximum des conditions suivantes : cible plus onéreuse que les pertes prévisibles de l'opération, terrain dégagé ne mettant pas en désordre, possibilité pour les troupes de choc de voir un maximum d'unités amies, faible risque de surprise due au terrain (unité sortant d'un bois par exemple), impact moral maximum sur l'adversaire. Le cas idéal, c'est celui où on fait dérouter le général adverse et sa garde sous les yeux de toutes ses troupes. Sans aller jusque-là, inutile de risquer vos troupes dans une attaque dangereuse contre quelques mercenaires à bon marché. Inutile aussi de vous jeter sans discernement sur l'unité adverse la plus onéreuse, c'est souvent la plus puissante, l'autre joueur y aura presque toujours prévu une réplique. Même sans en faire une règle générale, faire avancer vos troupes de choc au centre, puis charger l'une des ailes de l'adversaire en protégeant votre flanc ainsi exposé avec quelques unités, cela marche souvent. A distance de charge, jetez une dernière salve et tournez bride avec votre premier rang qui aura sûrement essuyé quelques pertes au tir, et chargez puissamment avec le second.

Si vous avez plus de tireurs que l'adversaire, profitez-en à fond. Faites courir vos archers, une cible mobile diminue le facteur de l'adversaire, et tirez dans le tas, de préférence en concentrant vos tirs sur une ou deux unités adverses. Si les pertes au tir ne suffisent pas, chargez ces mêmes unités avec votre réserve, les pertes précédemment reçues ne les inciteront certainement pas à une résistance héroïque.

Dans les deux cas, n'oubliez jamais qu'une infanterie, surtout peu protégée, est très mal à l'aise face à de la cavalerie légère. Pensez à feinter, à ruser, à menacer, à être partout afin que l'adversaire pense surtout à éviter d'être pris de flanc, sur l'arrière ou en mouvement par vos cavaliers, plutôt qu'à développer sa propre stratégie.

Contre l'infanterie lourde : feu à volonté !

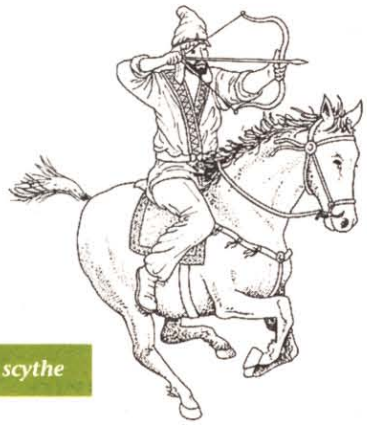
Votre deuxième adversaire se présente. Cette fois il est romain ou grec classique, suisse ou flamand médiéval ; bref il joue principalement avec de l'infanterie lourde. La plupart du temps, il encadre son infanterie de quelques troupes légères à pied ou à cheval. Inutile de foncer tête baissée sur ses piques, ses lances ou ses hallebardes. Cette fois vos troupes de réserve ne doivent pas servir, ou seulement pour contre-attaquer là où l'adversaire se sera imprudemment avancé. Votre jeu est de larder de flèches toute troupe légère à votre portée. Au besoin, mais avec prudence, essayez de dégager le flanc d'une unité d'infanterie lourde et attaquez-la à la fois sur ce flanc avec des archers, et de face avec des cavaliers lourds. Ne vous préoccupez pas trop de son tir, il est rarement suffisamment puissant pour vous gêner. Continuez cependant à utiliser des unités légères en écran de vos troupes lourdes, les pertes coûtent bien moins cher. Ne gaspillez pas vos flèches sur les troupes les plus lourdement protégées, le facteur bas risque de ne pas vous permettre de faire tomber assez de figurines pour que le gain soit significatif.

Par contre, un tir concentré juste avant une charge peut suffisamment ébranler l'adversaire pour lui infliger un malus proportionnel au nombre de pertes par figurines enregistrées. Pour être efficace, une armée d'infanterie lourde se déploie le plus souvent sur un front étroit. Elle tentera de profiter du terrain pour protéger ses flancs et ses arrières. N'hésitez pas à réaliser d'amples mouvements d'enveloppement afin de la déborder et de contourner les obstacles. Mais attention aux ordres ! Jouant sur des lignes intérieures, il lui sera facile de faire face. A vous de donner à vos troupes des ordres leur permettant de se comporter au mieux ; ou bien de les faire accompagner d'un général ; ou encore de les maintenir à distance de signal afin de les faire ou non attaquer suivant la réaction de l'adversaire.

Si votre manœuvre d'enveloppement se heurte à trop forte partie, il y a gros à parier que les unités qui vous font face sont diminuées d'autant, et là, c'est à votre réserve de jouer. Si pour éviter ce cas de figure, l'adversaire s'étend en largeur, la réponse est simple : concentrez vos réserves sur un point de sa ligne et trucidez gaiement en retardant les renforts par un habile harcèlement et un maintien de la menace sur les flancs par vos archers.

Contre un autre archer à cheval, soyez simple

Se présente votre troisième adversaire, muni d'une armée similaire à la vôtre, c'est-à-dire avec une forte ▷



D.R.

Archer scythe

proportion de cavalerie légère. Dans ce cas, c'est surtout la qualité du général qui compte. Ne cherchez pas à élaborer une stratégie d'une infinie complication. Bien souvent dans ce genre de combat à armes égales, ce n'est pas celui qui a élaboré le plan le plus compliqué qui gagne. C'est celui qui a su se tenir à quelques principes simples et qui exploite les erreurs de l'adversaire. Ces principes sont toujours les mêmes. Pas de diversions qui divertissent plus vos troupes que celles de l'adversaire. Ne pas présenter le flanc sans bouclier à une concentration de tireurs adverses. Ne pas éparpiller ses troupes de choc, et surtout ne pas isoler une unité onéreuse sans but. Ne pas affecter à un objectif plus de troupes que nécessaire, car elles pourraient faire défaut ailleurs.

Le pire qui puisse vous arriver, c'est d'être confronté à une forte dominante de cavaliers légers armés de javelines. Numides, Maures, Almohades et autres Andalous, les armées appartenant à la tradition militaire du Maghreb sont vos pires ennemies. Leur bouclier et leur vitesse les rendent peu vulnérables aux flèches, tandis que leur javeline est pratiquement la meilleure arme contre la cavalerie légère.
Après dix ans de pratique, je pense qu'au niveau du choix des armées, le jeu antique-médiéval s'apparente à un gigantesque pierre-papier-ciseau. L'archer à cheval est comme le papier qui recouvre et étouffe bien des pierres très dures. Le javelinier à cheval est le ciseau qui le déchire. Mais tout n'est pas perdu et les tactiques employées contre un archer à cheval res-

SCÉNARIO pour Charges La bataille

Le 24 juillet 1402 se livra sous les murs d'Ankara une bataille gigantesque entre les deux empereurs qui se partageaient le monde des Balkans à l'Indus.
Bajazet, sultan ottoman depuis treize ans, chef incontesté de l'Asie mineure et de vastes territoires en Europe venait de remporter huit ans plus tôt la brillante victoire de Nicopolis qui avait mis un terme à l'ultime croisade du duc de Bourgogne et du roi de Hongrie.
Tamerlan, infirme et presque aveugle, a soixante-six ans. Il est en campagne ininterrompue depuis près de trente ans. De Delhi à Ankara, des rives du golfe arabique jusqu'au plus profond de la steppe russe, il a laissé un sillage de mort et de désolation sans rien construire de durable. Invaincu depuis des décennies, une seule victoire en Syrie lui a valu la soumission des puissants mameluks d'Égypte, terrorisés à la seule idée de voir ses troupes ériger leurs habituelles pyramides de crânes à l'ombre de celles de Gyseh.
Pour rejouer cette bataille il faut appliquer la règle optionnelle B-1-3 de *Charges* concernant la fiabilité des généraux alliés. Reportez-vous à l'annexe F de la règle et munissez-vous d'une carte Michelin de la Turquie, ou mieux des environs d'Ankara.

La campagne

A l'annonce de l'approche des troupes de Tamerlan, Bajazet déploie ses troupes sur une ligne de colline surplombant une rivière. Il aligne environ cent quarante mille hommes contre les quatre-vingt mille du Mongol. Tamerlan, dont le système d'espionnage est proverbial, a vent de ce déploiement et, dans un style purement mongol, feint de se retirer (Napoléon fera de même à Austerlitz). Il prend toutes les dispositions pour faire ressembler ce retrait à une fuite. Ravis de l'aubaine, les Turcs abandonnent en hâte leur camp à leurs serviteurs et partent sur ses talons. Pendant huit jours Tamerlan joue au chat et à la souris avec les Ottomans, en prenant bien soin de combler ou d'empoisonner les puits (nous sommes en juillet et en pleine Anatolie). Enfin, il débouche à nouveau dans la plaine devant Ankara, pille, non sans délices, le camp de Bajazet, et s'installe précisément sur le même terrain favorable repéré par le sultan !

La bataille

Il laisse un important détachement en réserve pour surveiller une éventuelle sortie de la garnison d'Ankara, il déploie ensuite sept autres corps de troupe, un centre et ses deux ailes, chacun composé d'une première et d'une seconde vague. Lui-même prend la tête de l'un des corps du centre. Sa garde personnelle est tenue en réserve.
Face à lui, Bajazet déploie hâtivement ses troupes épuisées par la soif.
Les Rouméliens sont à gauche avec la cavalerie tartare en soutien.
Les Anatoliens sont à droite, précédant les cavaliers alliés serbes. Janissaires et azabs se partagent le centre.
La cavalerie de la garde est derrière les janissaires. Enfin, une réserve de sipahis est plus en retrait.
A 10 heures, les troupes ottomanes s'élancent, les ailes les premières, à grand renfort de tambours et de cymbales.
Les Mongols attendent dans un silence impressionnant. Désorganisée par une pluie de flèches et de feu grégeois, la gauche ottomane, menée par Souleïman, le fils de Bajazet, est sévèrement repoussée. A droite, ça ne va pas mieux. Une partie des Turcomans anatoliens déserte et l'autre fuit le champ de bataille. Profitant de cette percée, Tamerlan envoie une division d'élite et sa garde qui engagent les Serbes et les repoussent après un féroce combat.
A ce moment-là, le centre ottoman est encore intact. Tamerlan l'engage de front, précédé par ses éléphants. Malgré quelques actes héroïques, certaines unités se faisant hacher sur place, Bajazet finit par se faire encercler avec quelques milliers d'hommes. En tentant une percée désespérée, il est désarçonné et fait prisonnier. Il mourra en captivité quelques mois à peine plus tard. D'après Monstrel (chroniqueur français du XV[e] siècle), les Turcs perdirent quarante mille hommes dans la bataille et les Mongols dix mille.

Épilogue

Curieusement, l'empire ottoman se remettra vite et durera encore plus de cinq siècles. De son côté, l'empire timouride commencera à s'émietter dès la mort de son chef en 1405.

tent valables. Bien entendu, si vous-même possédez des armes de contact, vous n'avez qu'une légère infériorité numérique, vite compensée par le tir.

Le cavalier lourd se combat par la mobilité et le minutage

Votre adversaire suivant est parti d'une idée simple : contre un cavalier léger, rien de tel qu'un cavalier lourd ! Avec ses médiévaux, ses Tibétains, ses Perses sassanides ou ses Timourides, il pense vous repousser facilement vers votre bord de table. Pas si simple ! Bien entendu, il n'est pas question de s'opposer à lui de face. Vos archers ne feront pas le poids, et votre réserve est par définition inférieure en nombre ou en qualité à ces centaures bardés de métal. Comme lui aussi sait jouer, il n'a pas étendu son déploiement à toute la table, sinon vous auriez eu beau jeu de frapper une seule de ses ailes.

Bien groupé autour de son général, les flancs protégés de vos flèches par quelques troupes légères, il fonce inexorablement vers vous. Une seule solution : la fuite ! Mais une fuite organisée et méthodique. Tout d'abord, choisissez son but et son chemin. Ce chemin doit vous permettre de ne pas être rattrapé par l'adversaire, sauf si ce dernier expose dangereusement ses troupes légères. S'il le fait, retournez-vous, au besoin avec un général prenant la tête d'une unité pour exploiter la situation sur-le-champ et jouez Ney en Russie !

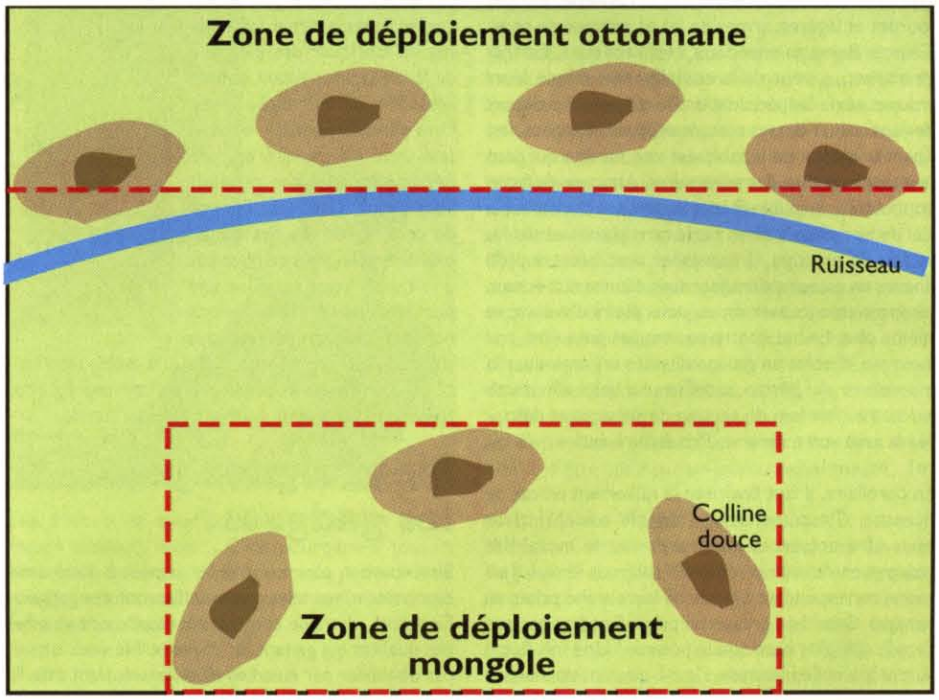
Si une unité adverse se trouve sur le chemin, écrasez-la sans perdre de temps, car si vous vous laissez ralentir, vous risquez de vous faire prendre de dos. En général, l'autre joueur ne laissera pas une partie de son armée contre la totalité de la vôtre. J'ai souvent vu des batailles se terminer avec chaque armée ayant fait le tour de la table et se retrouvant sur les positions de l'adversaire en fin de match. Dans ce cas, vous devriez gagner, car vos tireurs auront bien eu l'occasion de descendre quelques figurines adverses ! Le problème est différent si vous avez des fantassins ▷

d'Ankara

Son dernier descendant perd le Khorasan à peine un siècle plus tard.

Les armées

L'échelle de réduction adoptée est d'environ 400 hommes par figurine. Une table de grande dimension est nécessaire afin de pouvoir placer les troupes avec la profondeur voulue. Il y a des collines douces dans les deux zones de déploiement et un ruisseau guéable tout le long de la zone de déploiement ottomane.



LES OTTOMANS

Général en chef Bajazet EHC lance, javelot, arc, bouclier. Et sa garde 5 EHC Reg A lance, javelot, arc, bouclier. 2 unités de 9 sipahis de la Porte EHC Reg A lance, javelot, arc, bouclier.

Gauche

1 sous-général Souleïman EHC lance, javelot, arc, bouclier. 2 unités de 8 sipahis rouméliens HC Irr B lance, arc, bouclier. 3 unités de 8 akinjis rouméliens LC Irr C arc, bouclier.1 général peu fiable tatare LC arc, bouclier. 2 unités de 10 Tatares LC Reg D arc, bouclier.

Droite

1 général peu fiable turcoman anatolien LC javelot, arc. Et sa garde de 5 Turcomans LC Irr A javelot, arc. 3 unités de 8 Turcomans LC Irr C javelot, arc.
1 général indépendant serbe EHK lance, bouclier. Et sa garde de 3 chevaliers EHK Irr B lance, bouclier. 1 unité de 8 chevaliers serbes EHK Irr B lance, bouclier. 1 unité de 10 delis serbes LC IrrA lance, bouclier.

Centre

1 unité de 16 janissaires HI Reg B arc. 2 unités de 16 janissaires MI Reg B arc. 1 unité de 16 janissaires LMI Reg B arbalète. 4 unités de 16 azabs LMI Irr C arc.

Réserve

4 unités de 8 sipahis HC Irr B lance, javelot, arc, bouclier. 6 unités de 8 akinjis LC Irr C arc, bouclier.

LES TIMOURIDES

Général en chef Tamerlan EHC lance, arc, bouclier. Et sa garde de 3 EHC Reg A lance, arc, bouclier. Sous-général EHC lance, arc, bouclier. Et sa garde de 3 EHC Reg A lance, arc, bouclier. Sous-général EHC lance, arc, bouclier. Et sa garde de 3 EHC Reg A lance, arc, bouclier.

3 unités de 7 Mongols EHC Reg B lance, arc, bouclier. 4 unités de 7 Mongols HC Reg B lance, arc, bouclier. 6 unités de 7 Mongols LC Reg B arc. 3 unités de 7 Turcomans LC Irr C arc, javelot, bouclier. 2 unités de 8 Perses EHC Irr C lance, arc, bouclier. 1 unité de 24 archers perses LMI Irr D arc, bouclier. 1 unité de 24 arbalétriers LHI Reg C arbalète. 1 unité de 2 éléphants à 4 combattants Irr B 2 arcs et 2 pots à feu. 1 unité de 8 artilleurs AM Reg C artillerie, pots à feu.

Philippe Bondurand

dans votre effectif. Comme ils risquent de vous ralentir, il vaut souvent mieux les abriter dans du terrain difficile et les soutenir, au besoin à distance, en arrosant leurs assaillants. Obligé de démonter, ou bien de combattre en désordre et sous une pluie de flèches d'autant plus efficace qu'il est ralenti et visé sur son côté non protégé, l'adversaire peut être battu. Mais cela demande beaucoup de précision et de minutage, car il suffit de peu de troupes pour protéger le flanc des chevaliers qui participeront à l'assaut. Bien entendu, vous avez toujours la ressource de charger ces troupes de protection…

Aux armées composites, les tactiques raffinées

Tous vos adversaires ne seront pas aussi typés. Beaucoup d'excellents joueurs choisissent des armées équilibrées, possédant infanterie et cavalerie, troupes lourdes et légères, armes de jet et troupes de choc. Chinois, Romains impériaux, Hellénistiques, Carthaginois, etc., jouent de la complémentarité de leurs troupes et de la spécialisation de chacune. La plupart des conseils ci-dessus restent cependant applicables. Tourner autour de la table est une recette qui peut marcher avec bien des adversaires. Attaquer de façon concentrée une cible méticuleusement choisie fut la clef de bien des victoires sur le terrain comme sur les tables. En principe, il faut jouer avec beaucoup de finesse, en essayant d'analyser, tout comme aux échecs, les mouvements avec un ou deux tours d'avance, et même plus. Le but contre ses armées peut être, par exemple, d'isoler un groupe d'unités ennemies par la manœuvre. Au besoin, sacrifiez une unité afin d'attirer votre cible loin du soutien de ses amis et détruisez-la avec votre réserve. Plus facile à écrire qu'à faire !

En corollaire, il faut favoriser le ralliement en cas de déroute. C'est une arme à double tranchant, car pour être présentes pour renforcer le moral des troupes en retraite, vos unités subiront le malus au moral correspondant à la vue de leurs amies prises de panique. Quand on prévoit un piège, il ne faut pas que l'appât soit plus cher que le poisson ! Une fois fait, il faut préparer l'embuscade, c'est-à-dire positionner sur le chemin qu'emprunteront vos troupes en déroute les unités qui chargeront les poursuivants, de flanc de préférence ! Attention, un poursuivant qui a pu placer un coup dans le dos dans la période précédente est une noix dure à casser ; tenez compte des bonifications dont il jouit pour calculer le nombre d'unités nécessaire à son assaut ! Il ne faudrait pas que la mêlée se solde par un *statu quo* permettant au général adverse d'arriver à la rescousse !

Miniature persane du XIVe siècle.

D.R.

Mais s'il est possible d'utiliser des archers à cheval pour menacer les flancs, tourner les arrières ou fabriquer des pièges, il ne faut pas pour autant oublier l'essentiel de leur tâche : tirer. Une période pendant laquelle une unité n'a pas tiré est une période perdue. Vos carquois sont pleins, videz-les ! Essayer de concentrer vos tirs est un exercice utile, mais ce n'est pas une raison pour gaspiller une possibilité de tir. Même si vous ne faites que trois pertes, vous risquez d'en faire dix-sept dans une mêlée ultérieure et vous serez tout heureux de voir une figurine tomber et ses points gonfler votre escarcelle.

Ne craignez pas les gadgets

Bien souvent, pour contrer les armées à dominante de cavalerie, vos adversaires utiliseront des gadgets. Éléphants, chars de combat, chameaux, ont en effet des qualités qui gênent les chevaux. Ne vous laissez pas obnubiler par eux. Les éléphants doivent être le cadet de vos soucis, s'ils vous gênent, tirez dessus ! Pensez à donner des priorités de tir à vos archers et vous verrez que c'est l'adversaire qui fera la grimace. Par contre, inutile de commettre vos réserves de face contre eux, de toute façon, vous courez plus vite, alors pas de panique ! Pour les chameaux c'est la même chose, leur odeur est aussi une cause de désordre pour vos chevaux, et alors ! Faites un peu l'effarouché, ça fera plaisir à votre adversaire, et cognez-le ailleurs. Et même, avec un peu de préparation, attaquez carrément sa chamellerie, en général il ne s'y attend pas, et une cause de désordre est vite compensée…

Cavaliers afghans pratiquant le « bouzkachi », jeu traditionnel ultra-violent. Leurs ancêtres archers firent trembler le monde.

D.R.

Deux formations spéciales

Pour finir, voici deux formations spéciales propres aux archers à cheval : le cercle scythe et le chassé-croisé.

Le cercle scythe est aplati, il est représenté sur la table par deux colonnes de cavaliers en sens inverse. Son avantage est de permettre à la totalité de l'unité de tirer par le grand côté du rectangle tout en restant en mouvement, chaque figurine étant censée galoper sur le front de l'unité, puis faire demi-tour pour venir se replacer en position de tir. L'unité compte donc comme cible mobile (ce qui inflige un malus) pour les tirs adverses. Il en est de même pour la formation du chassé-croisé. Sa connaissance est payante au budget, elle est efficace sur la table car, cette fois, le cercle tire par son petit côté, permettant une grande concentration de tirs. Cette formation est réservée en général aux Parthes, pour lesquels elle est à peu près établie. Son utilisation en compétition, surtout pour les autres peuples, dépend en général des conditions d'inscription et de contrôle des armées engagées.

Une armée d'archers à cheval ne demande donc pas une connaissance pointue de la règle ou de longues heures d'entraînement. Ni l'une ni l'autre ne peuvent remplacer la ruse, la patience, la prise de risques calculés, l'anticipation et l'estimation du temps et de l'espace ; en somme l'art de la guerre.

Philippe Bondurand

INTERVIEW

Délires et le wargame

De Quest à Bouvines

Le XI[e] Championnat de France de wargame vient de se dérouler sur *Bouvines 1214*. A la surprise de beaucoup, ce jeu était édité par Délires, une société connue jusqu'ici pour l'organisation de vastes « diplos de rôle » par correspondance. Nous avons demandé au fondateur de Délires, Kurt McLung, le pourquoi de cette double activité, et quelle suite on pouvait envisager à *Bouvines*.

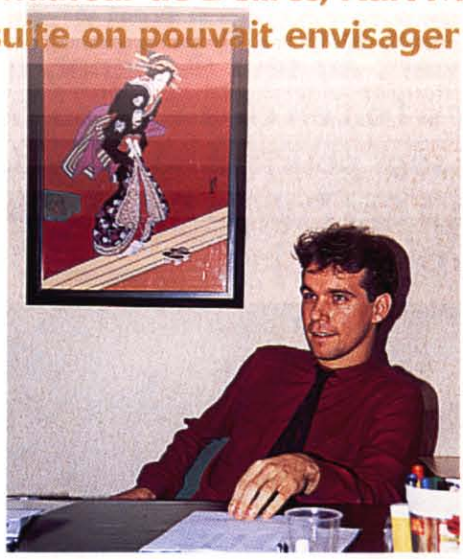


Photo A.F.

Casus Belli : Kurt McLung, d'où vient Délires ?
Kurt McLung : Je suis né aux États-Unis, où j'ai commencé des études d'ingénieur. Comme beaucoup d'étudiants américains, j'ai voulu respirer un peu d'air frais en voyageant en Europe, et je suis arrivé en France il y a six ans. J'y ai trouvé des possibilités professionnelles que je n'aurais pas pu avoir aux États-Unis (*N.D.L.R.* : *Sic* !), et j'y suis resté ! Cependant, j'ai cherché à rencontrer des partenaires pour mon passe-temps favori, les jeux de simulation, auxquels je joue depuis quinze ans. Il y a trois ans, j'ai participé au Championnat de France de wargame (qui se jouait cette année-là sur *1792*), et j'ai rencontré l'équipe de l'ACPW et celle de *Casus Belli*. Je me suis dit à ce moment qu'il existait en France un créneau pour les jeux par correspondance gérés par ordinateur. Et Délires est née il y a un peu plus de deux ans, en septembre 1992. Depuis, j'y consacre mes soirées et mes fins de semaine… Nous avons acheté les droits de plusieurs jeux britanniques, et nous avons commencé par lancer *Quest*. Le succès étant au rendez-vous, nous avons lancé *Survivor One*, et j'espère bien que nous pourrons dans l'avenir faire découvrir aux Français amateurs de JpC les autres jeux que nous avons en magasin.

C. B. : Mais comment passe-t-on du JpC au wargame sur carte du Championnat de France ?
K. McL. : L'idée de publier le jeu du Championnat nous est venue au Salon des jeux de réflexion, en avril dernier. J'ai appris alors que *Casus Belli*, jusque-là principal soutien du Championnat de France, n'assurerait plus ce rôle, et que le partenariat avec Eurogames n'avait pas été prolongé. Si l'ACPW voulait continuer à organiser le championnat sur un jeu original, une question se posait : qui allait publier ce jeu ? Sous certaines conditions, cela pouvait être Délires. Il fallait pour cela que le jeu choisi soit simple et surtout vendable par correspondance. Car en réalité, la vocation de Délires n'est pas de se polariser sur un type de jeu, mais de diffuser des jeux de toutes sortes par correspondance, afin de pouvoir rentabiliser au maximum son fichier et son savoir-faire.

C. B. : C'était la première fois que vous envisagiez de publier un wargame ?
K. McL. : Non. Vous avez parlé dans *Casus*, il y a quelque temps déjà, de la gamme de jeux publiés par Just Plain Wargames. Il s'agit de jeux simples, tenant dans une grande enveloppe et vendus par correspondance. Nous avons pris contact avec eux, pour traduire leur gamme et la diffuser sur le marché français. Mais ils ne nous ont plus donné signe de vie depuis plusieurs mois… C'est pourquoi, si tout va bien pour *Bouvines* et ses éventuels petits frères, nous pourrions, pourquoi pas, inverser le courant et exporter aux États-Unis !

C. B. : Mais pourquoi Bouvines ?
K. McL. : Ceux qui possèdent le jeu savent que sa conception date de 1983, et qu'il aurait dû être publié et distribué gratuitement pour la promotion d'un film sur cette bataille avec Sean Connery et Gérard Depardieu. Le film ne s'est pas fait (*NDLR* : Dommage !) et le jeu est resté dans les tiroirs de ses auteurs, Patrick Daugé et Jean-Marie Leuckx. En discutant avec l'équipe de l'ACPW, nous avons aperçu sa maquette qui traînait dans un coin et nous avons tout de suite été séduits. Les règles sont simples et brèves, le jeu est court, il n'y a qu'une centaine de pions, et comme l'ACPW l'a testé à fond, nous étions sûrs que la mécanique tournait parfaitement et que les chances des deux joueurs étaient raisonnablement égales. Nous avons étudié de près le coût de fabrication, car nous voulions que le jeu puisse être vendu à moins de 100 F. La règle et l'historique ont été rapidement retravaillés et nous avons fait redessiner la carte et les pions, car nous voulions un produit dont la qualité esthétique soit au niveau des jeux vendus en boîte. Enfin, nous avons trouvé une enveloppe cartonnée capable de voyager par la poste tout en protégeant ce beau matériel. Et voilà !

C. B. : Le Championnat a-t-il été une victoire pour *Bouvines* ?
K. McL. : Le tournoi a été très bien organisé, avec beaucoup de sérieux. Il semble que le jeu a été très apprécié des joueurs. Pour l'instant, les ventes suivent et nous espérons bientôt nous y retrouver, en tant qu'éditeur. Si tout va bien, nous donnerons une suite à *Bouvines*, sous forme d'autres batailles médiévales, en utilisant les mêmes règles. En effet, elles allient une simulation fidèle à une part suffisante de hasard. La fidélité de la simulation donne un avantage à une tactique réaliste, telle que peut l'appliquer un joueur expérimenté. Mais une part de hasard est essentielle, à la fois pour représenter le facteur chance considérable que l'on rencontre dans la réalité et pour donner un espoir au débutant. Car je crois très important que n'importe quel amateur d'Histoire puisse se lancer dans le jeu d'Histoire sans avoir besoin d'être initié par un joueur expérimenté.

C. B. : Délires-Wargame, cela va donc continuer ?
K. McL. : Certainement, même en dehors de *Bouvines*. Il n'y a pas incompatibilité entre le rêve d'aventure des amateurs de jeu par correspondance et l'exigence historique des amateurs de wargame. Notre objectif est de sortir au moins deux jeux en 1995. Le thème du premier portera sur la colonisation de l'Amérique du Nord au XVIII[e] siècle par les Français, les Anglais et les Espagnols, mais aussi par les jeunes États-Unis. Les Indiens (les *Native Americans*) avaient à l'époque leurs chances de résister, d'autant plus qu'ils étaient soutenus par les puissances européennes, peu désireuses de voir se développer les États-Unis… L'autre jeu n'est pas encore choisi, mais il devra être simple, léger (pas plus de deux cents pions et marqueurs) et bien testé, car notre cible reste les joueurs novices et ceux qui aiment jouer à des jeux variés sans passer des jours à étudier les règles.

Propos recueillis par Frank Stora

Post-scriptum

Les amateurs peuvent commander *Bouvines 1214* en écrivant à Délires, 12 boulevard Anatole-France, 93300 Aubervilliers. Le rapport qualité/prix (le jeu coûte moins de 100 F) est sans conteste excellent.

Les corrupteurs : ils ne sont pas nés d'hier !

Il n'est aujourd'hui aucun sujet de plus grande actualité que celui de la corruption en politique. Dans la Rome antique, que ce soit sous la République ou sous l'Empire, l'administration de la ville et des immenses territoires conquis a conduit les hommes publics qui en avaient la charge à bon nombre d'abus et de détournements. Les procès, notamment au sein du Sénat, qui en ont découlé firent à l'époque beaucoup de bruit si l'on en croit Cicéron, Salluste ou Tacite. Les parallèles avec notre époque ne sont pourtant pas si évidents. Tentons de comprendre, et d'expérimenter grâce à *Res Publica Romana*, le phénomène de corruption dans la conduite de l'État, version latine.

Perception de l'impôt ; le détournement est un peu plus tard...

D.R.

Parole aux victimes...

L'opinion des administrés, surtout non romains, face aux gouvernants de l'époque républicaine, n'est pas tendre. « Les provinciaux tenaient en défiance le gouvernement du Sénat et du peuple à cause des rivalités entre les grands et de l'avidité des magistrats, ne trouvant qu'un faible secours dans les lois, que la violence, la brigue et l'argent bouleversaient. » explique Tacite (*Annales I.2*) à propos des derniers temps de la République. Même son de cloche lorsque Salluste fait écrire les mots suivants à Mithridate (roi du Pont) dans une lettre à Arsace (roi des Parthes) en 69 av. J.-C. : « Ignores-tu que les Romains, depuis que l'océan les a arrêtés dans leur marche vers l'ouest, ont tourné leurs armes de ce côté ? Que depuis les commencements de leur ville, ils n'ont rien que de volé, maison, femmes, territoire, empire ? qu'autrefois simple ramassis d'aventuriers, sans patrie, sans parents, ils ne se sont réunis en cité que pour être le fléau de la terre entière ; qu'aucune loi ne saurait les empêcher de piller, de détruire alliés, amis, voisins ou éloignés, faibles ou puissants, et de traiter en ennemi tout ce qui n'est pas leur esclave, et surtout les royaumes ? »

Édifiant ! Tous les sénateurs ne sont-ils donc que de simples bandits ?

... et à la loi !

La République, consciente des extorsions abusives de certains sénateurs à la tête de provinces ou de charges à Rome, a pourtant créé une loi, la *lex Repetundarum* (loi de concussion), destinée à les réprimer. Cette loi, qui s'attaque à des catégories précises de méfaits des administrateurs issus de l'ordre sénatorial, nous permet de cerner ainsi ceux qui devaient être les plus graves et répandus.

Elle punit en effet plusieurs types d'enrichissements illégaux : emprunt d'argent du gouverneur à sa province, détournement de fonds publics, acceptation de cadeaux sous forme d'argent et levée de taxes ou réquisitions non autorisées. En dehors du fait que l'on ne se sent pas vraiment dépaysé au regard de cette liste, on peut essayer d'y apporter des explications, plus spécifiques à la Rome antique. Les administrateurs, au premier rang desquels les propréteurs (gouverneurs de province), sont souvent livrés à eux-mêmes, à la tête d'un personnel administratif très peu nombreux et loin du regard du Sénat. Ils peuvent alors laisser facilement libre cours à leurs penchants et se livrer à des agissements que les historiens décrivent comme d'une désarmante banalité. Un des défauts majeurs de l'administration romaine repose sur le fait que la qualité de gestion des provinces ne dépend souvent que de l'intégrité d'un seul homme, d'ailleurs fort peu contrôlé par le Sénat. On ne peut pas vraiment parler de mauvaise administration, on peut seulement dire qu'elle est à l'image de la société de son temps, où les notions de « privé » et de « public » n'ont pas vraiment de sens, avec toutes les conséquences que cela peut bien sûr entraîner. L'administration d'une province est ressentie comme un moyen de s'enrichir à bon compte en confondant, durant un temps, fonds publics et fortune privée.

Les sénateurs peuvent également, à cause d'une mauvaise gestion des affaires publiques nuisibles à la

majesté du peuple romain, tomber sous le coup de la *lex Maiestatis* (loi de lèse-majesté).

Comparons ce qui est comparable

A première vue, les problèmes de l'argent ont toujours été un peu les mêmes. Pourtant, il faut savoir limiter les parallèles. La Rome antique n'a rien à voir avec un État moderne et ce que l'on appelle aujourd'hui corruption ne s'appuyait-il pas sur des ressorts fondamentalement différents à l'époque de la Rome républicaine ?

Le système de jeu de *Res Publica Romana* fait d'ailleurs apparaître ces éléments de discordance : la réalité de la vie politique romaine repose sur la cooptation. Le Sénat, véritable « club » de l'élite financière et gouvernante décide, par l'intermédiaire de ses réseaux de clientèle qui descendent jusqu'à la plèbe, de l'accès de ses membres aux dignités publiques. Qui dit clientèle dit bakchich, qui dit clientèle dit aussi patron. Ainsi à l'étude, le sénateur romain, à la tête de sa « famille », composée de l'ensemble de ses clients, dévoués car dépendants, ressemble plus à un « parrain » qu'à un énarque corrompu. Aujourd'hui, on ne parle de ministres corrompus que parce qu'il existe aussi une majorité de fonctionnaires intègres. Dans la Rome républicaine, les fonctions publiques sont traitées comme des dignités privées : des « honneurs ». Tout en étant foncièrement patriotes, les sénateurs, soucieux de l'intérêt et de la grandeur de Rome, n'en oublient pas pour autant leurs propres intérêts et ceux de leur clientèle : ils se payent tout bonnement sur la bête. Pendant l'exercice de leurs mandats, consuls, proconsuls et autres propréteurs ont le tout naturel privilège de faire « fusionner » les fonds publics et leur cagnotte privée. Mais, les flux financiers ne sont pas à sens unique entre les deux caisses : en contrepartie, ils doivent offrir sur leurs fonds propres jeux et réjouissances à la plèbe pour assurer leur popularité (on retrouve là des points communs avec certains députés-présidents de club de foot…).

Comment utiliser le pouvoir de l'argent

Dans *Res Publica Romana*, il faut obtenir la cooptation de ses adversaires potentiels pour décrocher les charges publiques qui permettront au parti auquel on appartient d'obtenir richesses et puissance politique. A l'image des réalités du monde antique romain, il faut s'assurer le maximum de revenus en contrôlant des concessions ou des charges. Les plus rémunératrices sont par exemple la gestion des blés égyptiens (5 talents de revenu par tour) ou celle des blés siciliens (4 talents par tour). A l'inverse, la perception des fermages ne rapporte que 2 talents. Mais les sources principales de fonds proviennent des postes de gouverneur de province.

Plus la province est riche, plus les impôts qui y sont levés, partagés entre Rome et le gouverneur, sont importants. Les provinces les plus prestigieuses, dans l'esprit d'un Romain, sont évidemment les plus « rentables » : l'Asie (50 talents par an), la Grèce et la Sicile (40) ou l'Afrique et la Syrie (30). A l'opposé, les petites provinces (Corse-Sardaigne, Cilicie) ou les provinces récentes non encore mises en valeur (Gaule transalpine) sont beaucoup moins recherchées et intéressantes. *Res Publica Romana* est ici fidèle à la lettre aux mécanismes de la vie politique romaine : pour obtenir prestige et pouvoir, il faut mettre en valeur des provinces (souvent sur ses fonds privés) pour en retirer plus tard des revenus plus importants, alors plus ou moins partagés avec Rome. Il faut, pour un clan sénatorial, savoir investir son patrimoine privé pour développer le patrimoine de l'État qui, selon les circonstances et les jeux de pouvoir, reviendra pour partie au clan ! Tout un programme qui nous éloigne des vicissitudes des pratiques politiques des démocraties modernes. Aujourd'hui, les principes sont différents : il s'agit plutôt de convaincre des « investisseurs » privés de mettre leur argent dans une écurie politique, qui, une fois au pouvoir, leur renverra l'ascenseur sous forme de marchés publics.

A Rome, les sénateurs conciliaient la promotion de leurs ambitions, dans la « course aux honneurs », avec l'intérêt supérieur de l'État : il y a simplement à certains moments indistinction entre patrimoines publics et privés qui, au bout du compte doivent tous deux s'agrandir. Pour nos élus et leurs affaires, on ne peut malheureusement souvent constater que l'embellissement de leurs villas et l'augmentation des bénéfices des sociétés avec lesquelles ils ont tissé des liens. De nos jours, l'État y retrouve rarement ses petits…

> « Les provinciaux tenaient en défiance le gouvernement du Sénat et du peuple à cause des rivalités entre les grands et de l'avidité des magistrats, ne trouvant qu'un faible secours dans les lois, que la violence, la brigue et l'argent bouleversaient. »
> Tacite

De l'intérêt d'un bon procès

L'argent est le nerf de la vie politique romaine. Les sénateurs peuvent à souhait profiter de leurs fonctions pour alimenter la caisse de leur parti, au premier degré. Mais d'autres sénateurs peuvent profiter de ces abus pour intenter des procès et abattre leurs adversaires ; c'est là une utilisation, au second degré, des pratiques financières du monde romain antique.

Res Publica Romana y fait une large part dans la phase de Sénat. Au cours de la séance de l'assemblée suprême de la ville, bien des destins politiques peuvent être brisés par le simple jeu d'une accusation de concussion bien gérée par l'accusateur.

A la différence de nos démocraties, où les instigateurs des opérations « mains propres » sont des magistrats indépendants, dans la Rome antique, les accusateurs sont les pairs des accusés : tous sont des sénateurs, membres de la même institution.

Dans les parties de *Res Publica Romana*, il est à cet égard capital de parler du rôle du Censeur. C'est lui qui, après élection, peut mettre un ou plusieurs procès à l'ordre du jour de la séance du Sénat. Son pouvoir de nuire est donc important. Comme dans la réalité romaine, l'objectif n'est pas d'attaquer devant le Sénat le propréteur qui a le plus « piqué dans la caisse », mais celui qui est le plus vulnérable ou le plus dangereux politiquement. Le Censeur peut d'ailleurs aussi fermer les yeux et se faire payer par un gouverneur de province qui souhaiterait que l'on oublie ses agissements. L'idéal malgré tout est de bien préparer le procès. Le Censeur et le clan sénatorial qui le pousse ou le paye à engager l'accusation d'un autre sénateur se doivent d'avoir tout régler à l'avance : être sûrs du vote du Sénat, avoir prédéterminé les sanctions prises contre l'accusé, avoir déterminé qui sera l'accusateur qui récupérera une partie des points d'influence perdus par le condamné. Bref, on ne peut pas vraiment parler de justice, mais plutôt de règlement de comptes. Le plus inquiétant dans le jeu, c'est qu'un sénateur qui a exercé une magistrature ou une propréture ou a été à la tête d'une concession et charges, est susceptible d'être accusé sans autre forme de procès justement. Une fois mis en cause, les recours ou les échappatoires sont maigres. Il y a la possibilité de fuir en exil volontaire, mais le rappel ne pourra avoir lieu plus tard que sur vote du Sénat, dans un tour ultérieur. Il y a bien aussi l'appel au peuple, dont le résultat, qui dépend du nombre de points de popularité acquis, reste néanmoins très aléatoire : l'accusé peut être réhabilité, mais peut aussi se voir directement lynché par la plèbe excédée de ces jérémiades. Le salut le plus sûr peut par contre venir de l'intervention d'un tribun ; il faut pour cela en posséder directement une carte ou la faire jouer par un de ses alliés. L'action d'un tribun permet en effet d'annuler le déroulement du procès, ce qui est pour le moins efficace. On le voit là encore, rien à voir avec les procès d'affaires de corruption que l'on peut suivre aujourd'hui.

Le bon joueur de *Res Publica Romana* doit oublier toute référence à son environnement contemporain pour s'inspirer plutôt, pour sa stratégie, des pratiques des anciens empires turcs ou chinois où régnait également le bakchich.

Tout s'achète, tout se vend

Dans la Rome républicaine, le principe de base était donc le suivant : chaque supérieur dans l'administration ou l'armée se payait sur le dos de ses subordonnés. De même, la moindre fonction publique était vendue par son titulaire à son successeur, qui devait en outre verser la *sportula* (pourboire) à son supérieur hiérarchique…

Tacite rapporte par exemple le mode de fonctionnement curieux des légions : « Les soldats payaient traditionnellement le bakchich à leurs officiers pour exemption de service, si bien que le quart des effectifs de chaque unité, ou presque, baguenaudait par la nature ou se prélassait dans les casernements mêmes : pourvu que l'officier ait perçu sa redevance… Les soldats se procuraient l'argent nécessaire par le vol, le banditisme, ou en travaillant comme esclave. » Cela n'a pas empêché les Romains de dominer le monde antique pendant deux mille ans !

En somme, un univers bien particulier, qui ouvre des perspectives aux amateurs de *Res Publica Romana* où, pour gagner, il faut comprendre les liens entre argent et politique.

Quant aux quelques hommes politiques contemporains corrompus, surtout si c'est mesquinement pour l'enrichissement personnel, gageons qu'ils auront bientôt le temps de goûter, au calme et à l'ombre, aux plaisirs des jeux de stratégie solitaire…

Frédéric Bey

Les Diadoques

Diplomatie en entreprise (suite)

Dans le précédent hors-série *Jeux de stratégie, j'avais évoqué les tenants et les aboutissants d'une expérience de communication interne en entreprise basée sur l'utilisation de jeux de diplomatie. Retour maintenant au jeu proprement dit, avec la chronique détaillée de notre dernière partie de *Diadoques* réalisée dans ce cadre. A l'arrivée, au moins une constatation : informaticiens, juristes ou contrôleurs de gestion, se révèlent de fins stratèges dès qu'ils sont suffisamment rentrés dans la peau des successeurs d'Alexandre le Grand...**

De l'importance des ouvertures...

Août 1993, six joueurs et un arbitre se réunissent dans un restaurant kurde du IIe arrondissement de Paris, pour lancer la quatrième partie de jeux de diplomatie de MATIF S.A.

Le choix se porte sur les *Diadoques* et dès la dernière bouchée de baklava avalée, départ pour le IVe siècle avant J.-C. : les négociations commencent, les premiers contacts aboutissent à une série d'alliances plus ou moins marquées entre les participants. Antipater et Ptolémée se mettent d'accord pour ne pas se gêner, Eumène et Séleucos font de même, quant à Antigone, il croit avoir convaincu le même Eumène de lui laisser les mains libres contre Lysimaque. D'une manière générale, tout le monde est partant pour une période de paix généralisée d'au moins quatre saisons.

A la première remise d'ordre, une semaine plus tard, les choix initiaux prouvent alors l'importance capitale d'une ouverture bien préparée. Pour les constructions de départ, tout le monde fait dans le classique, il n'y a que cinq flottes sur la carte : deux pour Lysimaque, deux pour Ptolémée et une pour Antipater. Mais, du printemps -321 à l'automne -320, plus d'une surprise vont déjà orienter la partie.

Assurés, par une bonne diplomatie, d'une tranquillité totale, trois diadoques se taillent la part du lion. Antipater s'assure sans coup férir d'Athènes, de Delphes (et son trésor) et de Sparte. Cantonné volontairement sur terre, il laisse ainsi Ptolémée s'emparer de Rhodes. A l'est, Ptolémée prend Tyr et laisse Séleucos assiéger avec succès Pétra. Ce dernier complète son royaume avec la prise de Persagadès et Suse. C'est au centre de la carte que, par contre, les choses ne se passent pas du tout comme prévu. Pourtant, « théoriquement » d'accord pour ne pas se gêner, Antigone et Eumène se télescopent dès le premier tour à la tête de l'une de leurs armées en Lycaonie (on a alors parlé – à juste raison – d'ordres mal interprétés par un coéquipier d'Antigone en charge de la remise des ordres pendant les vacances de ce dernier...). Catastrophique, une guerre d'entrée et une alliance rompue dès l'ouverture du jeu ! En été -321, Lysimaque en profite, en se convoyant à la tête d'une armée en Lydie. C'est ensuite l'escalade. Antigone refuse de laisser Sardes (Lydie) et Cléopâtre (son occupante qui vaut aussi 1 point de victoire) à Lysimaque, et promet de tout sacrifier pour empêcher son voisin de conquérir une citadelle si proche de sa capitale. Eumène et Lysimaque, qui ne s'étaient alors presque pas parlés, s'entendent pour le malheur d'Antigone. Dès l'automne -321, Eumène entre en Phrygie, dégarnie par Antigone parti contre-attaquer en Bythinie et Hellespont. Lysimaque, feignant seulement d'assiéger Sardes, fonce alors en Pisidie y détruire l'armée antigonide assiégeante. L'année suivante voit se confirmer la coalition « anti-Antigone » : Gordion, sa capitale, tombe entre les mains d'Eumène en été -320, quant à Lysimaque, il conquiert au même moment Isaura et ses 10 talents de trésor. Antigone, déboussolé, ne doit alors sa survie qu'à une politique jusqu'au-boutiste. Abandonnant bizarrement tout espoir de sauver Gordion, il consacre toutes ses forces à conquérir un port, Héraclée Pontique en -321, et à y construire une flotte en -320 pour partir s'exiler à Panticapée, qu'il finit d'assiéger au printemps -319.

Dernier élément troublant de ces deux premières années, Ptolémée a profité de l'offensive de Lysimaque contre Antigone pour se glisser à la tête d'une flotte jusqu'à la capitale de ce dernier, Lysimachia, qu'il atteint en automne -320. Les comptes sont alors vite faits. Antipater, Séleucos et Eumène (qui a également conquis Ariarthéa en Cappadoce) semblent en très bonne position, tous les trois avec des royaumes continentaux. Ptolémée domine les mers, mais est étrangement aventuré, en personne, en Chersonèse. Les perdants sont déjà Lysimaque, qui a bien aidé Eumène, mais n'a encore conquis aucune citadelle majeure, même si une de ses flottes assiège Milet, et surtout Antigone, relégué à Panticapée...

... Aux rebondissements des révoltes et des corruptions

Nous sommes alors déjà en octobre 1993, deux mois de diplomatie ont échaudé les diadoques les plus confiants en leur prochain, l'ère des grandes trahisons approche, mais elle est elle-même prise de vitesse par celle des révoltes extérieures (aléatoires dans le jeu) et des premières corruptions.

Au printemps -319, la révolte générale des Grecs ébranle durablement le royaume d'Antipater pourtant bien parti : Sparte et Athènes lui font défection.

Les alliances n'ont alors que peu évolué : Antipater et Ptolémée forment un couple solide, Eumène et Lysimaque s'entendent à merveille. Séleucos crie haut et fort qu'il n'a que des amis, quant à Antigone il a annoncé en public qu'il consacrerait ses maigres forces à la grandeur d'Antipater dont il se fait volontairement le « larbin ». Deuxième coup de tonnerre : Antipater corrompt, avec le soutien financier de Ptolémée, une flotte de Lysimaque et fonce sur la capitale de ce dernier, pendant que Ptolémée, à la surprise générale, se dirige encore plus au nord en Propontide !

En été -320, c'est maintenant aux pirates du Pont d'apparaître, isolant encore plus Antigone à Panticapée (tout en le protégeant de ses ennemis d'ailleurs). L'année se termine enfin en automne par une corruption décisive. Le placide Séleucos, qui n'a alors toujours pas conduit la moindre bataille, corrompt avec 33 talents l'armée qui vient de prendre Soloï, à la tête de laquelle se trouve encore Eumène. Ce dernier, pourtant riche, n'a pas contre-corrompu et se trouve alors éliminé brutalement. Exactement au même moment, sans coordination aucune, Ptolémée corrompt la seule flotte d'Eumène pour s'assurer encore plus la maîtrise des mers, et Antipater achève le siège de Lysimachia. Les bénéfices ne sont pourtant pas les mêmes pour tout le monde. En effet, en

Théâtre des opérations : la succession d'Alexandre sera difficile !

-318, Séleucos fonce au centre et conquiert sans coup férir Gordion et Ancyre abandonnées, alors qu'Antipater consacre ses efforts à écraser la révolte des Grecs. Ptolémée, lui, doit affronter les dernières troupes de Lysimaque, qui veulent le chasser de Milet, après avoir pris Sardes et obtenu le mariage prestigieux avec Cléopâtre.

A la fin de l'année -318, le bilan est clair et net. Antipater, avec 10 points de victoire, contrôle toute l'Europe, sauf Byzance et Sparte qui sont neutres. Antipater est également à la tête de la famille royale avec le titre de régent. Séleucos, avec seulement 9 points de victoire, mais plus de revenus qu'Antipater (6 citadelles majeures conquises contre 3 au régent) est encore mieux placé. Son royaume, après quatre années de campagnes, mais aucun combat direct, s'étend désormais d'un seul tenant, de Persagadès à Gordion, et il n'a aucune force terrestre en face de lui pour l'arrêter. En effet, Ptolémée, avec 5 points de victoire (3 citadelles majeures conquises), est confiné sur mer, lui-même étant encore en Égée à la tête d'une de ses flottes, loin de ses bases. La frontière ptolémo-séleucide en Syrie est quant à elle totalement démilitarisée : les deux diadoques vivant toujours sur leur accord de non-agression du départ. Du côté des diadoques ayant perdu leur capitale, Lysimaque ne possède plus qu'une armée d'élite et une citadelle, Sardes. Pas de quoi faire peur à Séleucos… Il a tout de même 2 points de victoire grâce à son mariage réussi avec Cléopâtre. Enfin, Antigone, après avoir éliminé une des deux flottes pirates, est parvenu à entrer au Bosphore à la conquête de Byzance, mais ne contrôle toujours qu'une citadelle majeure, Panticapée (soit 1 point de victoire). Sa survie ne tient qu'à son dévouement complet à Antipater.

Bref, Séleucos semble avoir déjà partie gagnée, à moins que ses adversaires ne s'allient rapidement contre lui pour l'arrêter. La mort d'Eumène a bien été le coup décisif de ces 12 premiers tours. La disparition subite de ce dernier, provoquée par une corruption, a totalement et uniquement profité à son artisan, Séleucos. Elle a été particulièrement efficace, car elle a été effectuée juste au moment où Lysimaque perdait sa capitale, et avec elle le moyen d'entretenir des armées et de partager avec Séleucos les dépouilles d'Eumène.

Le seul autre diadoque « satisfait » est alors Antigone, qui avait juré la perte de ses deux ennemis mortels, Eumène et Lysimaque (on a les joies que l'on peut…).

L'inefficacité des contre-attaques désordonnées

Au printemps -317 (on est désormais en décembre 1993 du « temps réel »), Séleucos fait figure d'épouvantail. Antipater et Ptolémée, alliés solides, aussi puissants que lui à eux deux, ont cependant un désavantage : ils sont deux…

Lysimaque et Antigone cherchent quant à eux, chacun de leur côté, à jouer les trouble-fêtes et à grappiller des citadelles au gré du vent. Lysimaque semble plutôt proche de Séleucos, et Antigone d'Antipater, mais pour combien de temps. Comme souvent dans les parties de *Diadoques*, la partie peut se jouer, au cours de cette année -317, sur la bonne gestion des « petits » par les « grands ».

Pour Lysimaque, le suspense ne va pas durer longtemps. A l'été, alors qu'il terminait le siège de Milet, il est victime, à la tête de son unique armée d'élite, d'une corruption à 63 talents orchestrée par Ptolémée. Autant la corruption d'Eumène par Séleucos est l'archétype d'un coup réussi, autant celle-ci apparaît comme un coup manqué : dépense maximum (toutes les économies de Ptolémée et d'Antipater y sont passées…) pour un gain minimum (Milet reste à Ptolémée…).

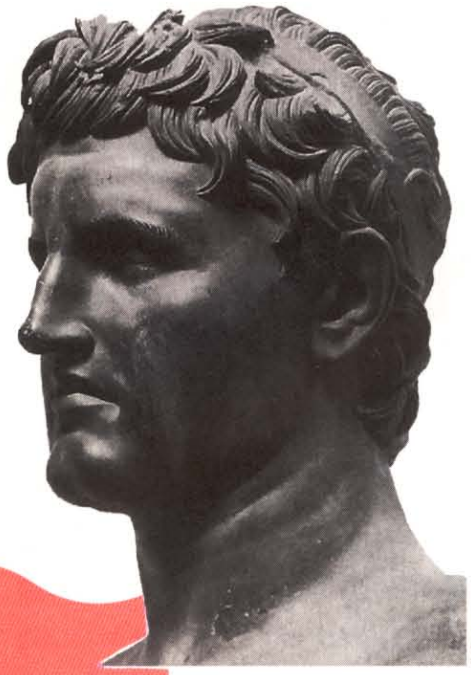
Antigone, qui prend alors Byzance et voit le second de ses fossoyeurs de -320 disparaître, jubile à nouveau et se reprend à croire à son étoile. Il se dit qu'un bon changement d'alliance pourrait lui assurer au moins la deuxième place. Une seconde manœuvre désordonnée du couple Antipater-Ptolémée va d'ailleurs le convaincre rapidement qu'il est peut-être dans le mauvais camp.

En effet, la seule parade d'Antipater à l'avancée inexorable de Séleucos est une opération compliquée de double convoyage d'armée par les flottes de Ptolémée. Au printemps, c'est une armée d'élite du régent qui débarque en Lydie. Jusque-là tout va bien, mais en été elle est suivie du transfert à Rhodes, pourtant propriété de Ptolémée, d'une autre armée. Rhodes, quel cul-de-sac pour une armée… Non, car en automne Ptolémée transporte cette même armée en Pamphilie, sur le flanc sud de Séleucos. Comme contre-attaque, on pouvait difficilement faire plus compliqué ! Antipater parvient bien à conquérir Sardes, mais sur feu Lysimaque, les flottes de Ptolémée sont toujours en mer Égée et l'armée d'élite « achetée » à prix d'or à ce même Lysimaque demeure l'arme au pied à Milet (peur de franchir le pas ?). Au bout du compte, rien n'a été repris à Séleucos !

Au regard de ces hésitations, Antigone se décide finalement pour la politique du pire : le passage dans le camp séleucide. En automne, il transporte par mer son armée, engagée en Paphlagonie dans la contre-offensive contre Séleucos, directement en Thrace pour menacer son ex-allié Antipater.

Séleucos peut se frotter les mains, même s'il n'a conquis qu'Arriarthéa en Cappadoce en -317, il a conforté sa position dominante : ses ennemis ont épuisé leurs finances contre Lysimaque, et l'autre « petit », Antigone, est passé dans son camp.

La contre-offensive d'Antipater et de Ptolémée a pratiquement échoué : elle a à la fois manqué d'âme, d'objectifs précis et de résultat. L'année -317 n'est pas le tournant attendu de l'affrontement entre les diadoques. ▷



D.R.

Séleucos Nicator (-358/-320) : le vrai !

FICHE TECHNIQUE

Les *Diadoques*, création de Jean-Marc Zaninetti (1988), variante du célèbre Diplomatie, est paru dans les n° 61, 62 et 63 de Casus Belli. Les *Diadoques* se joue sur table ou par correspondance.
Nombre de joueurs : 6 (Antipater - capitale Pella ; Lysimaque - capitale Lysimachia ; Antigone - capitale Gordion ; Eumène - capitale Ancyre ; Séleucos - capitale Babylone ; Ptolémée - capitale Alexandrie).
Thème : Chaque joueur tient le rôle d'un diadoque (du grec *diadokoï*, successeur), dont l'objectif est de reconstituer à son profit l'unité de l'Empire macédonien divisé après la mort d'Alexandre le Grand, son fondateur.
Échelle : Un tour de jeu représente une saison, il y a trois tours par année (Printemps, Eté et Automne, plus un tour d'ajustement).
La partie débute au printemps 321 avant J.-C. et s'arrête lorsqu'un des joueurs contrôle la majorité des points de victoire, obtenus par la conquête des villes de l'empire, ou par reconnaissance de sa victoire par les autres participants.
Résultat historique : Victoire partagée entre Ptolémée, Séleucos et les successeurs d'Antigone.

Tout est simple lorsque l'on a une stratégie adaptée...

Le printemps -316 voit l'éclatement des dernières alliances structurées entre les diadoques survivants. Chacun joue désormais sa carte, tout simplement. Les coopérations tactiques ne seront plus que ponctuelles jusqu'à la fin de la partie. En clair, Antipater lâche Ptolémée. Séleucos, qui a construit une innombrable armada aux portes du royaume de Ptolémée, dont le gros des forces est toujours (depuis -320...) concentré autour de la mer Égée, en profite allégrement. La conquête d'Alexandrie, capitale de Ptolémée, n'est qu'une formalité qui s'achève en automne -316. Bloqué dans sa progression vers l'ouest par le débarquement d'Antipater, Séleucos s'est naturellement concentré vers le sud et n'a fait qu'une bouchée des terres de départ de Ptolémée. La stratégie simple de Séleucos – foncer le premier sur les citadelles des diadoques en déliquescence – a fait encore ses preuves...
Quant à Antipater, rompant avec sa prudence légendaire, il corrompt d'un coup l'armée d'Antigone débarquée en Thrace et une flotte séleucide qu'il utilise pour assiéger avec succès Soloï, qui tombe entre ses mains en été -316. Sa toute nouvelle agressivité relance un peu le combat pour l'hégémonie. Son armée d'élite traverse même avec succès l'Asie pour aller menacer Séleucos à Ancyre en automne. Les royaumes se morcellent et s'imbriquent, la confusion gagne toute la carte !
Évidemment, Ptolémée et Antigone souffrent au premier chef de ces nouveaux combats. Le premier ne conserve que Milet, Rhodes et Cyrène, et le second reste confiné à Panticapée et Byzance.
Ptolémée, qui a « récupéré » Cléopâtre près du cadavre de Lysimaque, parvient néanmoins à se marier en été -316.
La partie va finalement se jouer au printemps -315 autour de trois corruptions. A partir d'une de ses flottes, Antipater réussit à corrompre (32 talents) l'armée d'Idumée commandée par Séleucos en personne, qui trouve ainsi la mort. Heureusement pour ce dernier, son successeur (épigone) Antiochos est désormais assez âgé pour prendre sa suite à Babylone. Séleucos n'a que frôlé l'élimination brutale. Dommage qu'Antipater n'ait pas osé plus tôt !
De son côté, Séleucos/Antiochos corrompt l'armée d'élite d'Antipater menaçant Ancyre (35 talents) et lui « vole » également Olympias (la mère d'Alexandre le Grand qui vaut 1 point de victoire) pour 10 talents.
Antigone, fort de l'arrivée de son épigone Démétrios (son fils qui apparaît automatiquement dans le jeu en -315), tente le tout pour le tout en corrompant avec l'aide de Séleucos/Antiochos la milice thrace révoltée, pour attaquer Lysimachia détenue par Antipater. Il est le seul à posséder deux généraux.
Au bout du compte, Antipater ne peut, malgré la mort de Séleucos, lui reprendre la moindre citadelle. A l'inverse, à l'automne -315, Antiochos reprend Soloï grâce à une corruption réussie et conquiert Athènes sur Antipater. Il atteint par là même la majorité des points de victoire et remporte la partie (on est en février 1994, la partie a duré plus de six mois « réels »). Il est bien Séleucos Nicator (« le victorieux »), même si c'est son fils Antiochos qui en retire les lauriers. Pendant ce temps, Ptolémée n'a rien fait si ce n'est adopter une position purement défensive, et Antigone a échoué de peu dans le siège de Lysimachia, ravitaillée in extremis par une flotte d'Antipater.

L'heure des comptes

A l'automne -316, Séleucos détenait 12 points de victoire et Antipater 10. Un an plus tard, au moment de sa victoire, Séleucos est passé à 15 et Antipater retombé à 7. Le verdict a donc été asséné rapidement, en trois saisons.
Finalement, Séleucos finit la partie avec la bagatelle de 10 citadelles majeures, 3 mineures et 2 membres de la famille royale en plus de sa capitale. Antipater est loin derrière, avec seulement sa capitale, 3 citadelles majeures, 1 mineure et 1 membre de la famille royale. Seul le nombre de provinces contrôlées est presque équivalent : 15 pour le vainqueur et 14 pour son second.
Ptolémée finit bien loin avec 3 citadelles majeures, 3 mineures et 3 provinces. Longtemps bien placé, il doit sa défaite finale à son obsession pour la maîtrise des mers, qui l'a conduit à concentrer pendant presque toute la partie ses forces en mer Égée, sans protéger ses arrières égyptiens et sans jamais non plus parvenir à faire de conquête sérieuse sur terre. Effrayé dès l'origine par Séleucos, il n'a même jamais réellement imaginé l'attaquer un jour. A la fin, il a été une victime consentante, abandonnant quasiment sa capitale. Grâce à son mariage, il a néanmoins 3 points de victoire.
Les trois derniers diadoques ne se sont jamais remis de leur guerre de -321 à -320. Eumène qui s'en était le mieux tiré n'a pas vu venir la menace corruptrice de Séleucos, tant il était absorbé par ses luttes avec Antigone. Lysimaque et Antigone ont eux perdu leurs capitales dans l'aventure. Antigone ne s'en étant finalement mieux sorti que grâce à son refuge inaccessible de Panticapée, alors que Lysimaque se retrouvait, en victime désignée, au beau milieu des puissants. Antigone, malgré une agressivité jamais démentie, finit la partie avec 2 citadelles majeures, 1 mineure et tout de même 9 provinces (soit 2 points de victoires).
La décision s'est faite grâce à la capacité de Séleucos de provoquer et de tirer partie des événements et des actions des autres diadoques, alors qu'Antipater, même en position de force, ne les a que subis jusqu'à son « réveil » de -316. En sachant dès le début ce qu'il voulait, en adaptant avec une constance redoutable sa stratégie, sa tactique et sa diplomatie à ses objectifs, Séleucos est parvenu sans réel souci à devenir le « Nicator » qu'avait déjà été son ancêtre réel !

Frédéric Bey

** HS n° 9, paru en décembre 93.*

MERCI À...

Jean (l'arbitre),
Bertrand (Séleucos),
Francis (Ptolémée),
Jacques (Lysimaque),
Neil (Eumène),
Olivier (Antipater),
pour leur motivation constante qui a fait l'intérêt de cette partie de *Diadoques*.
Quant à moi, c'est avec une part de honte que j'avoue avoir été Antigone...

DÉCOUVRIR

Les aides de jeu informatisés : un instrument au service du wargame traditionnel

Pour certains, l'apparition de l'ordinateur individuel au milieu des années soixante-dix et sa généralisation prévisible semblaient sonner le glas du wargame sur support papier. Et en effet, après avoir connu un âge d'or, ce type de wargame a connu un certain déclin, dû essentiellement au vieillissement de ses adeptes et à leur renouvellement insuffisant. Plus que le wargame sur logiciel, c'est l'engouement des nouvelles générations pour le jeu de rôle et les jeux vidéo qui a entraîné ce mouvement de récession. Les jeux de type « simulateur de vol » sont à la frontière entre le jeu vidéo proprement dit et le wargame informatisé. Ils s'adaptent parfaitement à l'informatisation qui permet une simulation en « temps réel ».

Ce n'est pas le cas des « vrais » wargames, pour lesquels les défauts compensent en partie les avantages procurés par le passage au logiciel. Il est ainsi impossible de « bricoler » des règles imparfaites, habitude très répandue chez les wargameurs ; par ailleurs, la taille réduite de l'écran implique l'utilisation d'une vue d'ensemble peu lisible ou d'un système de zoom ; et ce n'est que tout récemment que le graphisme a atteint une qualité suffisante pour rendre ces jeux agréables à l'œil. Et puis, ils sont trop souvent de qualité médiocre, manquant de réalisme historique et disposant de règles insuffisamment testées. Les sociétés qui les éditent font en effet la plus grande partie de leur chiffre d'affaires sur les autres jeux vidéos ; elles se contentent alors de mettre un habillage historique à un produit ludique.

Le véritable wargame informatisé a néanmoins certains avantages intéressants. Tout d'abord, il se propose d'être un adversaire et de se substituer aux parties en solitaire du joueur isolé ou manquant de temps. Ensuite, il gère un ensemble d'opérations fastidieuses : mise en place des pions, déplacement de ceux-ci, ravitaillement, calcul des rapports de forces, validité des lignes de visée, météo… Il permet en outre la suspension d'une partie, sans avoir à recenser l'emplacement de tous les pions et à les replacer pour la reprendre, ou à monopoliser un espace protégé pour la conserver en l'état pendant une période plus ou moins longue.

A l'avenir, une plus large diffusion des modems devrait favoriser – pour les plus fortunés – le jeu à distance en temps réel. Avec l'accroissement de la qualité des graphismes informatiques et l'érosion du temps disponible des pratiquants (due à l'accroissement des responsabilités professionnelles et familiales), les arguments défendant les deux formes de wargame s'équilibrent. A condition, bien sûr, de posséder un PC.

Devant cette menace, les fabricants de wargame traditionnel ne sont pas restés inactifs. Si, de temps en temps, paraissent encore quelques « monsters », l'évolution actuelle pousse à plus de clarté et de simplicité dans les règles. D'autre part, celles-ci sont dorénavant mieux testées. Certaines productions arrivent ainsi à un excellent compromis entre réalisme et jouabilité, grâce notamment à quelques innovations remarquables. Vous avez pu constater ces dernières années une amélioration impressionnante de la qualité du graphisme des pions et des cartes, mais aussi de la présentation des règles ou des notices historiques. Les maîtres en la matière sont probablement les éditeurs de la revue *Command Magazine*. Le plus amusant est que ce remarquable effort n'a été rendu possible que grâce à l'utilisation de l'informatique dans l'édition et l'imprimerie.

Et comme rien ne peut remplacer le plaisir tactile et visuel procuré par le déplacement de pions de qualité (ou de blocs en bois pour les superbes wargames de Colombia Games) sur une belle carte, une seule solution : les aides de jeu informatisés. Voilà enfin la solution pour transférer vos wargames préférés sur logiciel. Toutefois, avant d'en arriver là, il sera nécessaire de charger le programme avec leurs données, et notamment les détails de chaque carte et de chaque pion, et l'ensemble des règles (avec la possibilité de les modifier). Ainsi, rien ne vous empêchera de continuer à utiliser votre carte et vos pions et de réaliser plus aisément avec eux les opérations élaborées avec l'aide du logiciel.

Le plus répandu de ces programmes aux États-Unis s'appelle avec justesse, et en français dans le texte, *Aide de camp*. Son catalogue pour les pions et pour les hexagones est impressionnant, et son graphisme satisfaisant. Des fichiers pour certains wargames sont déjà disponibles. Il est tout à fait probable que cette pratique s'étende aux wargames les plus répandus. Par ailleurs, rien ne vous empêche de concevoir votre propre wargame ou d'en modifier certains. Par contre, il n'est pas possible de jouer contre l'ordinateur. Pour ceux qui désirent conserver cette possibilité, il est préférable de choisir la série *The Battle Front System*, qui propose plusieurs gamettes basées sur le même système de jeu pour la plupart (divers Guerre Mondiale, la guerre de Corée, les combats du US Marine Corps). S'il est possible d'utiliser les scénarios historiques préinstallés, on peut également en créer de nouveaux et même, avec une certaine pratique, informatiser des wargames traditionnels portant sur ces sujets ou similaires, à l'aide de deux sous-programmes. Enfin, quelques firmes élaborent déjà des aides de jeu pour leurs wargames les plus vendus. C'est le cas notamment de Avalon Hill pour *Advanced Squad Leader*. Nous reviendrons plus en détail sur tous ces logiciels après les avoir plus longuement testés.

Mais dorénavant il est possible de se consacrer pleinement à la stratégie, avec votre ordinateur comme état-major !

Jean-Philippe Liardet

FICHE TECHNIQUE

Aide de camp

Disponible chez votre vendeur habituel ou directement à HPS Simulations, PO Box 3245, Santa Clara, CA 95055-3245, USA.
Prix : *79,95 $ + 4 $ de frais de port (utiliser de préférence une carte Visa internationale).*
Spécificité : Taille maximum des cartes : 30000 hexagones ; pas de limite pour le nombre d'unités ; sept types de terrain par hexagone et deux cents types d'hexagone différents ; pas de limite pour l'empilement ; numérotation automatique des hexagones ; sauvegarde des mises en place et de la situation au tour par tour possible.
Matériel nécessaire : compatible IBM, 500 K nécessaires pour lancer le programme, disque dur. Utiliser de préférence un 486 pour une meilleure vitesse de traitement des données (mais un 286 peut suffire).
Souris optionnelle mais pratique.

The Battle Front System

Pour commander : Strategic Studies Group, 8348 Monticello Drive, Pensacola, FL. 32514, USA.

La bataille de Breitenfeld

D.R.

Gustave-Adolphe au cours de la bataille de Breitenfeld.

La victoire de Gustave-Adolphe de Suède à Breitenfeld (17 septembre 1631) fut un véritable coup de tonnerre à son époque. Pour la première fois dans une grande bataille, le système des tercios (lourds carrés de piquiers renforcés de mousquetaires) était balayé par une armée à base d'infanterie plus mobile, donnant la priorité à un feu de mousquetaires tirant en salves. Avec Éric Teng, nous avons tenté d'y voir clair en passant plus de six heures sur la bataille, version *Lion of the North* (voir fiche technique). En voici un compte rendu qui, je l'espère, vous aidera à comprendre ce que pouvait être les bains de sang de la guerre de Trente Ans !

Préambule à la bataille

La campagne du roi de Suède Gustave-Adolphe en Allemagne marque le tournant de la guerre de Trente Ans (1618-1648), car elle apporte au camp protestant ses premières grandes victoires.

Pour contrer la marche de Gustave-Adolphe, venu protéger à la fois les princes protestants et ses propres intérêts en Allemagne du Nord, les Impériaux (catholiques) décident, en la personne de leur principal chef militaire le comte de Tilly, d'envahir la Saxe et de marcher sur Leipzig. Ils poussent ainsi Jean-Georges I[er], électeur de Saxe, à se rallier au camp du roi de Suède. La rencontre des deux armées a lieu le 17 septembre 1631 près de Breteinfeld, à dix kilomètres au nord de Leipzig. Du côté protestant, vingt-six mille Suédois et seize mille Saxons, et du côté catholique trente-cinq mille vétérans vont en découdre…

Tilly déploie son infanterie, forte de quatorze tercios, sur les hauteurs de Linkelwald. Sur sa gauche, son second, le fieldmarshal Gottfried Hans Graf Pappenheim, et sur sa droite le generalmajor Egon Graf Furstenburg, commandent la cavalerie lourde de caracole et quelques unités de cavalerie légère. L'artillerie est placée devant les tercios. La réserve est constituée de cavalerie légère sous le général Rudolph Colloredo von Wallsee.

L'armée protestante est articulée autour d'un centre composé d'une ligne d'artillerie lourde sous l'överste Lennart Tortensson, d'une seconde ligne d'infanterie lourde et d'artillerie régimentaire sous l'överste Maximilian Teuffel, et d'une troisième ligne identique sous l'överste John Hepburne. La droite, sous le commandement du flimrski Johan Banér, comprend cavalerie lourde et infanterie légère, et la gauche, identique, est confiée au flimrski Gustav Horn. A l'extrême gauche, sur les hauteurs du village de Gôbschelwitz, l'armée saxonne de l'électeur Jean-Georges, composée de dix tercios formés en triangle encadrés de cavalerie, jouxte l'armée suédoise. Au début de la bataille, Gustave-Adolphe se trouve sur la droite, près de Banér.

Place à la reconstitution

Laissons maintenant l'Histoire et son grand H, pour relater comment, avec *Lion of the North*, nous avons vécu cette bataille.

A 14h00, les deux armées avancent lentement, et dans un alignement encore parfait, l'une vers l'autre. Gustave-Adolphe (Éric) demande d'abord à Tortensson de décaler l'artillerie lourde sur la droite, pour permettre à ses régiments d'infanterie lourde sous Teuffel d'avancer en restant alignés. Il fait avancer plus vite et sur la gauche la seconde ligne d'infanterie sous Hepburne, pour progressivement l'accoler à la première. En face, Tilly (pauvre de moi !) maintient ses tercios l'arme au pied sur la maigre ligne de crête de Linkelwald, mais lance tout de même le generalmajor Count Joachim Kristin von Wahl et trois tercios (Camargo-Reinach, Wahl et Wangler) sur sa droite à l'assaut des Saxons. Sur l'extrême droite des Impériaux, Furstenburg laisse sa cavalerie lourde sur place pour partir rapidement tourner les Saxons par la droite avec trois unités de cavalerie légère croate et une de dragons. Mais c'est à gauche que le premier drame va se jouer.

Pappenheim avance sa ligne de cavalerie à la rencontre de Banér. En face, c'est Gustave-Adolphe en personne qui prend le commandement de la cavalerie lourde et qui, grâce à ses capacités exceptionnelles de commandement (7 d'initiative, soit un potentiel de trois fois 7 ordres d'affilée…) conduit la charge à la pointe de laquelle se trouvent les unités finlandaises de Wunsch et de Stalhandske. Pappenheim ne tente pas de contre-charge, ses cavaliers, doués pour la caracole, n'étant pas faits pour cela, et se retrouve vite pris de front et de flanc. A la première décharge de pistolets suédois, il est blessé et ses cavaliers, par là même, quasi paralysés.

L'initiative est dans le camp protestant

14h30. Comme au début de chaque tour de jeu hormis le premier, Gustave-Adolphe (seul « elite commander ») peut bénéficier d'une série d'ordres avant tout autre général. Il en profite pour parfaire l'encerclement des cavaliers de Pappenheim avec l'infanterie légère jusque-là un peu en retrait. Pappenheim, blessé à nouveau, succombe, et l'aile gauche des Impériaux est écrasée par une seconde charge menée par Banér. Tilly pousse alors von Wahl à tenter sa chance contre les troupes saxonnes de bien moindre valeur que leurs alliées suédoises. Von Wahl capture d'abord l'artillerie saxonne avant d'assaillir les tercios. Il trouve le succès en mettant en déroute un tercio saxon et en en désorganisant un autre. Mais la contre-attaque conduira aussi le tercio Wangler des Impériaux à la déroute. Dans les deux camps, les généraux parviennent cependant à rallier leurs unités. A ce moment de la bataille, où seules les ailes ont combattu, les Suédois ont déjà glané 82 points de victoire contre 1 seul (artillerie saxonne détruite) aux Impériaux.

A 15h00, Gustave-Adolphe profite une nouvelle fois de ses capacités de commandement pour prendre l'initiative et achever l'aile gauche des Impériaux. Le commandant désigné pour remplacer Pappenheim parvient cependant à s'échapper avec la cavalerie Rangoni, en

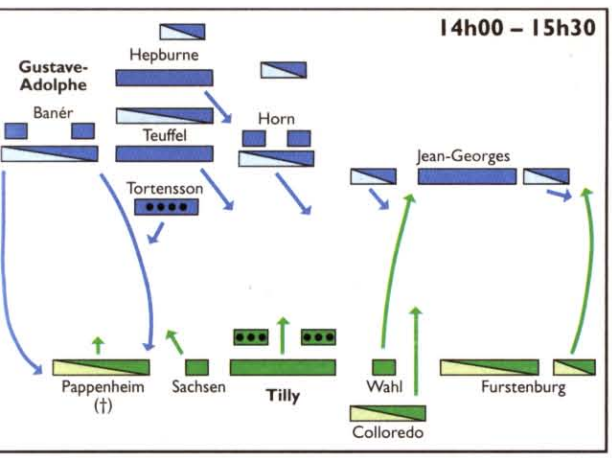
mettant en déroute une unité de cavalerie lourde suédoise et en la poursuivant. C'est la seule unité de toute l'aile gauche catholique qui survivra au massacre…
De l'autre côté, von Wahl poursuit son offensive et met définitivement en déroute deux tercios saxons, malgré des contre-attaques de la cavalerie de Jean-Georges. La cavalerie croate déborde également les Saxons et met en déroute deux unités de cavalerie. Colloredo est envoyé par Tilly soutenir l'offensive de von Wahl avec la réserve de cavalerie. Les Impériaux reprennent un peu espoir.

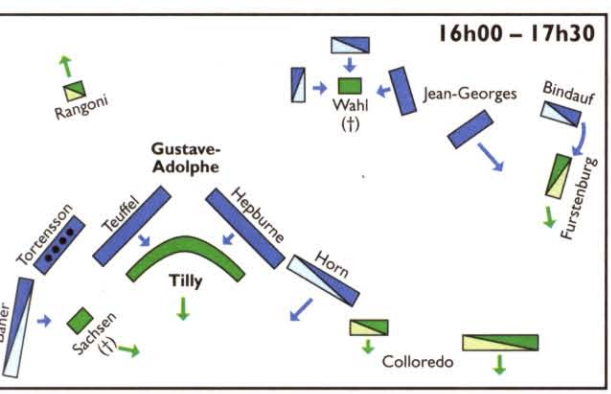
Choc frontal et dévastateur au centre

C'est alors que l'infanterie des deux camps entre de plein fouet dans la bataille. Les Suédois d'Hepburne avancent, en ordre parfait, de plus en plus près de Tilly ; ils sont soutenus sur leur droite par l'artillerie de Tortensson qui ouvre un feu nourri.
Tilly lance alors le duc de Sachsen-Altenburg et trois tercios à l'assaut de l'artillerie protestante : six unités d'artillerie lourde sont ainsi abandonnées aux Impériaux. Banér, qui n'a plus d'opposant direct, peut cependant fondre sur les trois tercios de Sachsen. Ses cavaliers blessent mortellement Sachsen qui se trouvait dans le tercio Holstein. Une nouvelle fois sans chef, la gauche de Tilly se retrouve paralysée. Ce dernier, se sentant en grand péril, décide de tenter le tout pour le tout en jetant tous ses tercios contre l'infanterie suédoise, dans l'espoir de la rompre avant d'être pris de flanc par Banér et sa cavalerie. Mais la première salve défensive des Suédois provoque déjà la déroute de trois tercios, dont le tercio d'élite Geleen. Après échange de tirs, la force de choc des tercios désorganise cependant l'unité suédoise de Vitzthum. La première réaction suédoise permet également de détruire deux unités d'artillerie des Impériaux. Les pertes sont maintenant énormes, les protestants totalisent 313 points de victoire contre 74 aux catholiques (dont 50 ont été obtenus contre les Saxons). Il est déjà également clair que la force de choc des tercios ne peut pas venir rapidement à bout de l'infanterie lourde suédoise, dont la puissance de feu supérieure fait par contre des ravages irréparables dans les rangs des troupes de Tilly.

Le point de rupture

Au moment où l'artillerie de Tortensson fait à nouveau feu, le général remplaçant Sachsen tente à 15h30 de sauver les trois tercios de la gauche catholique. Il parvient à désorganiser l'unité de Gröna, mais succombe à son tour à une salve suédoise. A droite, von Wahl poursuit sa percée, à la tête du tercio Camargo-Reinach, et détruit les tercios saxons Schwalbach et Klitzing déjà en déroute. Malgré tout, la contre-attaque des cavaliers de Horn sur son flanc l'isole définitivement du reste de l'armée catholique. Les cavaliers de Colloredo qui le suivaient sont eux mis en déroute et repoussés avec fracas. Furstenburg et ses Croates sont quant à eux bloqués par la cavalerie du général saxon Hans Rudolph von Bindauf : ils n'iront pas plus loin malgré le renfort de la cavalerie lourde polonaise de Wengersky. Au centre, Gustave-Adolphe vient en personne mener la contre-attaque suédoise. Ses coups de boutoir, sous forme de salves ou de doubles salves de mousqueterie provoquent rapidement la rupture du centre de Tilly.
Le tercio d'élite Geleen, tout juste rallié, et le tercio de vétérans Alt-Tilly sont mis en déroute.
Les Impériaux vendent chèrement leur peau, et les unités d'infanterie de Bläa, Gronä et Oxenstierna subissent des pertes élevées. Horn parachève la contre-attaque suédoise en isolant la droite catholique de son centre avec les unités de cavalerie lourde de Baudisson, Courville et von Efferen. Gustave-Adolphe totalise à ce moment 475 points de victoire contre 123 pour Tilly. Les protestants ont déjà bataille gagnée à Breitenfeld !





L'écrasement des derniers tercios

De 16h00 à 17h00, il n'y a plus vraiment de bataille, mais plutôt une boucherie. Tilly commande à Colloredo et à Furstenburg de battre en retraite avec la cavalerie de l'aile droite, onze unités sont ainsi sauvées dont sept n'ont même pas combattu (Schönberg (2), Alt-Sachen (2), Crönberg (2) et Baumgarten).
Au centre, Tilly pris de flanc par la cavalerie de Banér sur sa gauche, par celle de Horn sur sa droite, et sous le feu de l'infanterie de Gustave-Adolphe de front, sacrifie ses tercios pour couvrir la retraite du reste de l'armée. Les tercios Chiesa et Gallas bloquent un temps Banér, mais l'écrasement est inévitable. Le dernier carré composé des tercios Blannkhart, Pappenheim, Savelli et Göess couvre finalement la fuite de Tilly et de ses gardes du corps, avant d'être détruit. Quant aux tercios de von Wahl, complètement isolés, ils ne parviennent pas à ébranler les Saxons dont les tercios se sont formés en étoile de la mort (groupe de trois tercios regroupés en pyramide défensive). Leur sort est identique au reste des tercios catholiques : encerclement et destruction.
Les 900 points nécessaires à la victoire suédoise sont dès lors acquis.

Gustave-Adolphe superstar

Historiquement, la victoire du camp protestant a été acquise par la gauche suédoise qui a pris de flanc l'offensive réussie de la droite de Tilly contre les Saxons. Dans notre reconstitution, c'est la victoire totale de la droite suédoise qui a provoqué la décision, malgré la grande prudence offensive des Impériaux.
Lion of the North, en donnant une importance capitale aux capacités de commandement, fait de Gustave-Adolphe une arme fatale à son adversaire. Partout où il commande directement, il sature son adversaire d'offensives et l'étouffe sous les coups. De même, la redoutable puissance de feu de l'infanterie lourde suédoise et sa possibilité, non partagée par les tercios adverses, de tirer en salve (puissance x2) et double salve (puissance x4), la rend quasi invincible (il faudrait pouvoir l'attaquer de dos). La tâche de Tilly est donc extrêmement difficile, et le système de jeu très fidèle à l'histoire ne la facilite pas.
La partie est cependant très agréable à jouer, car la taille et la régularité du champ de bataille donnent une partie fluide. De plus, la faiblesse des troupes saxonnes procure quelques plaisirs offensifs aux catholiques, bien que leur salut ne puisse venir que d'une habile stratégie défensive.
Breitenfeld est une équation impossible (comment tourner un adversaire très mobile avec des unités lentes ?), mais une équation malgré tout agréable pour le joueur en charge des Impériaux. Quant au joueur Protestant, inutile de préciser que son plaisir est grand à la tête d'une armée aussi performante que l'armée suédoise.
Mais n'oublions pas, après ces propos « ludiques », que douze mille catholiques restèrent sur le champ de bataille et que près de deux mille Saxons et mille Suédois partagèrent leur sort, soit deux hommes sur dix ayant combattu ce jour-là à Breitenfeld !

Frédéric Bey

FICHE TECHNIQUE

Lion of the North (The Great Battles of History - Volume III) est un wargame en anglais édité par GMT Games (voir Casus Belli n° 78).
Matériel : une carte de 56x130cm (Breitenfeld) et une carte de 56x85cm (Lützen), 512 pions (avec sachets de rangement), une paire de trois aides de jeu recto verso, deux dés, un livret de règles et un livret de scénarios.
Scénarios : Breitenfeld (17 septembre 1631) et Lützen (16 novembre 1632).

Stoumont, décembre 44 : de la difficulté de conduire une action au feu pour un commandant de bataillon.

ASL : Pourquoi et comment jouer en campagne

Après la triple sortie en décembre 93 de *Stalnié Prostori*[1], de *Kampfgruppe Peiper*[2] et de la mini campagne sur Guadalcanal[3], il semble qu'un article de mise au point concernant le jeu de campagne dans *ASL* soit le bienvenu. Histoire de rassurer les joueurs déjà effrayés par les règles traditionnelles...

ASL ou la peur des « monstres » ?

Alors que le succès de *Tactiques*, le magazine en français sur *ASL*, est assuré auprès d'un large public, de plus en plus de joueurs venus d'horizons différents commencent à s'intéresser au « jeu des jeux ». Ils restent cependant dubitatifs quant à l'investissement personnel que représente *ASL*, et encore plus son système de campagne, à propos duquel les tabous ne sont pas encore levés, même au sein de la petite communauté de joueurs, et y compris du comité de rédaction de *Tactiques* (voir page 76). Pourtant, les charmes du jeu de campagne sont illimités, et s'enrichissent facilement de l'ingéniosité des joueurs. Cette « échelle » permet d'obtenir une vision plus exacte de l'historicité d'un combat (qui n'a jamais réalisé avec frayeur l'ampleur du massacre consenti à Stalingrad en jouant la campagne de *Red Barricades* ?), ainsi qu'une vue plus large du champ de bataille, sans pour autant diminuer l'intensité et l'émotion que provoquent un corps à corps ou un *Gun Duel*. En fait, les préjugés ne font pas le poids face à une analyse sereine de la question, et nous allons répondre à vos interrogations, tout en exposant l'aspect séduisant de ce qui représente une aventure ludique et historique sans précédent.

ASL est-il fait pour le jeu en campagne ?

Certaines mauvaises langues s'acharnent à décrier l'ouverture d'*ASL* au jeu de campagne, prétextant que cela ne fait que compliquer les choses (assimilation de nouvelles règles spécifiques à chaque campagne, temps de jeu irréaliste). Cette publicité, trop souvent mensongère, des acharnés du scénario en sept tours maximum fait peur à tous ceux que le jeu en équipes fait rêver ou qui conçoivent *ASL* avant tout comme un outil de simulation historique.
Pourtant, de par sa nature réaliste et variée, *ASL* se prête tout naturellement à une extension en jeu de campagne. Tout d'abord, parce que l'ensemble des théâtres d'opération de la Seconde Guerre mondiale est couvert par le jeu, aussi bien au niveau de la représentation des troupes que des terrains sur lesquels les affrontements ont eu lieu. De plus, le chapitre H d'*ASL* permet de construire ses propres scénarios et fournit une base de données de qualité exceptionnelle, utilisable pour la conception de jeux de campagne.
Concernant les difficultés posées par les règles, il s'agit, là encore, d'un faux problème. Bien qu'en anglais (sauf pour *Stalnié Prostori*), celles-ci n'en restent pas moins courtes – vingt pages en moyenne – et elles ont un tronc commun. Donc, si vous jouez à une des trois campagnes existantes, vous n'aurez pas grand-chose à lire pour passer à la suivante. De manière générale, les seules différences se situent au niveau des règles propres aux terrains et aux nationalités caractéristiques du scénario de campagne choisi, rien de plus. Bien sûr, il sera peut-être nécessaire de relire les règles, mais cela est inévitable pour un joueur d'*ASL* digne de ce nom.

Que nous offre le jeu de campagne ?

Même si *ASL* n'a pas été conçu comme un jeu de campagne, ses concepteurs ont vite remarqué qu'une extension était non seulement possible, mais qu'elle constituerait une petite révolution si le public exigeant daignait se pencher sur elle avec intérêt.

Le système de campagne propose de multiples avantages dans trois domaines prépondérants du wargame moderne :
— un réalisme accru ;
— la possibilité de jouer à une échelle peu répandue : le tactico-opérationnel ;
— le jeu en équipes, dont on parle beaucoup, et qu'on ne pratique pas assez.

Le réalisme accru

Combien de fois avez-vous eu la désagréable sensation de vous sentir spolié, lorsque votre adversaire ravit le gain d'une partie que vous avez mené de bout en bout, sur le dernier jet de dés au cours du dernier corps à corps ? Combien de fois avez-vous maudit les concepteurs d'*ASL*, en voyant votre adversaire employer des techniques de combat non historiques (en tentant, par exemple, une attaque suicidaire au dernier tour pour emporter la victoire, oubliant qu'une fois le scénario terminé, les combats se poursuivent dans la réalité) ? Tout joueur d'*ASL* a connu ce genre de situation frustrante et, a priori, insolvable. Aujourd'hui, le système de campagne nous propose une solution intéressante, voire passionnante.
Le système de campagne est basé sur une période de temps correspondant à des journées ou des demi-journées (représentées par des scénarios de format classique et appelées *Campaign Game Day* ou *CG* scénario), en fonction des modules joués. Il y a donc enchaînement de cause à effet entre chaque demi-journée ou journée, et les troupes engagées le premier jour peuvent être retirées du front ou renforcées au cours de périodes de transition (*Refit Phase* : phase de remise en état). Ce système introduit un certain nombre de facteurs influençant le réalisme dans le bon sens, et palliant ainsi les aberrations exposées précédemment. Maintenant, si un joueur veut sacrifier ses squads dans une attaque suicide, il en fera les frais au cours du *Campaign Game Day* (*CG Day*) suivant.
Un autre facteur de réalisme est pris en compte dans les cartes. Il ne s'agit plus d'un terrain type, mais bel et bien d'une vraie carte établie grâce à des photos aériennes ou des relevés du cadastre de l'époque (sauf pour *Stalnié Prostori*, les moyens actuels de *Tactiques* ne lui autorisant pas la réalisation d'un tel travail). Enfin, la durée en *CG Day* choisie par les concepteurs pour représenter la bataille permet, sur le plan historique, de mieux comprendre, soit son déroulement et son impact sur le cours de la guerre, soit son impact sur le moral d'une armée.
On note donc une amélioration importante du réalisme, en liaison avec un souci d'historicité de la part de tous les concepteurs ; on espère donc que ces conclusions permettront d'améliorer le système de jeu classique.

L'échelle tactico-opérationnelle

Le système de campagne d'*ASL* s'appuie sur les phases de transition entre les différents *CG Day*. Celles-ci constituent l'ossature d'une campagne. En regroupant toutes les manipulations de gestion d'effectifs, d'achat de renforts, d'évolution météo, etc., elles donnent à *ASL* son caractère opérationnel. C'est cette donnée charnière qui constitue une révolution dans le domaine de la simulation, puisqu'aucun jeu ne permet, à l'heure actuelle, de simuler du tactico-opérationnel de cette qualité.
Dès le début d'une campagne, vous devez vous mettre en tête que vous n'incarnez plus un simple *squad leader*, mais un chef de bataillon (10-3), voire un colonel (6+1). Aussi, vous faudra-t-il revoir vos considérations tactiques, afin de les insérer dans un concept plus large : le concept opérationnel. Vous découvrirez alors les joies de pouvoir engager des renforts à votre guise, pour vous assurer une percée fulgurante dans le dispositif adverse, entrant ainsi dans l'intimité des grands capitaines, et des sensations fébriles que vous procurera une victoire éclair. Vous apprécierez, à l'inverse, de voir des renforts vous sauver d'un désastre certain et vous permettre de rétablir votre ligne de front. Vous pourrez voir vos *squads* et surtout vos *leaders* évoluer d'un *CG Day* à l'autre. Vous réaliserez alors le lien étroit qui se crée entre les actions tactiques (prise d'un bâtiment, destruction d'un *AFV*, etc.) et leurs incidences sur le plan opérationnel (gestion des effectifs, définition des objectifs, méthodes choisies pour parvenir à ses fins). Vous réfléchirez donc à deux fois avant d'engager telle ou telle unité dans une action à risques.
En un mot, rien ne sera plus comme avant, et vous ne pourrez plus jouer à autre chose, tant les possibilités du jeu en campagne sont immenses et les thèmes nombreux.

Combat typique dans les ruines de Stalingrad, une équipe de lance-flammes s'apprête à reprendre une maison.

Le jeu en équipes

Depuis longtemps, trop longtemps, on nous parle de jeu par équipes (voir article de Laurent Henninger sur *Gulf Strike CB* n° 47) comme de l'arlésienne. Personne ne semble, parmi les éditeurs, s'y intéresser vraiment. Dans le cas des campagnes d'*ASL*, Avalon Hill ne fait que souligner le fait que l'on puisse jouer à *Red Barricades* ou *Kampfgruppe Peiper* en équipes, mais sans plus. Après ces remarques plus qu'allusives, l'amateur pointu de simulation historique reste un peu sur sa faim. Pourtant, on ne saurait passer à côté d'une pareille occasion d'optimiser de tels systèmes de jeu.
Il est donc recommandé de se pencher là aussi sur les possibilités d'extension. Nous vous conseillons, par exemple, de jouer la campagne de *Stalnié Prostori* (la plus courte et la moins onéreuse) par équipes de trois joueurs pour chaque camp (ce système n'est qu'une possibilité, à vous de l'adapter selon vos goûts). Les trois joueurs se répartissent le travail comme suit : un joueur s'installe hors de vue de l'aire de jeu (il n'y aura accès que pendant les phases de transition) avec une carte photocopiée du scénario, de préférence agrandie. Il incarnera le chef d'état-major de l'unité engagée, et gérera l'ensemble des opérations des phases de transition en accord avec ses deux subordonnés. Il décidera, au cours des scénarios, de l'engagement des réserves et de l'appui aérien. Il déterminera également les objectifs de chaque scénario. Les deux autres joueurs, eux, s'installent sur l'aire de jeu et se partagent le front en deux zones, à moins que le « chef d'état-major » ne s'en occupe (à décider entre les joueurs). Au sein de chacune de ces zones, ils essaieront de remplir les objectifs que leur fixera le « chef d'état-major », et lui feront connaître l'évolution de la bataille, en lui transmettant leurs rapports sur papier libre, ainsi que leurs requêtes (renforts, appuis aériens, changements d'objectifs).
Cette perspective vous permettra de gérer conjointement tous les types d'armes (infanterie, blindé, *OBA*, aviation, etc.), en essayant de mettre en avant leurs complémentarités, et ainsi d'optimiser un concept de bataille interarmes. Le problème sera d'apprécier correctement vos objectifs et les troupes que vous devrez engager pour les atteindre (voir p. 77 : les tactiques de combat en campagne).

Comment jouer en campagne ?

Entrons dans le vif du sujet. Après avoir passé en revue les différents aspects trop méconnus du système de campagne, intéressons-nous maintenant aux tactiques et autres ruses employées par les joueurs pour obtenir la victoire. Tout d'abord, le jeu en équipes est des plus recommandé afin d'obtenir une meilleure coordination des différents moyens présents dans chaque ordre de bataille (nous ne reviendrons pas sur les autres avantages puisqu'ils n'ont pas de rapport avec les « ruses de guerre »).
Premièrement, sachez établir une double stratégie d'attaque ou de défense, qui prenne en compte les objectifs propres au scénario du *CG Day*, sans perdre de vue ceux de la campagne. Ce juste équilibrage reste l'exercice de style le plus difficile à réaliser dans *ASL*. Dans cette optique, il ne faut pas se laisser divertir par les manœuvres que votre adversaire pourraient tenter pour vous distraire ou vous attirer dans un piège coûteux. Dans le même sens, il faut éviter de changer d'objectifs en cours de scénario, sauf si vous êtes certain de votre coup. Mais restez toujours prudent.
Deuxièmement, il est primordial de conserver une dynamique de mouvement lorsque vous jouez l'attaquant. Sachez maintenir la pression sur votre adversaire. Par exemple, un module d'artillerie hors carte (*OBA*) doit toujours être à votre disposition pour éliminer toutes les unités cachées (*HIP*) qui surgiraient dans votre dos, ou pour arrêter les réserves que votre adversaire tenterait d'activer. Par ailleurs, n'oubliez jamais de faire des prisonniers, de maintenir les squads ennemis démoralisés (*DM*). Plus vous affaiblirez les forces de votre adversaire, plus il vous sera facile de tenter une percée décisive dans son dispositif. Vous le contraindrez aussi de cette manière à engager ses réserves plus tôt qu'il ne l'avait prévu.
En ce qui concerne la défense, vous devrez user et abuser des mêmes stratagèmes, avec quelques nuances, ▷

Comment construire une campagne ?

1990. Voilà un an et demi que je possède les règles d'*ASL*, et je ne pense plus qu'à une chose : le jeu de campagne. Passionné à l'époque par la bataille de Normandie, je me lance dans la conception d'un scénario sur un engagement entre les Britanniques et la 12 *SS Panzerdivision Hitlerjugend*. Insatisfait du résultat obtenu, je ne perds pas espoir et, soutenu par mes amis, je remets ça un an plus tard. Cette fois-ci, aguerri par mon expérience, je me lance dans la création d'une campagne sur Koursk. Après avoir hésité sur le secteur de la bataille et sur l'unité allemande que je mettrai en valeur, je choisis finalement la 1 *SS Panzerdivision Leibstandarte Adolf Hitler*. Et me voilà parti pour deux ans de parties de test intensives, de conception des règles propres à la campagne (merci Jean-Luc) et de multiples discussions sur l'opportunité de telle ou telle représentation de terrain. Tout cela pour enfin aboutir à ce froid petit matin de décembre 1993, où le petit monstre a vu le jour, pour la plus grande joie de son papa. Reste, tout de même, qu'il m'a fallu batailler pour convaincre mes petits camarades du bien-fondé de la publication de ma campagne dans *Tactiques* (à l'exception de Daniel Bottemane le Magnifique, qui m'a soutenu depuis le départ), d'où mon surnom de « Mad » Sylvain que je dois à Théophile Monnier, mon rédacteur en chef favori. Mais je crois que tous ces petits désagréments valaient bien le résultat. De plus, je crois avoir transmis le virus à mes petits camarades qui, si je les crois, pourraient bien nous régaler d'un nouveau petit monstre.

S.F.

Les deux fers de lance de la victoire terrestre de l'Armée rouge à Koursk : le T-34 et le canon de 76 mm.

pour enrayer une attaque. Votre stratégie se bornera à créer des môles de résistance sur un terrain que vous aurez choisi au préalable, en vous assurant une voie de retraite. Vous devrez apprécier les moments où il vous faudra décrocher d'une position, sans pour autant faciliter le travail de votre adversaire. La politique des points de résistance a pour but d'user l'attaquant et de le décourager en lui concédant du terrain au compte-goutte et au prix le plus élevé. Vous pourrez, de surcroît, constituer des réserves sur carte pour contre-attaquer dès que l'occasion se présentera. A vous de savoir apprécier le bon moment.

D'autres ruses sont à votre disposition. Par exemple, lorsque la campagne se déroule sur un front stable (type *Red Barricades*), n'hésitez pas à effectuer un repli de cinq hexagones derrière votre ligne de front. Dans le *no man's land* ainsi créé, placez un bon nombre de pions leurres (*dummies*) et truffez la zone de pièges en tout genre (*Set DC*, Mines), et achetez deux modules d'*OBA* puissants (Katyushas ou orgues de Staline par exemple) avec deux hexagones de tir préenregistrés, un pour chaque module. Constituez enfin une réserve importante de troupes de qualité (4-5-8 et 6-2-8 soviétiques pour l'occasion), et vous constaterez que l'attaque adverse n'ira pas loin. Chaque campagne possède ses propres ruses, et il faudrait des pages pour les expliquer toutes, aussi nous laissons-vous la joie de les découvrir en cours de jeu ou pendant vos longues soirées d'hiver.

Pour finir, il apparaît que toutes ces possibilités offertes aux joueurs affinent leurs connaissances des règles, et leur donnent une idée plus claire de ce que représente réellement une bataille à l'échelle du bataillon, voire du régiment, tout en conservant un aspect ludique inégalable.

A l'avenir...

Alors qu'Avalon Hill est secoué par des remaniements internes et que la publication de *Kampfgruppe Peiper II* n'est pas assurée, il faut espérer que le jeu de campagne continuera à se développer, aussi bien en France qu'aux États-Unis. Il est évident que c'est dans cette voie que se situe l'avenir d'*ASL*, tant sur le plan commercial que ludique. En outre, il semble que le jeu de campagne constitue un excellent outil pour l'historien passionné d'histoire militaire, ainsi que pour les militaires eux-mêmes. Ce facteur non négligeable accentuera l'assimilation d'*ASL* et du wargame dans notre société. Peut-être optera-t-on à l'avenir pour des campagnes de durée moins importante, comme *Stalnié Prostori*, et qu'elles concilieront qualité historique et jouabilité afin d'amener plus de novices à jouer à *ASL*.

Sylvain Ferreira

***Membre du comité de rédaction de* Tactiques *et coauteur de* Stalnié Prostori**

1 Sur la bataille de Koursk, paru dans « Tactiques » n° 5 ; voir page ci-contre.

2 Les Ardennes 1944, vu par Avalon Hill.

3 Parue dans « Annual » 93 b, un numéro hors série du magazine « The General », spécialement consacré à ASL.

A PROPOS DE *TACTIQUES*

Ce fanzine de qualité semi-professionnelle est aujourd'hui la seule publication en français consacrée exclusivement à *ASL*. Pour tous contacts : Tactiques, c/o Jean-Luc Bechennec, 3 rue du Rond-point, 93160 Noisy-le-Grand. Abonnement : 160 F (deux ans, soit 4 numéros).

DÉCOUVRIR
Stalnié Prostori*

Pour les lecteurs séduits par la possibilité de jouer à *ASL* en campagne (voir p. 74-76), reste à choisir dans quel théâtre d'opération s'investir. *Stalnié Prostori* vous invite à parcourir les « plaines d'acier » de Koursk.

** Stalnié Prostori (« les plaines d'acier ») est un jeu de campagne pour ASL paru en décembre 93 dans le n° 5 de Tactiques ; voir adresse ci-contre.*

Le choix

Aujourd'hui, avec plus de quatre thèmes de campagne proposés et couvrant les théâtres d'opérations les plus divers, tout le monde devrait être en mesure de trouver chaussure à son pied. Alors, quelle campagne choisir pour commencer ?

Si *Red Barricades* illustre parfaitement les multiples facettes des très meurtriers combats urbains à Stalingrad, et *Kampfgruppe Peiper* la violente offensive allemande dans les Ardennes, force est de reconnaître que ces splendides modules ont de quoi refroidir les ardeurs des joueurs débutants. Par contre, *Stalnié Prostori* a tout pour leur plaire, c'est l'exemple même de la campagne où l'aspect ludique n'a point souffert d'une trop scrupuleuse modélisation de la réalité. Recréant la dramatique atmosphère de la célèbre bataille de Koursk, *Stalnié Prostori* nous entraîne dans de tourbillonnantes mêlées de chars et de furieux combats d'infanterie.

Situation typique de face-à-face entre chars blindés allemands et les pièges antichars soviétiques à Prokhorovka.

Bien des avantages

Stalnié Prostori réunit tous les ingrédients d'une bonne campagne : recherches historiques approfondies, nombreuses notes explicatives, simplification des règles de campagne d'Avalon Hill et publication de l'extension en français. Voilà qui devrait séduire le simple débutant et le joueur chevronné d'*ASL*. Mais ce ne sont pas là les seuls atouts de *Stalnié Prostori*. Il faut y ajouter les arguments suivants :

— peu de règles spéciales ;
— une action se déroulant sur des cartes familières ;
— une aire de jeu évolutive ;
— les *Campaign Game Days* se suivent et ne se ressemblent pas ;
— pour deux joueurs de même niveau, la campagne est équilibrée et reste indécise jusqu'à sa conclusion ;
— c'est de loin la moins chère des campagnes publiées à ce jour.

Du côté allemand

Vue du côté allemand, la campagne est un véritable exercice de style. Il s'agit de coordonner l'action des chars, de l'artillerie et des *panzergrenadiers*. N'en doutez pas, face à un Soviétique avisé, toute action décousue de l'une ou l'autre des composantes est d'emblée vouée à l'échec.

L'histoire l'a démontré dans les vastes espaces russes, les chars, pivots de la guerre mobile, jouent un rôle décisif. Agissant en masse, ils mènent l'assaut et forcent les lignes ennemies. Ils constituent le fer de lance de toute attaque et le moyen le plus rapide d'exploiter une brèche.

Paradoxalement, il vaut mieux refuser le combat autant que possible. Évitez les points forts ! Vos Panzers peuvent, soit les contourner, soit appuyer de leur feu l'infanterie qui sera plus à même de les détruire. Une fois le front crevé, il s'agit alors de désorganiser les arrières du Soviétique, d'isoler ses unités et de veiller à lui couper tout chemin de repli. De la sorte, vous compromettez tout le dispositif adverse.

La tâche dévolue à l'artillerie est beaucoup plus simple. Elle anticipe toute attaque en écrasant sous un déluge d'obus une position prédésignée. Utiliser des munitions explosives (*HE*) ou fumigènes (*Smoke*) ? Finalement tout dépend de l'humeur et du calibre. Il ne reste alors à l'infanterie qu'à nettoyer les dernières poches de résistance, appuyée des canons d'assaut StuG III.

Victoire ou défaite, sachez que tout dépendra de votre aptitude à apprécier et exploiter la réelle puissance de chaque élément à votre disposition et à coordonner leur action.

Conseils pratiques

- Définissez vos objectifs et tenez-les.
- Ne vous engagez pas à l'aveuglette et reconnaissez vos axes de progression.
- Concentrez vos forces. Une attaque sur tout le front équivaut à en diluer la puissance dans une multitude de petits accrochages stériles.
- Progressez, mais il s'agit de ne pas s'enfoncer trop profondément en territoire ennemi sans pouvoir consolider ses gains en prévision du lendemain. Une priorité toute particulière doit donc être donnée au contrôle des hexagones de bord de carte, sous peine d'exposer son flanc à une contre-attaque soviétique.
- Bannissez les charges à la hussarde. Gardez la tête froide ! La plus alléchante des cibles peut vous conduire tout droit dans une fatale embuscade. Si, a priori, la tâche semble plus aisée pour le défenseur, détrompez-vous il n'en est rien.

Du côté soviétique

Une rapide revue des forces à sa disposition permet au joueur Soviétique d'en conclure qu'il n'a évidemment pas les moyens de garder une ligne de front linéaire et impénétrable. Seule solution, il doit à la fois maintenir un écran mobile devant la progression ennemie, et articuler sa défense autour de divers môles de résistance. Le but du jeu réside alors dans l'usure progressive, mais certaine, des forces vives de l'adversaire (et en particulier de sa force blindée). Tout sacrifice est acceptable, s'il se matérialise par un réel ralentissement de l'Allemand. De plus, notons que ce dernier ne peut pas s'engager dans un combat d'attrition.

Il s'agit de créer une véritable psychose chez l'adversaire, en truffant ses axes de progression de pièges divers et variés (Mines, *MG & AT*, *Guns HIP*). Poussez-le à une prudence extrême et il gaspillera de très précieux tours de jeu.

Si les blindés soviétiques sont généralement surclassés (*RST*, *Red To Hit #*) par les chars allemands, tous ne sont pas pour autant de vulgaires boîtes à graisse. Optez pour les T34M43, rapides et lourdement blindés. En effet, Tigres mis à part, les Panzers ne peuvent ignorer que s'ils engagent le combat avec les T34M43, vous risquez bel et bien de l'emporter.

Organisez une défense en profondeur ! Il faut affaiblir l'ennemi pour mieux le frapper. Pour cela, dotez-vous d'une force de contre-attaque très mobile et puissante. Ce groupe de choc hors carte restera bien évidemment à l'abri jusqu'à son engagement. Guettez le moment opportun. Attendez que l'attaque allemande commence à perdre de sa cohésion et contre-attaquez massivement. Frappez vite et fort. Vos T34 doivent courir comme des rats sur le champ de bataille. Mais, prudence, ne vous laissez pas griser par une victoire limitée. Il est important de récupérer cette force à la fin de l'engagement pour que l'action soit rentable.

Conseils pratiques

- Pensez aux nombreuses possibilités de placement initial caché (*HIP*), à bien utiliser le terrain qui est à l'avantage de la défense (bois, villages), aux mines.
- Achetez des canons antichars : ils sont peu coûteux, se placent automatiquement HIP et sont redoutables contre tout ennemi.
- Et n'oubliez pas :

— Les mines : elles peuvent canaliser l'attaque et dissocier l'infanterie des Panzers.
— Le module de Katyuschas : dévastateur en tir d'arrêt, c'est néanmoins une arme à un coup.
— Les Stormoviks : véritables oiseaux de proie, ils sont les seuls prédateurs des puissants Tigres. Ils régneront en maîtres sur l'aire de jeu et paralyseront toute action offensive, pour peu que l'Allemand ait négligé sa couverture aérienne.

En conclusion

La nature du terrain permet de varier à l'infini les plans d'attaque et de défense. De plus, les possibilités d'une défense dynamique ouvrent le champ à une succession de combinaisons et d'actions locales très amusantes. Voilà qui laisse augurer de passionnantes parties en perspective.

Jean-Paul Gonçalve

SCÉNARIO pour ASL

D.R.

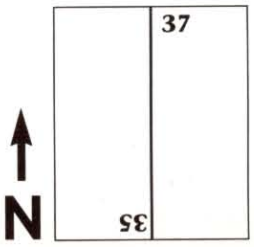
LA DERNIÈRE CHARGE

Guadalcanal, îles Salomon, le 8 octobre 1942.

Historique :

Après deux mois de combats intenses autour de Henderson Field, les Marines ont décidé, en ce début octobre, de détruire les forces japonaises fraîchement débarquées, et qui se concentrent dans le secteur de la rivière Matanikau. Ces forces se préparent à lancer une offensive de grande envergure, visant à rejeter les Américains à la mer. A partir du 7 octobre, les premiers éléments japonais sont rencontrés par les hommes du 3rd Battalion, 5th Marines, à l'est de la rivière. Malgré de violentes contre-attaques, les Japonais sont contraints d'abandonner du terrain. Le lendemain, les éléments du 1st Raider Battalion viennent grossir les rangs du 3rd Battalion.

Placement des cartes :



Balance :

● Ajouter un MTR 50

☆ Remplacer 9-1 par 9-2

Conditions de victoire :

Les Japonais gagnent à la fin du scénario s'ils ont sorti ≥ 15VP entre 37A5 et 37AA1 inclus et qu'ils ont accumulé ≥ 10 Casualty VP.

☆ **Les Marines se placent en premier**

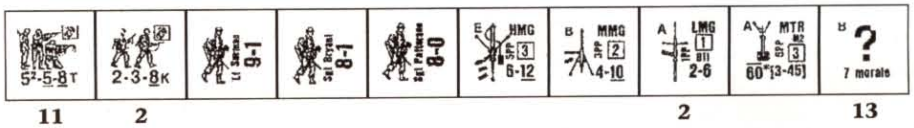
● **Les Japonais se déplacent en premier**

1	2	3	4	5	6	7	Fin

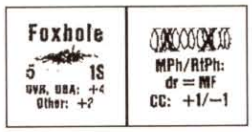
1st Company du 1st Raider Battalion (ELR : 5)

se placent à l'est de la zone définie par 35GG7-37O7-37GG7 inclus (SAN : 3) :

☆



11 2 2 13



7 4

Éléments de 4e régiment d'infanterie (ELR : 3)

se placent à l'ouest de la zone définie par 35GG5-37O9-37GG9 inclus (SAN : 2) :

●

8 9 2 4 2

Règles spéciales :

1. L'EC est Mud, sans vent. Le PTO Terrain s'applique avec Light Jungle.
2. A chacune de ses Rally Phase, le Japonais fait passer un -2TC à son meilleur leader en jeu modifié par un DRM égal au numéro du tour (i.e -1TC au premier tour, 0TC au 2e, 1TC au 3e...). Si le TC échoue, le Japonais doit pendant sa phase de mouvement lancer une ou plusieurs Banzaï Charge incluant au total 25% (FRD) de son OB courant. Dès que cette Banzaï Charge s'est déroulée, cette SSR ne s'applique plus.
3. A partir du tour 3, un + 1LV DRM s'applique.
4. Les Japonais peuvent initier une Banzaï Charge sans qu'un leader soit empilé.

Épilogue :

A 18h30, alors que la nuit commence à tomber, les hommes du colonel Tadamasu, commandant le 4e régiment d'infanterie japonais, lance une violente contre-attaque sous la forme d'une charge banzaï, afin de bousculer les Raiders à peine installés. Malgré la surprise, les Japonais sont finalement repoussés, en laissant 60 morts sur le terrain. Les Raiders, eux, ont perdu 12 hommes et ont découvert les qualités des fantassins japonais au corps à corps.

Conception du scénario : Sylvain Ferreira 92

SCÉNARIO pour ASL

D.R.

LES MAMELONS

Bir Hakeim, 8 juin 1942.

Historique :

Depuis le 2 juin 1942, le camp retranché de Bir Hakeim, tenu par la 1re brigade de la France libre, est encerclé par le DAK. Plus au nord, la 8th Army n'est pas parvenue à inquiéter Rommel, qui réussit à maintenir ses communications et son ravitaillement. Pourtant, la position de Bir Hakeim, aux ordres du général Kœnig, lui pose de sérieux problèmes. Il doit en effet la réduire afin de garantir ses arrières au cours de son offensive d'encerclement de la 8th Army par le sud. Depuis le 5, l'intensité des bombardements s'est brusquement accrue, et le 6, les troupes italo-allemandes sont passées à l'offensive afin d'en finir avec ces irréductibles Gaulois. Mais les Français résistent avec acharnement, et le 8, Rommel décide de lancer le Sonderverband 288, unité d'élite formée au combat dans le désert, contre les légionnaires du B.M.2 en espérant emporter la décision.

Conditions de victoire :

Les Allemands gagnent si à la fin du scénario ils contrôlent les deux Hillocks Summits, et s'ils ont accumulé plus de CVP que les Français.

Placement des cartes :

Balance :

- Ajouter un PzIIIH au DAK
- Ajouter 6 Minefield factors aux 24 fournis

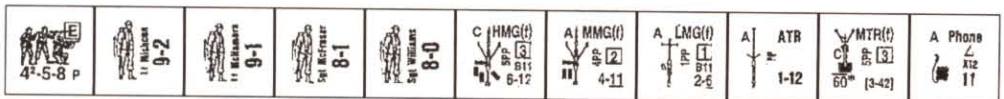
N

30
31

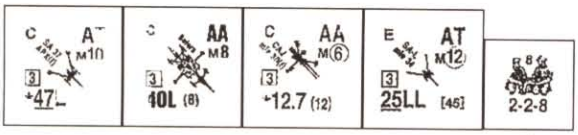
⊙ Les Français se placent en premier
✙ Les Allemands se déplacent en premier

✙1	2	3	4	⊙5	6	7	8	Fin

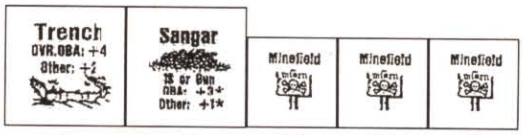
Éléments de la 6e compagnie et éléments de la compagnie lourde Simon du 2e bataillon de Marche de la Légion (ELR : 5) se placent sur la carte 30 et sur la carte 31 dans les hexagones de coordonnées ≥ 9 (SAN : 4)



11 — 3

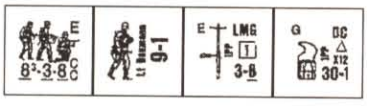


4



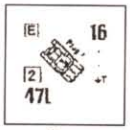
7 — 4 — 36 — 24 — 6

Éléments du Pionier Abteilung 200 (ELR : 4) entrent au tour 1 entre 31 I1 et 31 AA1 (SAN : 5)



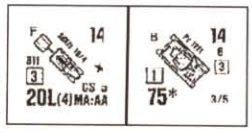
4 — 2 — 3

Éléments du Sonderverband 288, Panzerjäger Kompanie :



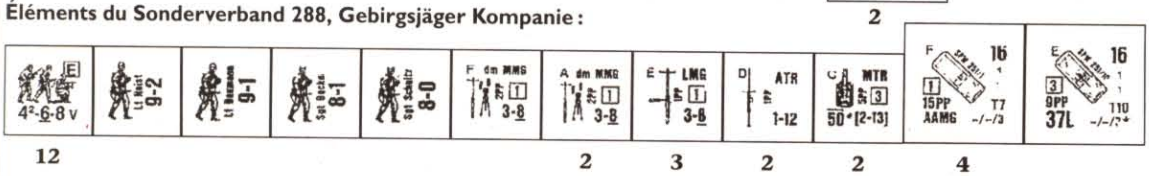
2

Éléments du Kampfgruppe Kiehl :



3

Éléments du Sonderverband 288, Gebirgsjäger Kompanie :



12 — 2 — 3 — 2 — 2 — 4

Règles spéciales :

1. L'EC est Dry, avec Light Dust et Intense Heat Haze, sans vent au début.
2. Placer les Overlays suivants : H1 en 30 I2-J1, H4 en 30 Z5-AA6, D2 en 31 Z8-Y8, D1 en 31 N6-M7. Les Dummy Minefield doivent être placés adjacents les uns aux autres. Les 36 factors de Minefield sont des Known Minefield, les 24 factors sont des Minefield Hidden. Tous deux peuvent être normalement échangés contre des mines AT. Les Minefield doivent être placés à l'intérieur du périmètre français et à ≤ 2 hex. de celui-ci. Les canons français doivent se placer dans les Sangars.
3. Le Field Phone français représente un module de 75+mm sans Smoke. Les Allemands disposent d'un module de 80+mm MTR avec un Offboard Observer secrètement noté avant le placement le long du bord nord. Tous ces modules ont Normal Ammo.
4. Les FFL reçoivent un appui aérien sous la forme d'un FB44 avec bombes à partir du tour 5.
5. Placer deux Hillocks Summits à l'endroit prévu sur les deux Overlays correspondants (H1-H4).

Épilogue :

Appuyés par les blindés du Kampfgruppe Kiehl et des éléments du Pionier Abteilung 200, les hommes du Sonderverband 288 progressent sous le feu des 75 français, et bientôt des chasseurs-bombardiers anglais. Le nettoyage des mines s'effectue sous une grêle de balles et, malgré l'intervention des blindés, l'offensive s'essouffle. De plus, les légionnaires attendent le dernier moment pour dévoiler leurs pièces antichars, et six chars allemands sont mis hors de combat, alors que quatre autres sautent sur des mines. Les Allemands sont stoppés, l'offensive est un échec. Bir Hakeim ne sera pas réduit et les Français finiront par l'évacuer le 10, en ayant permis à la 8th Army de gagner un temps qui lui sera précieux au cours de la suite de la campagne.

Conception du scénario : Sylvain Ferreira 92

SCÉNARIO pour ASL

D.R.

UN ÉPINEUX PROBLÈME

Tunisie, 30 avril 1943, quelques km est de Medjez-el-Bab.

Historique :

Fin avril 1943, la tête de pont allemande en Tunisie vit ses derniers jours, et bien que l'issue des combats ne fasse plus de doute, les derniers éléments de la Panzer Armee Afrika se battent toujours avec la même ardeur. Les Britanniques sont désormais aux portes de Tunis, mais toute progression au-delà du Djebel Bou Aoukaz, s'avère impossible. En effet, von Arnim y a massé plus de 130 Panzers, parmi lesquels les redoutables Tigres. Durement malmenés, les Britanniques sont alors obligés de faire monter en ligne trois RTR pour conserver leurs positions. Une seule possibilité s'offre à eux. Tenter de passer par la vallée de Medjerda, puis prendre à revers la ligne de défense allemande. Mais pour cela, il leur faut d'abord expulser les Fallschirmjägers du FJR 5 de Cactus Farm et de Sidi Abdallah. En effet, de là, les paras sont en mesure d'interdire tout trafic sur la route de Tunis. Rien de bien terrible, jugent les Britanniques. A priori, une brigade d'infanterie appuyée par un Royal Tank Regiment devrait largement suffire à neutraliser une poignée de paras. Mais trop d'optimisme nuit, et les Britanniques vont faire preuve d'un amateurisme consternant tout au long de la bataille qui s'engage. Incroyable mais vrai, 50 paras vont résister trois jours durant à un ennemi infiniment supérieur en nombre.

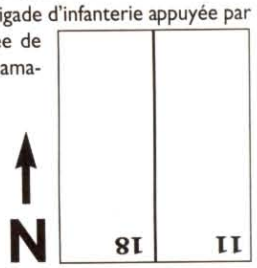
Conditions de victoire :

Les Britanniques gagnent à la fin du scénario s'ils contrôlent 11 Q 3, 11 S4, 11P2-02, 11P5-Q6.

Placement des cartes :

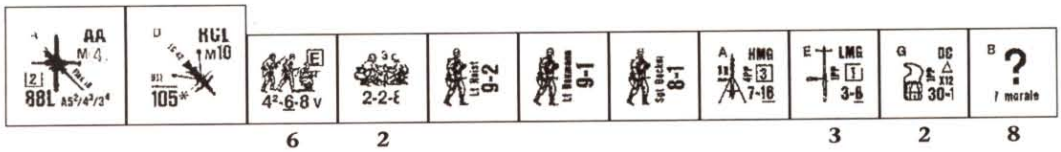
Balance :

- ⊙ Remplacer deux Churchill IV par un Churchill I
- ✙ Ajouter un Squad 468 à l'OB allemand

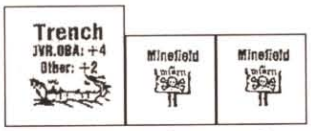


	⊙1	✙2	3	4	5	6	7	Fin
⊙ Les Allemands se placent en premier								
✙ Les Anglais se déplacent en premier								

Éléments du I & III Fallschirmjäger Regiment 5 ((ELR : 4) se placent sur les cartes 18 & 11 au sud de la rangée W inclus, et sur la carte 18 des coordonnées ≥ 8 sur (SAN : 4).



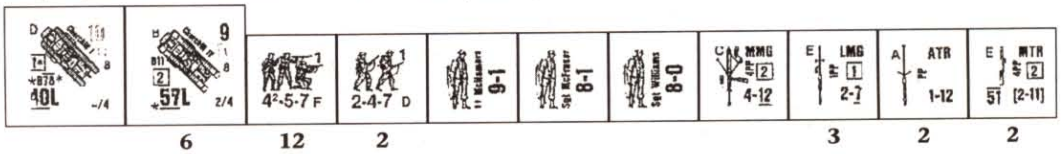
6 2 3 2 8



6 9 6

Trenches et mines sont connus.

Éléments du 12e Royal Tank Regiment et du Royal Fusiliers Regiment (ELR : 4) entrent au tour 1 ou après par les bords nord ou ouest de la carte 18 (SAN : 2)



6 12 2 3 2 2

Règles spéciales :

1. L'EC est Moderate et sans vent au début du scénario. Le Kindling est interdit. Les Woods sont des Olive Groves (F. 13.5). Ces Olives Groves ne sont pas Inherent Terrain et suivent le contour du terrain remplacé. Ils restent considérés Woods pour RtPh et la RPh seulement. Les Murs sont des Cacuts Hedges (F.13.4).
2. Placer les Overlays suivants : X14-11P2-02 ; X13-11P5-Q6.
3. Les Allemands peuvent utiliser des Cocktails Molotovs (A.22.6) et des ATMM (C.13.7).
4. Les Allemands reçoivent à partir du tour 2 un FB 44 avec bombes.
5. Les Mines AP ne peuvent être converties en AT et inversement.
6. Les Trenches et les Mines ne sont pas HIP.

Épilogue :

A l'aube de ce troisième jour, plus de 20 Churchills jonchent le champ de bataille, et Cactus Farm est toujours aux mains des Allemands. Mais pour combien de temps encore ? Les Britanniques ont concentré des moyens considérables ce matin, et cette fois ils comptent bien l'emporter. Les Fallschirmjägers ont beau se battre comme des diables, ils finissent par être rapidement submergés. La fin semble inévitable et, ne voyant pas d'autre choix, le sergent Schafer réclame un tir d'artillerie sur sa propre position. En quelques minutes, Cactus Farm est noyée sous un déluge de fer et de feu. Et comme pour ajouter un peu plus au chaos, un FW190 entre dans la danse. C'en est trop. Sous le choc, les Britanniques perdent pied et rompent le combat, une fois encore.

Conception du scénario : Jean-Paul Gonçalve 94

SCÉNARIO pour ASL

D.R.

CHASSE À L'OURS

Hongrie, 18 février 1945, quelques km au sud-ouest de Stühlweissenburg.

Historique :

Déjà une semaine que Budapest est tombée et pourtant, personne ne peut imaginer que la fin soit si proche. Au contraire, il semble que jamais le moral n'ait été aussi élevé. Tous sont animés par une même volonté de revanche. L'OKW lui-même entend reprendre l'offensive dès que possible. Mais en attendant, il s'agit de ne pas laisser un moment de répit aux Soviétiques, d'autant que ceux-ci, grisés par leurs récentes victoires, se montrent plus imprudents que jamais. C'est ainsi qu'à l'aube de ce 18 février, les Panzergrenadiers de la division Wiking surprennent une batterie d'artillerie aménageant une base de feu dans un petit village abandonné. A cette heure, la campagne est encore noyée sous le brouillard. La visibilité ne dépasse pas quelques pas. Mais qu'importe, c'est une brume bien opportune et les Grenadiers parviennent ainsi à s'approcher du village sans attirer l'attention. En tête de la colonne, un officier s'arrête. Il vient d'identifier plusieurs canons automoteurs, T-34 et T-70. Armant son fusil d'assaut, il se retourne vers la troupe et murmure : « Équipes Panzershreck, à moi ! »

Conditions de victoire :

Les Allemands gagnent si, à la fin du scénario,
ils contrôlent tous les bâtiments multi-hex de la carte 3.

Placement des cartes :

Balance :

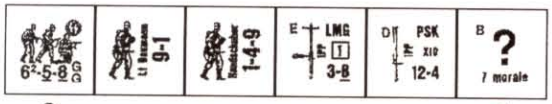
★ Remplacer le 8-0 par 8-1
✙ Remplacer le 9-1 du 2e groupe par un 9-2

★ **Les Soviétiques se placent en premier**

✙ **Les Allemands se déplacent en premier**

✙ 1	2	3	4	5	6	7	Fin

Éléments du SS-PzGr Rgt 12 Germania, SS-Panzer Division 5 « Wiking » (ELR : 5) se placent en Concealment Terrain sur la carte 3 au sud de W compris (SAN : 3)

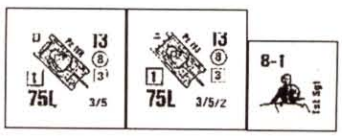


3 5

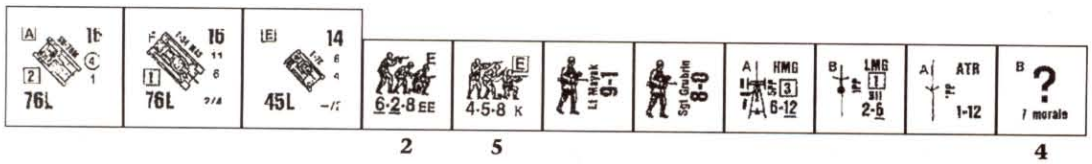
se placent au sud de la rangée AA comprise

6 2 7

Éléments blindés entrent au tour 1 par le bord sud

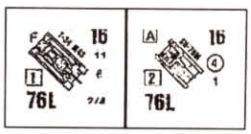


Éléments de 6e Armée blindée de la Garde (ELR : 4) SAN : 3 se placent au nord de V compris



2 5 4

se placent sur la carte 3
entre les rangées V et Y comprises



2

Règles spéciales :

L'EC est Ground Snow et Mist. Les routes sont Plowed. Les Grainfields sont des neyards (F.13.6). Les collines n'existent pas, et les autres terrains continuent exister mais au niveau 0.

Allemands et Soviétiques ont Winter Camouflage.

Les blindés soviétiques commencent le scénario Motion et CE, le VCA étant déterminé aléatoirement après le placement de tout l'OB soviétique (leur TCA coïncidant ec le VCA). Les blindés soviétiques ne peuvent pas se placer dans des bâtiments.

Épilogue :

s tankistes n'ont rien vu et ne se doutent même pas de la menace qui pèse sur x. Tournant sur place, ils labourent le sol de leurs chenilles, pour s'enterrer à la façon de gros crabes. Les Grenadiers ont du mal à contenir leur jubilation. Ils sont maintenant à quelques mètres seulement des mastodontes. « Feuer ! » Une première roquette fuse droit sur un T34. Touché de plein fouet, il se désintègre littéralement sous l'impact. Touché à son tour, un deuxième stoppe net et s'enflamme aussitôt. Profitant de la confusion, un intrépide lieutenant saute sur un autre, ouvre une trappe et y jette un chapelet de grenades. Une sourde détonation retentit. Son compte est bon. Tout va trop vite pour les Soviétiques. Assommés par la violence de l'attaque, beaucoup se rendent sans même comprendre ce qui se passe. Personne ne saura dire combien de temps a duré l'opération. Quelques minutes, quelques dizaines de minutes ? Tout le village est tombé et la batterie soviétique anéantie. Mais il faut déjà se retirer. Pour les Allemands, il ne s'agit plus de tenir, mais de gagner du temps. Gagner un peu de temps avant l'inéluctable.

Conception du scénario : Jean-Paul Gonçalve 94

Le désert en v.f.

Avec Afrika, Oriflam poursuit, sous le titre *Les grandes batailles du siècle*, la publication de la série *Standard Combat* de The Gamers. Des règles simples et clairement présentées, un thème célèbre : la campagne d'Afrique du Nord, de septembre 1940 à décembre 1942 ; c'est un excellent jeu pour se lancer dans le wargame.

Rappel et options officielles

Afrika partage avec le premier jeu de la série (*Stalingrad - Opération Uranus*) un système de règles très classique. La séquence de jeu voit se succéder phase de mouvement, phase de combat et phase d'exploitation (second mouvement, destiné aux unités motorisées uniquement). Comme une pile peut attaquer pendant son mouvement (débordement), certaines unités peuvent donc attaquer jusqu'à trois fois par tour. Enfin, on s'assure que les unités sont ravitaillées. Puis, c'est à l'adversaire de jouer ; il n'est pas possible d'intervenir pendant le tour de l'autre joueur.

Le ravitaillement est la clé d'*Afrika*, et le point le plus important des règles spécifiques. Les Alliés en reçoivent régulièrement, son arrivée est aléatoire pour l'Axe. Il faut ensuite le transporter jusqu'au front, où il est consommé (les divisions italiennes sont particulièrement gourmandes). L'ensemble est bien simulé par des règles qui restent relativement simples.

Plusieurs scénarios sont proposés, mais il est évident que ce jeu ne prend tout son intérêt que dans la campagne (complète ou à partir de l'arrivée des Allemands).

Si Oriflam a parfaitement intégré dans les règles en français le (petit) errata publié par The Gamers, il n'a pas inclus les règles optionnelles, pourtant simples et intéressantes, elles aussi publiées dans *Operations Magazine*. Les voici !

Action de retardement mécanisée

Il est odieux de voir des unités de reconnaissance rapides se faire aplatir par une pile d'unités d'infanterie sans rien pouvoir y faire. Il est tout simple d'autoriser les unités mécanisées (celles capables d'exploitation), attaquées exclusivement par des unités non mécanisées, de transformer les résultats mentionnant des pas de perte en résultats de retraite. Un D2r2 devient ainsi un Dr4. De plus, les blindés de reconnaissance, le LRDG et les motocyclistes allemands peuvent ainsi reculer, même si l'adversaire possède des unités mécanisées. Enfin, si la pile attaquée comprend des unités non mécanisées, celles-ci doivent subir normalement les résultats du combat.

Bombardement naval britannique

Lorsqu'elle n'avait pas affaire à la Luftwaffe, aux U-Boot ou aux nageurs de combat italiens, la Royal Navy pouvait peser sur la guerre terrestre. Du tour 1 au tour 7 (inclus), le joueur Allié a droit à un point de bombardement naval, qui suit les règles du bombardement aérien, à ceci près qu'il n'est utilisable que durant sa phase de jeu (donc pas en défense) et qu'il ne peut servir que contre un hexagone côtier.

Rommel n'est pas Superman

A plusieurs reprises, seule la chance épargna à Rommel de tomber entre les mains des Alliés. Si Rommel passe, sans escorte, dans un hexagone occupé par une unité alliée ou par une ZdC alliée (ou si une telle unité avance sur un hexagone occupé par Rommel seul, après un combat par exemple), jetez deux dés. Sur 2 ou 3, Rommel est capturé (ou tué !).

Guerre d'usure et mort subite

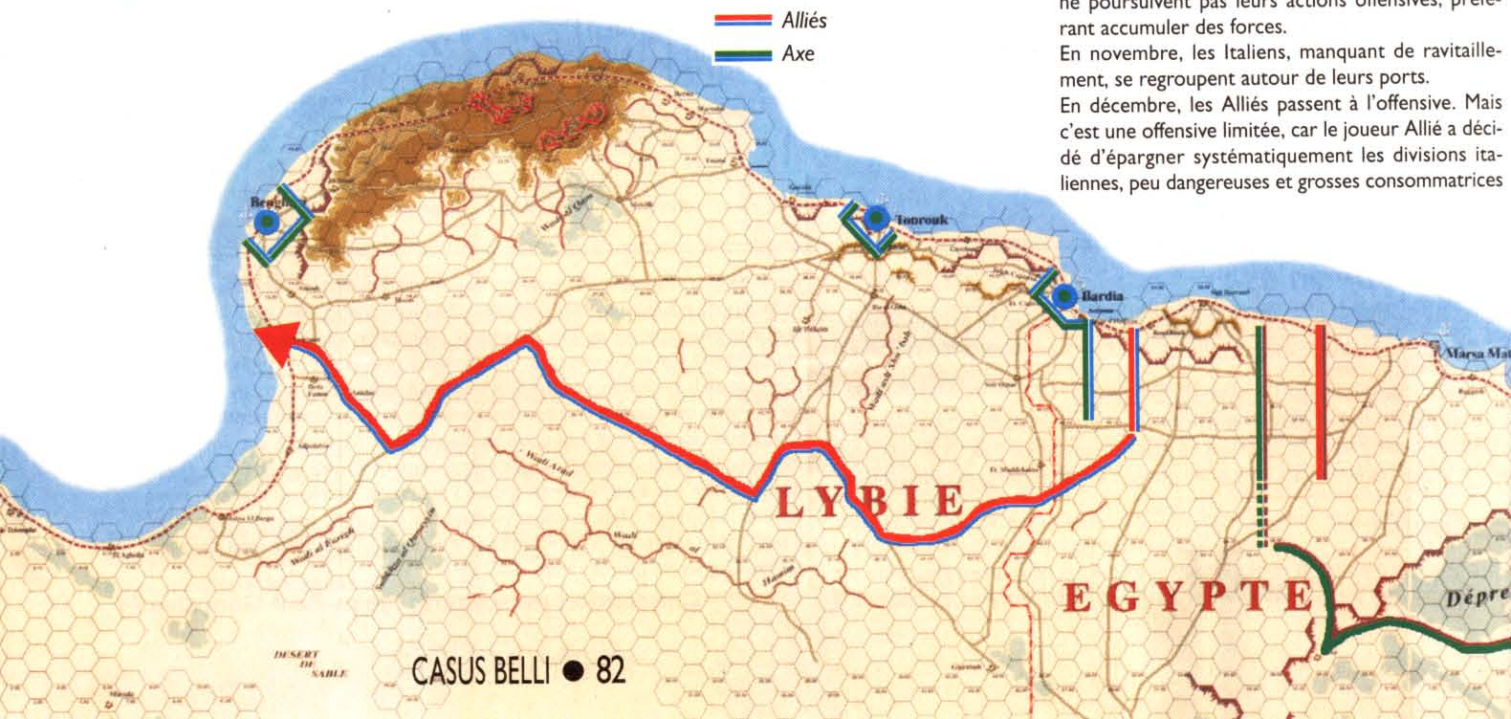
Et en pratique, comment ça marche ? De façon parfois surprenante. Prenons un premier exemple, qui s'est vraiment produit au cours d'une partie.

Lors du début effectif des combats, en septembre 40, les Italiens passent la frontière et avancent sans opposition jusqu'à Sidi Barrani. Au sud de la ligne alliée, deux brigades blindées isolées du gros des troupes sont prises à partie par les unités mécanisées italiennes, mais réussissent à s'en sortir (les potentiels d'attaque italiens ne sont pas à la hauteur !). L'une d'elles entrevoit alors une faille dans les lignes italiennes et fonce jusqu'à Bardia, très – trop – légèrement gardée. Elle expulse la garnison et détruit la précieuse réserve de ravitaillement !

En octobre, les Italiens ramènent tout ce qu'ils ont sur Bardia et parviennent à reprendre la ville. Les Alliés ne poursuivent pas leurs actions offensives, préférant accumuler des forces.

En novembre, les Italiens, manquant de ravitaillement, se regroupent autour de leurs ports.

En décembre, les Alliés passent à l'offensive. Mais c'est une offensive limitée, car le joueur Allié a décidé d'épargner systématiquement les divisions italiennes, peu dangereuses et grosses consommatrices



de ravitaillement. Il concentre donc ses attaques sur la destruction des régiments mécanisés et autres.
En janvier et février 1941, poursuite de la stratégie d'usure alliée. A plus long terme, le joueur a décidé de jouer sur la durée, en raison du grand nombre de renforts qui lui sont promis. C'est en effet une option possible.
En mars et avril, arrivée progressive de l'Afrika Korps. En mai et juin, alors que le front est toujours entre Bardia et Sidi Barrani, les deux adversaires échangent des coups d'ampleur limitée. Rommel s'efforce de sortir de cet affrontement statique qui ne peut que lui être défavorable avec le temps, tandis que les Alliés continuent de taper dans les unités les plus fragiles, à moindre frais.
De juillet à octobre, l'activité s'intensifie fortement, mais sans apporter de percée capitale. Les Allemands procèdent par coups de boutoir sur l'aile sud alliée, qui risque à chaque fois de venir couper le ravitaillement de la VIII[e] Armée. Les Alliés ripostent par des contre-attaques, dont Rommel se sort à deux reprises de justesse, en profitant, il faut le dire, de quelques jets de dés assez lamentables du joueur Allié. C'est notamment le cas en août, quand le Renard, encerclé, se voit menacé de destruction. Il suffirait pour cela que l'Allié fasse 7 ou plus (sur deux D6, près de 60% de chances). L'Allié fait 3 : même pas de pertes pour l'Axe. Sans commentaires. Mais l'action est maintenant continuelle, et chaque mouvement passionne les deux joueurs.
Et puis boum ! En novembre, les deux adversaires se rendent compte avec quelque étonnement que l'application stricte des règles permet aux forces de reconnaissance allemandes, situées à l'extrême sud, de filer sans la moindre opposition sur Alexandrie et Le Caire. Grâce à leur extrême mobilité et à leurs deux phases de mouvement, deux unités peuvent atteindre les deux cités en contournant (!) la dépression de Kattara, tandis que deux autres se sacrifient pour éviter le retour en arrière par la route des forces mécanisées alliées. Évidemment, les deux unités en pointe perdront un pas en fin de tour (elles ne sont pas ravitaillées), mais que leur importe ! C'est donc une « mort subite » et une victoire de l'Axe. Victoire qui ne donne pas, il faut le dire, grande satisfaction même au vainqueur. Si le contournement de la dépression de Kattara était si facile, on se demande pourquoi Rommel s'est embêté à passer par El Alamein.

Adaptations et encerclements

Afin d'éviter ce genre de bizarrerie, il nous semble très facile d'adapter la règle comme suit.
1) Le coût en points de mouvement d'un hexagone de désert est de 2 (et non 1).

2) Les unités de l'Axe occupant éventuellement Alexandrie et Le Caire doivent être ravitaillées pour que cette occupation provoque une victoire automatique.
Sur ces bases, utilisons notre machine à remonter le temps et reprenons la partie en décembre 1941. Profitant de l'affaiblissement des unités mobiles italiennes, le joueur Allié se lance au sud du wadi Ash Shu'bah, menaçant Tobrouk.
Les Italiens se concentrent alors en janvier 1941 sur les ports, mais les plus rapides des chars alliés bondissent (avec leur ravitaillement, couvert par un léger écran) jusqu'à El Magroun, au sud de Benghazi. Là, en profitant du terrain (marais salé), ils résistent en février à la contre-attaque du peu que les Italiens peuvent rassembler. Et, en l'absence de ravitaillement, les deux tiers des forces de Mussolini s'évaporent au soleil (à ce sujet, notez bien que les Chemises noires sont des troupes italiennes comme les autres : la différence de couleur n'est là que pour l'intérêt historique).
La situation est un peu moins mauvaise pour les survivants qu'après la bataille historique de Beda Fomm. Cependant, le jeu est bien parti pour évoquer de très près le déroulement historique des événements et faire toucher du doigt aux joueurs les raisons de ces célèbres allers-retours dans le désert…

Frank Stora
et les joueurs de l'AJHIS

HISTOIRES ALTERNATIVES

A l'assaut de Malte

Voici un chapitre d'histoire alternative, inspiré de ce que propose The Gamers dans *Operations Magazine*.
Le joueur de l'Axe peut décider de tenter de s'emparer de Malte, qui étrangle son ravitaillement : c'est l'opération Hercule. Il doit se décider au tour 17.
Il retire alors de ses renforts les deux pions de la division parachutiste Folgore, le pion d'infanterie de marine San Marco, le bataillon parachutiste Lehr, et la brigade parachutiste Ramcke.
L'opération peut être lancée au début du tour 21 ou de l'un des trois tours suivants. Au tour choisi, l'Axe n'a droit à aucun point d'aviation et à aucun point de transport naval. Le joueur lance le dé sur la table de ravitaillement avec +5, mais perd aussitôt la moitié des points de ravitaillement ainsi gagnés (arrondissez les points perdus par défaut). Il lance alors un dé sur la table ci-dessous. Attention : si Tobrouk est à ce moment entre les mains des Alliés, il faut ajouter 1 au dé.

- 1 = Grand succès. Les unités sont placées dans la case des unités éliminées.
- 2, 3 ou 4 = Succès cher payé. Une unité de la Folgore est retirée du jeu ainsi que la brigade Ramcke. Le bataillon Lehr et les deux autres pions sont placés dans la case des unités éliminées. Les Anglais évacuent Malte : le joueur Allié lance un dé ; le chiffre obtenu (+1 si les Alliés occupent Tobrouk) est le nombre de points de remplacement qu'il obtient au tour suivant, et qui ne pourront servir que pour reconstituer des unités d'infanterie non mécanisée.
- 5 = Opération annulée au dernier moment (la chasse alliée est trop combative). Les pions Folgore, Ramcke et San Marco sont disponibles à Tripoli à partir du tour suivant.
- 6 = Échec catastrophique. Les assaillants sont retirés du jeu.

Si Malte tombe (résultats 1 à 4), le joueur de l'Axe a le droit d'ajouter 5 à tous ses jets de dés de ravitaillement sans avoir, bien sûr, à dépenser de points d'aviation pour bombarder Malte. Il ajoute 1 à ses jets de dé de remplacement et 2 à ses jets de dé de transport naval côtier.

Que la Grèce se débrouille !

Autre possibilité d'histoire alternative : et si les Britanniques n'avaient pas envoyé de troupes au secours des Grecs envahis par l'Axe ? Historiquement, les quelques unités envoyées n'ont pu que se faire tuer ou évacuer en catastrophe, de Grèce continentale puis de Crète, et ont douloureusement manqué en Lybie.
Le joueur Allié peut décider d'ignorer le premier résultat de 4 ou 5 aux dés de retrait et remplacement. Il n'aura donc à en subir qu'un seul dans toute la campagne.
En contrepartie, le joueur de l'Axe aura droit à chacun des deux tours suivants à un point de remplacement, un d'aviation et un de ravitaillement supplémentaires, représentant les troupes et le matériel qu'il a économisés.

SCÉNARIOS pour Sands of War

Sands of War, le jeu de GDW, permet de simuler, avec un système simple, l'ensemble des combats livrés dans les zones plus ou moins désertiques qui vont de la Lybie à l'Iran, entre 1941 et 1991. Voici deux scénarios originaux : l'un évoque un épisode moderne assez peu connu, la « mini guerre » égypto-lybienne de 1977 ; l'autre retrace une des facettes de la lutte héroïque des défenseurs de Bir-Hakeim, en 1942.

Les berserkers des sables

En avril-mai 1977, la tension entre la Lybie et l'Égypte tourna à l'aigre, avec des manifestations populaires violentes dans les deux pays. Le colonel Khaddafi affirmait que l'Égypte avait l'intention de s'emparer du pétrole lybien. Le président Sadate niait énergiquement et dénonçait une nouvelle tentative de Khaddafi, à la tête d'un pays riche en pétrole mais à la population peu nombreuse, pour déstabiliser un voisin plus peuplé mais plus pauvre. En juin, Khaddafi ordonna l'expulsion de deux cent vingt-cinq mille civils égyptiens qui travaillaient en Lybie. Le 21 juillet, l'armée lybienne effectua un raid sur la ville égyptienne de Sollum. Le 22, Sadate annonça qu'il donnerait une leçon inoubliable à Khaddafi, et des opérations de représailles à grande échelle furent lancées. De nombreux avions lybiens furent détruits au sol, et les actions terrestres virent l'intervention de forces blindées importantes des deux côtés. Le combat fit rage durant quatre jours, avant que la médiation de l'Algérie ne parvienne à obtenir un cessez-le-feu. Dans le cadre de ces actions, la 3e division mécanisée égyptienne avança vers Mousaïd et la passe de Halfaya, s'engageant dans d'intenses combats contre la 9e division blindée lybienne. Mousaïd est le nom actuel de Fort Capuzzo, et la passe de Halfaya est bien sûr le nom original de la fameuse Hellfire Pass, site de multiples combats en 1941-42, lors des opérations Brevity, Battle Axe et Crusader… entre autres. Là, depuis plus de trente-cinq ans, tels les Berserkers des ouvrages de science-fiction de Fred Saberhagen, des « robots » primitifs guettaient toute vie pour la détruire. Des mines, conservées en bon état par le climat du désert ! En 1977, bon nombre d'entre elles devaient enfin remplir leur office mortel.

Circonstances de la bataille

- **Cartes** : 7 (au nord, tête-bêche) et 6 (au sud).
- **Ville clef** : 7A, Mousaïd.
- **Terrain** :

— Ignorer tous les hexagones de dépression.
— Le terrain « Rough » (difficile) est « Broken ground » (accidenté).
— Végétation : broussailles (Scrub).
— Pentes : douces.
— Ignorer le terrain d'aviation.

- **Météo** : vent modéré, pas de pluie, visibilité normale.
- **Règles spéciales** :

— Les Lybiens ont une faible cohésion.
— Notez que les deux adversaires ont des pions marron (les véhicules), ce qui reflète en partie les difficultés qu'ils ont rencontrées (ce n'est pas le cas dans ce scénario, mais il y avait des chars du même modèle dans les deux camps !).
— Des milliers de mines de la Deuxième Guerre mondiale subsistent dans la région. Chaque fois qu'une unité bouge en dehors des routes et pistes, le joueur adverse jette un dé pour chaque hexagone où l'unité pénètre (sauf routes et pistes) : si le dé donne 0, un champ de mines est placé dans cet hexagone et une « attaque » de mines a lieu normalement. Le fait qu'une unité soit passée sans casse dans un hexagone n'implique pas qu'il n'y ait pas de mines à cet endroit.

- **Objectif** : les Égyptiens cherchent à prendre Mousaïd et à détruire un maximum d'unités lybiennes. Les Lybiens doivent tenir le terrain.
- **Durée du scénario** : 20 tours.
- **Conditions de victoire**. A la fin de la partie, chaque joueur marque un point pour chaque hexagone de Mousaïd qu'il est seul à occuper, un point pour chacune des deux formations adverses ayant atteint son niveau d'hésitation, et un point supplémentaire pour chaque formation adverse ayant atteint son niveau de désorganisation. Le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points (score maximum : 6 à 0).

Attaquants : Égyptiens

(En marron)
— Bataillon blindé : 1 x (c) T-62 ; 6 x T-62. Moral : 3.
— Bataillon mécanisé : 10 x BMP-1 ; 1 x (c) Cmdr ; 9 x Reg Inf. Moral : 7.
— État-major de brigade : 1 x (s) BTR-60 PU.
— Artillerie : 1 x FO ; 1 x Jeep ; 3 x M38 122 mm howitzer (hors carte) avec 18 salves HE et 6 salves de fumigènes.

- **Placement** : sur des hexagones de route ou de piste de la carte 6, en 0910 ou plus au sud.
- **Soutien aérien** : une compagnie de 2 hélicoptères Mi-8.

Défenseurs : Lybiens

(Véhicules marron, infanterie verte)
— Bataillon blindé : 1 x (c) T-55 ; 6 x T-55. Moral : 3.
— Bataillon mécanisé : 10 x BTR-152 ; 1 x (c) Cmdr ; 9 x Reg Inf, (3 x RPG-7). Moral 6.
— Artillerie : 1 x FO ; 1 x Jeep ; 2 x M38 122 mm howitzer (hors carte) avec 12 salves HE et 4 salves de fumigènes.

- **Placement** : sur des hexagones de route ou de piste de la carte 7.

L'orgueil de la France

Ils étaient cinq mille cinq cents, venus de France, d'Afrique, du Pacifique ou d'ailleurs. Beaucoup n'avaient même jamais vu la « Mère Patrie ». Du 26 mai au 10 juin 1942, sous le commandement du général Pierre Kœnig, la 1re brigade française libre, agrippée au milieu des voies de communication de l'Afrika Korps, résista aux assauts répétés des divisions Trieste (infanterie) et Ariete (blindée), comme à ceux de la 15e Panzer et de la 90e Légère (mécanisée), infligeant à l'ennemi des pertes trois fois supérieures aux siennes. Dans la nuit du 10 au 11 juin, la brigade décrocha, et l'essentiel de ses troupes purent regagner l'Égypte, malgré l'écroulement de la résistance des forces du Commonwealth à la bataille de Gazala. Les Français libres avaient été bien près de priver Rommel de son plus grand triomphe. Du moins leur résistance en avait-elle réduit la portée, et démontré au monde que la France combattante existait véritablement. « Général Kœnig, avait transmis De Gaulle au cœur de la bataille, sachez et dites à vos hommes que toute la France vous regarde et que vous êtes son orgueil. »
Aujourd'hui, pour de nombreux passants, Bir-Hakeim n'est guère qu'une station de métro parisienne. Pourtant, là-bas, au milieu des sables, s'élève un monument frappé de la Croix de Lorraine, entouré de tombes dont beaucoup sont anonymes.

Circonstances de la bataille

● **Carte** : 12 (l'orientation n'a pas d'importance).
● **Terrain** :
— Considérer tous les hexagones de dépression (wadis) comme des retranchements français. Ces retranchements ne bénéficient pas aux Germano-Italiens.
— Le terrain « Rough » (difficile) est « Broken ground » (accidenté).
— Ignorer les hexagones de ville ainsi que les routes et les pistes.
— Pentes : ignorer tous les reliefs.
● **Météo** : vent modéré, pas de pluie, visibilité normale.
● **Règles spéciales** :
— Deux batailles sont simulées ici : l'assaut de la division Ariete, le 27 mai, et celui de l'Afrika Korps, le 6 juin. Il est nécessaire de disposer de l'extension de *SoW*.
— Les Italiens ont une faible cohésion. Les Allemands et les Français ont une forte cohésion.
— Ne vous étonnez pas de constater que les Français sont indémoralisables. Comme devait le remarquer l'un des participants, quand on s'est mis volontairement dans une telle situation, on n'a plus qu'à se battre jusqu'au bout.
— Les Français dans les hexagones de retranchement sont considérés comme dissimulés (concealed). De plus, l'infanterie française peut pénétrer dans ces hexagones même si un blindé adverse s'y trouve.
● **Objectif** : l'Axe cherche à éliminer le point d'appui, c'est-à-dire à détruire physiquement ses défenseurs. Les Français doivent tenir.
● **Durée de chaque scénario** : 8 tours.
● **Conditions de victoire** : les Français marquent un point par unité ennemie armée éliminée, plus, pour chaque formation adverse démoralisée, un nombre de points égal à la valeur de son moral. Leurs adversaires marquent un point par unité française armée éliminée, plus un point par hexagone de retranchement dont ils sont seuls occupants à la fin du scénario (un demi-point seulement pour la première ligne, la plus longue). Le joueur de l'Axe peut demander une prolongation de 1 ou 2 tours, au prix de 1 point de victoire par tour.

Combat du 27 mai 1942

Attaquants : Italiens (en vert)

— QG du 132e régiment blindé : 1 x (c) Cmdr ; 1 x Jeep.
— 9e bataillon de chars moyens : 1 x (c) M-13/40 ; 7 x M-13/40. Moral : 3.
— 2e bataillon de chars légers : 1 x (c) L-3/35 ; 3 x L-3/35. Moral : 1.
— QG du 8e régiment de Bersaglieri : 1 x (c) Cmdr ; 1 x Jeep ; 1 x (s) Staff Truck ; 2 x (r) Patrol ; 2 x Motorcycle.
— Bataillon d'armes lourdes du 8e régiment de Bersaglieri : 1 x (c) Cmdr ; 1 x Jeep ; 2 x MMG ; 1 x PAK 35 37 mm AT gun ; 1 x Md Mtr (16 salves HE, 2 fumigènes) ; 2 x Md Truck ; 1 x Lt Truck. Moral : 2.
— 5e bataillon mécanisé de Bersaglieri : 1 x (c) Cmdr ; 1 x Jeep ; 6 x Reg Inf ; 2 x MMG ; 1 x PAK 35 37 mm AT gun ; 4 x Md Truck ; 1 x Lt Truck. Moral : 3.
— Artillerie : 2 x FO ; 2 x MC/SC ; 3 x 75L27 howitzer (hors carte) avec 30 salves HE.
● **Placement** : ils entrent par les bords de carte entre 0921 et 1621 ou entre 1711 et 1721.

Défenseurs : Français (en marron)

— QG : 1 x (s) Staff Truck.
— 1er bataillon de la Légion étrangère : 1 x (c) Cmdr ; 1 x Jeep ; 7 x Reg Inf ; 1 x MMG ; 1 x Md Mrtr (8 salves HE, 1 fumigène) ; 2 x 6 Pndr ; 5 x Lt Truck ; 1 x Md Truck. Moral 5.
— 2e bataillon de la Légion étrangère : 1 x (c) Cmdr ; 1 x Jeep ; 6 x Reg Inf ; 1 x MMG ; 1 x Md Mrtr (8 salves HE, 1 fumigène) ; 3 x 6 Pndr ; 5 x Lt Truck ; 1 x Md Truck. Moral 5.
— Groupe mobile : 3 x (r) Bren Carrier ; 2 x 2-pdr Portee. Considérez l'un des Bren comme un véhicule de commandement (c). Moral : 3.
— Artillerie : 2 x FO ; 2 x Jeep ; 4 x 25-pounder (hors carte) avec 24 salves HE et 8 fumigènes.
— 12 bunkers, 12 mines, 8 barbelés.
— 6 leurres (dummies).
● **Placement** : unités et bunkers dans les hexagones de dépression, mines et barbelés n'importe où.

Combat du 6 juin 1942

Attaquants : Allemands (en vert)

— QG : 1 x (s) Staff HT.
— Éléments de la 90e Légère : 1 x (c) Cmdr ; 1 Jeep ; 9 x Elite Inf ; 4 MMG ; 1 Md Mrtr (12 salves HE) ; 3 x (e) Eng ; 1 x leIG1875 mm (12 salves HE, 2 fumigènes) ; 6 Lt Truck ; 7 Md Truck. Moral : 8.
— Compagnie blindée : 1 x (c) PzIII ; 1 x PzII ; 2 x Pz III ; 1 x PzIV. Moral : 2.
— Artillerie régimentaire : 1 x FO ; 1 MC/SC ; 2 x leFH18 105 mm howitzer (hors carte) avec 16 salves HE et 4 fumigènes.
● **Placement** : ils entrent par les bords de carte entre 0921 et 1621 ou entre 1711 et 1721.

Défenseurs : Français (en marron)

— QG : 1 x (s) Staff Truck.
— Bataillon du Pacifique : 1 x (c) Cmdr ; 1 x Jeep ; 7 x Reg Inf ; 1 x MMG ; 1 x Md Mrtr (8 salves HE, 1 fumigène) ; 2 x 6 Pdr ; 5 x Lt Truck ; 1 x Md Truck. Moral 6.
— Bataillon juif : 1 x (c) Cmdr ; 1 x Jeep ; 6 x Reg Inf ; 1 x MMG ; 1 x Md Mrtr (8 salves HE, 1 fumigène) ; 3 x 6 Pdr ; 5 x Lt Truck ; 1 x Md Truck. Moral : règle non applicable*.
— Groupe mobile : 3 x (r) Bren Carrier ; 3 x 2-pdr Portee. Considérez l'un des Bren comme un véhicule de commandement (c). Moral : 3.
— Artillerie : 2 x FO ; 2 x Jeep ; 4 x 25-pounder (hors carte) avec 24 salves HE et 8 fumigènes.
— 12 bunkers, 12 mines, 8 barbelés.
— 6 leurres (dummies).
● **Placement** : unités et bunkers dans les hexagones de dépression, mines et barbelés n'importe où.

**** Ce bataillon, formé de Juifs réfugiés d'Europe centrale et d'Allemagne, avait été rattaché par le commandement allié à la 1re BFL. En leur honneur, le général Kœnig arborait sur son véhicule personnel un fanion frappé d'une étoile de David bleue à côté du pavillon tricolore.***

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

L'heureux possesseur de *Sands of War* et de son extension dispose de vingt cartes et de plus de douze cents pions. Rappelons que l'échelle est tactique : 250 m par hexagone, 15 minutes par tour, un pion = un peloton.
Le système est structuré autour d'une séquence de jeu simple mais efficace : Commandement ; Premiers tirs directs ; Mouvements (et tirs de réaction de l'adversaire) ou mise en position de tir ou réorganisation d'une unité « pinned » (clouée) ; Derniers tirs directs.
Quant aux tirs indirects et aux combats dans le même hexagone, il existe certes des règles les concernant, mais vous pouvez, comme moi, préférer les règles d'un autre jeu de la série *First Battle, Stand and Die*. Selon ces règles, les tirs indirects ont lieu juste après la phase de commandement, avec des unités d'artillerie et des observateurs tous en position de tir. Quant aux combats au contact, ils ont lieu à la fin du tour de chaque joueur, les unités situées dans un même hexagone se tirant alors dessus simultanément.
De toute façon, la souplesse du système est telle qu'il se prête à toutes les acrobaties, les concepteurs eux-mêmes n'ayant pas manqué de s'y livrer au fil des six jeux de la série. Celle-ci a vu par ailleurs une amélioration progressive du matériel, qui semble maintenant parfaitement au point avec les cartes et les pions de *Sands of War* et de *Blood and Thunder* (le dernier-né qui simule les combats sur le front de l'est de 1941 à 1945).

Bir Hakeim : la Légion part à l'assaut.

D.R.

JOB D'ÉTÉ

Point de départ

Tous les ans, depuis maintenant assez longtemps, une université allemande et l'université de Californie ont pris l'habitude de mettre en place des sessions de simulation de désarmement. Organisées à la manière de la coupe du monde de football, elles se déroulent alternativement aux États-Unis ou en Allemagne.

Un mois dans la peau du ministre soviétique de la Défense

Vous avez certainement déjà entendu parler des jeux de rôle grandeur nature, ces jeux où l'on entre dans la peau d'un personnage pour toute une nuit ou un week-end. Mais il existe des simulations bien plus longues, et très éloignées des trolls et des épées en mousse. Elles sont peu connues du grand public, parce qu'elles sont très spécialisées. N'y participent qu'un petit lot de privilégiés, dont j'ai eu la chance de faire partie il y a maintenant six ans. Ce qui m'a valu de tenir le rôle, pendant un mois, du ministre de la Défense de l'URSS.

Le sujet est variable : contrôle des armements, désarmement nucléaire des engins à portée intermédiaire (euromissiles – INF) ou, comme en 1988, année de ma participation, désarmement nucléaire stratégique. Le choix du sujet suivait en fait de près le calendrier des négociations réelles en cours : à l'époque, on était en pleines tractations pour la mise sur pied des accords START (STrategic Arms Reduction Treaty).
Au printemps 1988, un de mes professeurs d'université, contacté pour présenter un candidat, me propose de me rendre à cette manifestation. Raisons invoquées : je suis titulaire d'un DEA de droit international et d'un DEA de défense (jusque-là, rien qui ne me distingue particulièrement d'une bonne vingtaine d'autres étudiants), je me débrouille assez bien en anglais et, surtout, je pratique depuis plusieurs années les wargames. Là, en effet, je suis le seul. Me voici donc embarqué dans l'aventure.
Les contacts se nouent alors avec la partie allemande de l'organisation. La simulation aura lieu au mois d'août, aux États-Unis, sur le campus de l'université de Santa Cruz, à une centaine de kilomètres au sud de San Francisco, sur la côte du Pacifique. J'émets un choix de rôles et on m'affecte celui de commandant en chef de la marine soviétique. Me voilà amiral à étoile rouge, et je m'y prépare, avalant doc sur doc.

Vol avec escales

Fin juillet, tous les membres européens se retrouvent à Bonn. Premier contact avec mes collègues apprentis ministres ou assimilés, le cosmopolitisme commence : des Allemands, naturellement, mais aussi deux Italiens, un Britannique et une Luxembourgeoise. Premières discussions un peu tendues, car les organisateurs nous ont autorisés à dévoiler à quelle délégation nous appartenons (américaine ou soviétique), mais pas nos rôles exacts. On marche donc tous un peu sur des œufs. Le lendemain, départ en avion direction Washington. Nous y passons deux jours, écrasés par la chaleur. Je comprends alors pourquoi, avant l'invention de la climatisation, un poste aux États-Unis était considéré comme une punition par nombre de diplomates européens. Au passage, briefing au Département d'État où l'on nous expose quels sont les derniers développements ouverts (c'est-à-dire non classifiés) des négociations réelles. Puis nouveaux vols – c'est grand, l'Amérique ! – vers notre destination finale.

Distribution des rôles

L'arrivée à UCSC (University of California – Santa Cruz) est assez bluffante : la superficie du campus doit approcher celle de Paris ; il faut dire qu'il com-

prend des instituts d'agronomie et qu'il faut bien laisser s'épanouir les bovidés, objets de soins attentifs de la part des étudiants…

Nous faisons alors connaissance avec le reste de l'équipe de négociateurs. Et le cosmopolitisme continue : des Américains, obviously, mais aussi un Indien, un Est-Allemand, un Hongrois, et même un Soviétique. L'heure de dévoiler nos rôles est venue, et de constituer les délégations au complet : onze chez les Soviétiques, douze chez les Américains. Et lors de l'annonce des rôles, j'ai une mauvaise surprise : j'apprends que je ne suis plus commandant en chef de la Marine, mais ministre de la Défense. J'ai pris du galon, certes, mais me voilà promu « au front », sans préparation… Dans chaque délégation, l'ensemble des organes importants du gouvernement sont représentés : ministère de la Défense, des Affaires étrangères, services de renseignements (CIA et KGB), conseillers scientifiques, mais aussi, bien sûr, des éléments propres à chaque pays : Congrès, Arms Control & Disarmament Agency, National Security Council pour les États-Unis, Gosplan et conseillers de Gorbatchev pour les Soviétiques. Et la répartition, pour un observateur extérieur, frôle le surréalisme : une Luxembourgeoise à la CIA, un Est-Allemand à l'ACDA, un Britannique au Congrès, un Russe au Pentagone, un Hongrois conseiller de Gorby, un Américain au Gosplan, un Indien à la marine soviétique et, au KGB, une Californienne qui passait tous les jours chercher nos boîtes de bière et de soda pour les porter au recyclage… sans oublier les deux Italiens, tous deux conseillers scientifiques, un dans chaque camp…

Des délégations et des commissions

Tout est en place, et l'exercice peut commencer. Chaque délégation définit, pour son propre compte, ses objectifs, qui doivent demeurer dans le cadre général des négociations réelles (START) dont le but était, rappelons-le, de diminuer de moitié les arsenaux nucléaires stratégiques des deux superpuissances. Les choses sont apparemment simples, et peuvent apparaître à un œil extérieur comme une grande discussion entre deux blocs sur des quota de missiles. Erreur : ce serait oublier qu'existent au sein de chaque délégation des intérêts divergents, sinon opposés. En effet, si chaque État vise un accord qui lui convienne, chaque organe représenté au sein d'une délégation cherche à ce que l'équilibre des forces, au plan national, ne soit pas modifié ou, s'il l'est, le soit à son propre avantage. Ainsi, par exemple, pour l'Union soviétique, le ministère des Affaires étrangères va veiller à ce que n'apparaisse pas une prééminence du ministère de la Défense, et vice-versa ; le Gosplan va surveiller les impératifs économiques en tâchant que le coût de la défense n'augmente pas, voire diminue ; le KGB va tenter de maintenir sa place face au GRU (renseignement militaire) ; Gorbatchev va tenter d'arbitrer tout cela, sachant que le ministère de la Défense doit lui aussi arbitrer les tentatives de préhension de couverture entre ses deux éléments principaux touchés par les négociations, la marine et la branche chargée des missiles intercontinentaux basés à terre. Pour les États-Unis, la situation est grosso modo la même, Gosplan en moins mais Congrès en plus, ce qui n'est pas une mince affaire… Cela ne serait pas pour déplaire aux amateurs de *Diplomatie*.

Ces premières discussions internes à chaque délégation aboutissent donc à l'établissement d'objectifs maximaux et minimaux, le plus souvent en termes de nombre de missiles balistiques ou de croisière qu'il convient de se conserver et de tâcher de faire disparaître chez l'autre superpuissance. Intervient alors la phase de détermination des commissions, auxquelles vont siéger certains membres. Quatre commissions ont ainsi été définies : START proprement dit, Initiative de Défense Stratégique (« la guerre des étoiles »), mesures et procédures de vérification, et limitation des essais nucléaires.

Quatre semaines de négociations

Tenter de résumer en quelques lignes quatre semaines de négociations relève de la gageure. Progrès et blocages ont alterné, aussi bien de délégation à délégation qu'au sein de chacune d'entre elles, pour les questions d'objectifs différents de chacun des organes gouvernementaux, ainsi qu'à l'intérieur des commissions. Au fil des jours, nous sommes tous devenus experts en « bean-counting » (terme employé par les Anglo-Saxons pour désigner la procédure de classement et de comptabilisation des missiles, vecteurs, ogives, sous-marins, etc.). Diverses méthodes ont été employées, aussi bien la quantification pure et simple que sa mise en relation avec les possibilités opérationnelles réelles : inutile, par exemple, de se battre sur un quota absolu de missiles de croisière à tête nucléaire embarqués sur navire ou sous-marin ; seuls sont réellement importants ceux susceptibles d'être utilisés dans le cadre d'une attaque-surprise, ce qui restreint, pour des questions de portée et de discrétion, les plates-formes utilisables aux seuls sous-marins nucléaires d'attaque.

Quelques problèmes sont également apparus du fait de la capacité de certains de coller au rôle qui était le leur. La Californienne qui représentait le KGB, très sensible aux questions d'environnement, a souhaité participer à la commission relative à la limitation du nombre des essais nucléaires, ce qui a priori ne constituait pas, à l'époque, la préoccupation première de cet organe soviétique. De même, les deux conseillers scientifiques ont en permanence insisté, chacun au sein de sa délégation, pour que l'on aille au-delà de la limitation de 50 % des arsenaux stratégiques, ce qui ne nous facilitait pas le travail puisque les difficultés étaient déjà nombreuses dans ce cadre de simple division par deux.

Certaines commissions avançaient plus vite que d'autres, dans certains cas pour voir leurs progrès remis en question, parce que basés sur un accord qu'une autre commission ne parvenait pas à obtenir. Ce fut par exemple le cas pour la commission de vérification, qui avait mis au point des procédures pour des matériels dont le marchandage n'aboutissait pas, chaque délégation demeurant sur ses positions dans le cadre de la commission START.

Pas d'accord global possible

Les origines de ces diverses difficultés sont nombreuses. Les organisateurs souhaitaient fortement qu'au terme de la négociation, un accord global soit conclu. La position des deux délégations, qui sont l'une comme l'autre demeurées fermes sur ce point, était que mieux valait pas d'accord, ou un accord partiel, plutôt qu'un mauvais accord global. L'une des raisons de cette divergence de vue entre organisateurs et participants est, à mes yeux, le nombre de nationalités différentes parmi les participants et, surtout, le fait que beaucoup d'entre nous étaient originaires de pays européens. Ainsi, au cours d'une soirée, les organisateurs nous avaient demandés de présenter, chacun notre tour, la position de notre pays vis-à-vis des armements nucléaires et de la politique des superpuissances. Au bout d'une heure, cela a bien failli tourner au pugilat, notamment entre l'Est-Allemand et un Américain qui avait passé quelques années à Berlin dans l'armée américaine. De même, le Britannique et le Soviétique ont eu une discussion assez verte, bien que faisant partie de la même délégation dans le cadre de la simulation. Les organisateurs ont assisté à cela complètement ébahis, et nous demandant pourquoi la discussion prenait un tour aussi violent. L'unanimité s'est vite rétablie autour de l'explication suivante : une telle tension n'est compréhensible que si l'on vit à proximité du rideau de fer. C'était en 1988, on était loin d'imaginer la chute du mur quinze mois plus tard ; en revanche, on se souvenait parfaitement de l'affaire des euromissiles cinq ans plus tôt. Même en cherchant à tenir leur rôle le mieux possible, des Européens étaient incapables d'adopter une position aussi détachée que les ressortissants des superpuissances.

Conclusion

Ce qui devait arriver arriva : la simulation se termina sans accord global. Chaque délégation était allée aussi loin qu'elle le pensait possible en matière de START proprement dit, mais cela n'avait pas permis d'aboutir à un accord. De ce fait, une bonne part des procédures mises au point pour la vérification perdait tout intérêt. La question des essais nucléaires demeurait relativement marginale. En revanche, un accord avait été établi en matière de guerre des étoiles. Qui plus est, un protocole secret avait été composé au sein de la commission de vérification : relatif à un échange de données, une coopération et une possibilité d'intervention conjointe et discrète en matière de contrôle de la prolifération nucléaire.

L'absence d'accord global a engendré, naturellement, une certaine frustration parmi nous tous. Quelques semaines de recul ont été nécessaires pour retirer tous les enseignements de cette simulation. L'entrée dans la vie active, quelques mois plus tard, m'a ôté la possibilité de suivre ce genre d'exercices. Je ne sais donc ce qu'ont donné les simulations suivantes. Mais je ne suis pas près d'oublier ce mois dans la peau de mister Yazov…

Claude Esmein

illustration : Didier Guiserix

France 1940
Pourquoi ce désastre ?

La campagne de France de mai-juin 1940 est peut-être l'événement historique qui m'intrigue le plus, et aussi celui qui m'exaspère le plus. Que d'occasions perdues, que de désastres ! Car cette campagne, en toute bonne logique, aurait dû être l'un des plus glorieux faits d'armes de l'armée française. En réalité, comme vous devez le savoir, le résultat fut plutôt décevant.

Le contexte

Revenons un peu plus de cinquante ans en arrière. Après la chute de la Pologne, la situation stratégique de l'Allemagne est à peine moins précaire qu'elle ne l'était en 1914. A l'est, l'allié soviétique ne l'est que très provisoirement. Au mieux, il ne le restera tant qu'il percevra l'anticommunisme allié comme plus dangereux qu'une Allemagne contrôlant le reste de l'Europe.

Attendre et voir...

Mais même en tenant compte de la production américaine, la simple production franco-britannique excédera largement celle de l'Allemagne dès l'été 1940. Les plans stratégiques des Alliés sont très simples. Ces derniers connaissent les projections de productions comparées et savent que dès la fin de 1940, ils auront une nette supériorité numérique, en matériel comme en hommes, puisque les Britanniques auront alors sérieusement entamé la mobilisation d'une nouvelle armée continentale. Les Alliés prévoient au printemps de 1941 de disposer d'une supériorité suffisante pour entamer des opérations offensives. En attendant, le plan est simple : attendre. Car dans leur esprit, une offensive allemande serait en fait plutôt souhaitable. C'est que la configuration de front n'est pas très favorable aux Allemands. A l'est, le Rhin constitue un obstacle formidable. Une offensive majeure à travers le fleuve demanderait de tels préparatifs que ceux-ci seraient facilement détectés, donnant ainsi aux Alliés le temps de se préparer à la recevoir avec tous les égards dus à son rang. Personne n'imaginait (et avec raison) que l'état-major allemand se risquerait à se retrouver du mauvais côté du Chemin des Dames, avec un fleuve énorme à traverser en prime.

Au nord-est, en face de la Sarre, la France disposait du plus puissant système de fortifications jamais construit. Je ne vais pas décrire en détail la ligne Maginot ; il suffit de savoir que, contrairement à la propagande nazie, les Allemands n'ont jamais pris le moindre début de commencement de fort de la ligne Maginot. Celle-ci avait été construite en tirant parti des enseignements, entre autres de Verdun, où les défenseurs du fort de Vaux résistèrent à dix durant trois mois (!) à un corps d'armée allemand entier, cependant que l'assaut final sur le fort complètement encerclé ne mobilisa pas moins de trois corps durant une semaine. Ajoutons que depuis 1916, de nombreux progrès avaient été réalisés dans l'art de la fortification. Malheureusement, ces progrès coûtaient fort cher, et la ligne Maginot ne courrait que de Strasbourg au Luxembourg.

Au-delà, le massif des Ardennes, puis la Belgique. Contrairement à une idée répandue, personne n'estimait les Ardennes infranchissables. Simplement, l'opinion qui prévalait au sein de l'état-major était qu'il serait impossible de soutenir une offensive d'envergure à travers ces collines boisées, et que par conséquent des forces de couverture légère, c'est-à-dire une paire de divisions de réservistes, seraient bien suffisantes pour faire face à ce que les Allemands pourraient envoyer par là.

En ce qui concerne la Belgique, le problème était plus brûlant. Il existait un précédent historique... Après la Grande Guerre, la Belgique s'était dotée d'une armée solide. Et jusqu'en 1936, un accord militaire entre la France et la Belgique assurait une coordination des deux armées, et l'avancée de forces françaises en territoire belge en cas de guerre de l'un ou l'autre pays avec l'Allemagne. Toutefois, après

D.R.

SIXIÈME DERNIÈRE (COMMUNIQUÉ)

Paris-soir

MARDI 11 JUIN 1940 — 19e Année. — N° 6.111

NOS TROUPES RESISTENT AVEC ARDEUR ET HEROISME

DE PLUS EN PLUS VIOLENTE

la bataille continue de la mer à l'Argonne

Entre MONTDIDIER et SOISSONS l'ennemi a subi de sérieux échecs

En Champagne, sa grande attaque A ÉTÉ NETTEMENT BLOQUÉE

UNE BATAILLE NAVALE EST ENGAGÉE DANS LE NORD

LONDRES, 10 Juin. L'Amirauté a publié le communiqué suivant : D'après les informations reçues à l'Amirauté, une bataille navale a eu lieu entre les forces navales anglaises et allemandes dans la mer du Nord. Aucun détail ne peut être donné sur ces opérations avant que l'amirauté ait reçu des rapports plus complets.

Communiqués français

COMMUNIQUÉ ... 10 JUIN (matin)

L'ARTILLERIE française a bombardé la rive droite du Rhin

"La guerre dans l'Ouest ne fait que commencer" ...dit-on à Moscou

ATTAQUES allemandes SUR LES VOIES FERRÉES

A la une de Paris-soir du 11 juin 40.

A l'ouest, la France et la Grande-Bretagne commencent à se mobiliser. Les Alliés ne disposent pas encore de réelle capacité offensive. Pour cela, il faut des chars et des avions. Les chars, ils les ont, mais ne savent pas encore s'en servir. Les avions, ils ne les ont pas encore. La Luftwaffe est maîtresse du ciel là où elle veut, et la doctrine blindée allemande est de très loin celle qui tire le meilleur parti du blindé. Lorsque la puissance industrielle des Alliés sera mobilisée, leur production excédera largement la capacité allemande.

De plus, de l'autre côté de l'Atlantique, les États-Unis, et surtout Roosevelt, penchent plutôt pour les Alliés. La loi Cash & Carry, de formulation très neutre, n'en est pas moins très favorable aux Alliés, qui ont la maîtrise absolue des mers. Les missions d'achat françaises et britanniques aux États-Unis ont déjà, bien avant la guerre, étudié les possibilités de tirer parti de l'industrie d'armement américaine, que ce soit pour produire des armes de conception locale, ou pour fabriquer le matériel français ou britannique sous licence. Au total, ce seront par milliers que chars, avions, canons et navires sortiront des arsenaux américains pour équiper les divisions européennes, dès le second semestre de 1940.

la réoccupation de la Rhénanie par les troupes du IIIe Reich, la Belgique s'était dégagée de cet accord et avait réaffirmé sa neutralité. Devant la faiblesse britannique, et par contrecoup française, on peut difficilement blâmer les Belges d'avoir voulu ainsi se désengager, et ne plus lier leur sort à une France qui, d'ailleurs, n'avait pas fini de sacrifier ses Alliés pour rester en paix quelques mois de plus.

Le plan Dyle-Breda

Les plans de guerre étaient néanmoins restés en l'état après la chute de l'accord : les Belges prévoyaient toujours d'attendre les Franco-Britanniques, et les Franco-Britanniques prévoyaient toujours d'entrer en Belgique dès que les Allemands feraient mine d'y pointer le bout de leurs bottes. Simplement, on attendrait désormais que l'invasion allemande ait vraiment commencé. Tout cela laissait présager une belle pagaille le moment venu.

La situation n'était toutefois pas si noire. En effet, les obstacles, naturels et artificiels, qui couvraient les frontières françaises de la Suisse au Luxembourg (ainsi que face à l'Italie) permettaient de les tenir de façon satisfaisante avec des forces réduites et peu mobiles, dans la mesure où l'ennemi ne pourrait conduire de vastes manœuvres dans ces secteurs. Il était donc possible de dégager des forces importantes, et surtout la quasi-totalité des forces motorisées et mécanisées, en vue d'une intervention en Belgique.

Le 7 janvier 1940, un événement inattendu se produisit. Un capitaine allemand se rendant à une conférence d'état-major en avion fut détourné de sa route par le mauvais temps et dut se poser près de Maastricht. Les Hollandais qui le capturèrent découvrirent sur lui les plans d'invasion allemands. Ceux-ci – parfaitement authentiques à l'époque – étaient pratiquement ce qu'attendaient les Alliés, à ceci près qu'ils incluaient également une invasion des Pays-Bas. Le plan des Alliés fut donc modifié pour pousser la 7e armée jusqu'à Breda en Hollande. Cette modification n'était pas très heureuse, car elle étendait beaucoup la ligne alliée, tout en renonçant à la protection offerte par le canal Albert et les fortifications construites là par les Belges. De plus, cela reléguait la 7e armée, une des plus puissantes, sur un flanc au lieu de la faire s'opposer à la principale poussée allemande.

Le dispositif allié était donc divisé en deux parties : une aile fixe, qui couvrait derrière les fortifications la frontière de la Suisse au Luxembourg ; et l'aile marchante, face à la Belgique, en alerte permanente, qui contenait la crème des armées alliées. Entre les deux, non pas un vide, mais les Ardennes et de légères forces de couverture.

Cette aile marchante contenait les trois divisions légères mécaniques (DLM) de la cavalerie, en réalité de véritables divisions blindées, équipées entre autres des excellents chars Somua S-40, et les dix divisions motorisées de l'armée française.

La réserve générale était stationnée à mi-distance des deux ailes, dans les environs de Reims, et comprenait en particulier les trois divisions cuirassées de réserve (DCR), autrement dit les divisions blindées équipées de ce qui était à l'époque le meilleur char du monde après le T-34, le char B, dont le blindage était quasi invulnérable à pratiquement tous les canons allemands (le redoutable Flak 36 de 88 mm excepté), et dont le canon de 75 court était aussi redoutable contre les chars allemands légèrement blindés que contre l'infanterie.

Dans la doctrine française, la mission de ces DCR était de contre-attaquer toute percée ennemie dans les plus bref délais. Il est certain que cet emploi était très limitatif, dans la mesure où ces puissantes unités auraient été fort utiles dans des offensives. Il n'empêche que cet emploi des blindés est exactement celui qu'en fit Manstein en 1943 en Russie, dans des opérations que l'on qualifie généralement de géniales (mais pour lui, cela a marché, et il était allemand).

Voici donc brossé sommairement le dispositif allié. Quels étaient les plans allemands ?

Drang nach Westen !

Le temps jouait contre ces derniers. Plus ils attendaient, et plus les Alliés se renforçaient. Leur seule chance résidait en une campagne aussi brève que décisive. Le plan d'origine de l'Oberkommando Kes Heeres, une attaque à travers la Belgique, dut être abandonné pour plusieurs raisons.

Tout d'abord, parce que c'était exactement ce que les Alliés attendaient. Sans effet de surprise, il était impossible de rééditer l'exploit de 1914. De plus, l'axe principal de l'offensive allait se heurter dès le départ à des fortifications et une armée belge renforcées depuis la précédente guerre, puis très rapidement à ce que les armées française et britannique comptaient de meilleur. La Wehrmacht aurait probablement le dessus, mais il était peu probable que la campagne de 1940 soit décisive. Tôt ou tard le front s'enliserait, et la puissance offensive de l'armée allemande serait irrémédiablement émoussée.

De plus, par un coup du destin, ce plan était tombé aux mains des Alliés. De faible, la surprise devenait nulle. Il fallait trouver autre chose.

Cette autre chose, ce fut Manstein qui la trouva : une percée blindée à travers les Ardennes. Pendant que le gros de l'armée, avec un corps blindé, attaquerait la Belgique de front, le reste, sous le commandement de Kleist, foncerait à travers la forêt légèrement tenue par les Belges, percerait le front français dans la région de Sedan, et dans un vaste arc de cercle pousserait jusqu'à la mer, encerclant ainsi le gros des troupes alliées qui se seraient aventurées en Belgique pour venir à la rescousse de l'armée belge.

Ce plan était follement audacieux. Il plut à Hitler. Et il fonctionna parfaitement. Il n'en était pourtant pas moins fou.

Tout d'abord, l'état-major français avait raison. Il était impossible de soutenir une offensive majeure à travers les Ardennes. Aucune voie ferrée importante ne les traversait, et le transport motorisé allemand n'était certainement pas capable de fournir le ravitaillement de neuf divisions blindées et cinq motorisées à plusieurs centaines de kilomètres des plus proches bases logistiques. Cela signifiait qu'à moins de capturer du carburant en route, les unités qui arriveraient au bord de la mer y arriveraient réservoir vide. De plus, tous ces chars n'auraient pas suffisamment de munitions pour résister à des contre-attaques, pour peu qu'ils aient à se battre un peu pour percer.

Pour finir, quatorze divisions pour tenir un corridor de 200 km (donc deux fronts, et sans profondeur), ce n'est pas beaucoup. Que les Alliés montent une contre-attaque sur leur flanc, et les encercleurs se retrouveraient à leur tour encerclés. Et l'Allemagne n'avait certainement pas les moyens à ce moment de perdre quatre ou cinq divisions blindées. D'autant plus que les réserves françaises et les DCR étaient idéalement placées pour contre-attaquer ce genre de percée.

En d'autres termes et en toute bonne logique, le plan de Manstein menait tout droit l'armée allemande à un désastre. Oui mais voilà, la raison eut tort et Hitler raison.

Le 10 mai 1940, la Wehrmacht déclencha le plan Jaune. L'invasion de la Belgique et des Pays-Bas commençait. Au haut état-major allié, tout se passait comme prévu. Dès les premiers rapports concernant une offensive allemande majeure en Belgique confirmés, le plan de réaction fut mis en branle. Les 1re, 7e et 9e armées françaises, ainsi que le British Expeditionary Force, entrèrent en Belgique et se rangèrent aux côtés de l'armée belge, non sans quelques heurts, mais à peu près comme prévu. Des combats très violents s'engagèrent bientôt. Tout n'allait pas pour le mieux, c'étaient plutôt les Allemands qui avançaient, les pertes étaient élevées, mais au moins c'était des deux côtés et on avait, semblait-on, évité la catastrophe de 1914.

David contre Goliath : Goliath vainqueur

Tout allait donc pour le mieux dans le meilleur des plans, lorsque le 13 mai ce fut la catastrophe. Devant Sedan et le Xe corps français de la 2e armée, constitué des 55e et 71e divisions d'infanterie (des unités de série B, c'est-à-dire des divisions de vieux réservistes avec du vieux matériel), se pointèrent les 1re et 10e divisions blindées allemandes du XIXe corps blindé de Guderian ; un peu plus au nord, à Dinant, c'étaient la 5e et surtout la 7e division blindée, la « division fantôme », commandée par Rommel.

Malgré une résistance déterminée, à la surprise générale des réservistes, les Allemands parvinrent à traverser la Meuse dans la journée.

A partir de ce moment, Gamelin et ses comparses baissèrent les bras, hurlant que tout était perdu, foutu, la pilée. Je résume un peu rapidement, mais c'est en gros ce qui fut annoncé au conseil des Ministres. Alors qu'en fait, si la situation était effectivement grave, elle était loin d'être désespérée. Les réserves alliées étaient certes très faibles, mais il faut juger la situation dans son ensemble. En effet, les Allemands allaient traverser une phase critique, du 15 au 20 mai environ. C'est durant ces quelques jours que la bataille se joua. Les trois Panzerkorps qui avaient traversé les Ardennes (le XVe de Hoth, le XLIe de Reinhardt et le XIXe de Guderian) devaient, pour avoir l'effet décisif escompté, se ruer le plus vite possible vers la mer, bousculant au passage ce que les Alliés pourraient leur opposer. Pendant ce temps, leurs arrières, le couloir qu'ils allaient tracer, ne seraient que très légèrement couverts, en attendant que les divisions d'infanterie qui les suivaient ne parviennent à les rattraper. On l'a vu, le ravitaillement des avancées blindées était des plus problématiques. Le 15 mai, les réserves françaises avaient eu cinq jours pour se préparer, ce qui aurait dû être amplement suffisant. Si à ce moment les trois DCR (plus la quatrième en formation) avaient contre-attaqué en direction du nord le flanc ouvert de l'avance allemande, elles n'auraient fait (ou du moins on peut l'espérer) qu'une bouchée des flancs-gardes allemands, rouvert les communications avec la 1re armée et le BEF encerclés en Belgique, et isolé sept divisions Panzers à un moment où elles auraient été à cours de carburant. C'est-à-dire que ces sept divisions auraient été anéanties. Or rien de cela ne s'est produit. Pourquoi ? Les récits des participants sont unanimes : partout chez les Français, c'était le chaos le plus total. L'indécision régnait partout, l'impréparation et l'absence de coordination handicapaient les quelques efforts de réaction isolés. On a peine à croire certains témoignages. Par exemple, l'approvisionnement en essen- ▷

Char français B1bis mis hors de combat par un blindé allemand.

D.R.

ce des réserves avait été mal prévu, ce qui força au moins un régiment d'artillerie envoyé en renfort à Sedan à abandonner ses pièces sur place pour se replier à pied, pièces qui par ailleurs n'avaient pu tirer car les camions transportant leurs munitions s'étaient perdus !

Par-dessus tout, c'est l'absence de coordination, d'action et de préparation de la part du haut commandement qui étonne. En 1914, la France était passée à deux doigts de la défaite, le plan XVII était mauvais, mais le GQG sut néanmoins réagir. Joffre, pour une fois, prit des décisions, donna des ordres constructifs. En 1940, Gamelin ne fit rien de cela, bien au contraire, pas plus que Georges ou Billote. En fait, si l'Abwehr avait été aux commandes de l'armée française, jamais les Allemands n'auraient osé donner les ordres, ou l'absence d'ordres, que donnèrent les généraux français. Pour ma part, je ne suis pas loin de retenir l'hypothèse du complot. Après tout, Georges n'était-il pas un proche de l'Action française, et Gamelin ne déclara-t-il pas le 22 juin : « Je n'ai peut être pas eu les Boches, mais au moins j'ai eu le régime » ?

C'est pas du jeu ? eh bien si !

Quoi qu'il en soit, face un wargame, rien ne nous oblige à nous en tenir à l'attitude quasi criminelle du haut commandement français. Bien des jeux, cependant, soucieux d'obtenir le résultat historique de la campagne, ajustent la puissance de l'armée française pour faciliter la tâche des Allemands. Jusqu'ici, le seul jeu qui reproduise fidèlement l'armée française est *Fall of France*, de la série *Europa*, jeu aujourd'hui épuisé, mais dont la réédition par GRD est attendue pour 1996.

Comme dans tous les jeux de la série, les ordres de bataille sont extrêmement précis, et l'OB français est un vrai plaisir à détailler. La ligne Maginot est pour une fois correctement représentée, avec des fortifications très puissantes en Lorraine (il est pour ainsi dire impossible aux Allemands de traverser la frontière à cet endroit), et une ligne fortifiée beaucoup plus légère le long du Rhin.

A ce jeu, la manœuvre de Manstein est pour ainsi dire impossible, et elle serait de toute façon suicidaire. Il est très facile pour les Français de bloquer les blindés allemands sur la Meuse. Ceux-ci n'ayant qu'une artillerie très réduite, avec une couverture de chasse limitée, auront toutes les peines du monde à franchir la rivière, d'autant que la rive gauche est fortifiée. En fait, les Alliés ont le temps de se placer au moins sur la ligne Dyle-Meuse, avec l'aide de l'armée belge. Les Panzers englués dans les Ardennes, d'où ils ne peuvent attaquer qu'avec beaucoup de difficulté, devront être redéployés ailleurs, perdant ainsi un précieux tour. Cela donnera le temps aux Alliés de consolider leur ligne et de se fortifier. La guerre de mouvement se transformera alors en guerre d'usure à la 1918, où les Allemands avanceront lentement au prix de lourdes pertes. La question deviendra : arriveront-ils à user suffisamment l'armée française pour percer avant que le mauvais temps n'arrive ? C'est peu probable, les Français peuvent encaisser des pertes assez conséquentes avant de craquer, et les Allemands n'ont en gros que jusqu'à octobre. Après, le temps devient trop mauvais.

Mais en fait, la situation est plus mauvaise que cela pour les Allemands. En juillet, l'armée de l'Air commence à recevoir des avions modernes (D-520, VG-33, etc.) en quantité. A partir de la deuxième quinzaine de juillet, les Allemands ne pourront plus guère faire passer leur soutien aérien que sur un seul hexagone, en y concentrant toute leur chasse. En septembre, leurs pertes aériennes deviendront sérieuses à chaque fois que la Luftwaffe sera engagée.

Il faut donc que les Allemands passent vite. Compte tenu du déploiement français, je ne vois guère qu'un seul secteur où ils ont une chance réelle de percer : en Alsace, à travers le Rhin.

Fern, schnell, gut

Le Rhin n'est pas, en mai 1940, un obstacle si formidable. Les français n'ont dans ce secteur que des forces réduites, et très peu de réserves. Toutes les forces prêtes à réagir à une attaque allemande sont au nord, face à la Belgique. De plus, les Allemands ont à ce moment une supériorité aérienne presque totale. Enfin, l'artillerie n'est pas gênée par le fleuve. Pour toutes ces raisons, une attaque à travers le Rhin est non seulement faisable, mais peut en plus permettre d'ouvrir un énorme trou dans le flanc français.

Ce n'est pas pour autant qu'il faut s'abstenir d'attaquer la Belgique, et de le faire avec un minimum de blindés, pour profiter de l'effet de surprise initial et mettre à mal l'armée belge, ce qui obligera les Français à engager un minimum non négligeable de troupes en Belgique. L'Allemagne dispose d'une supériorité numérique importante. Il est donc de son intérêt d'élargir le front le plus possible, afin de diminuer la densité de troupes sur le front allié.

Un tel plan est toutefois irréalisable avec le placement initial historique. C'est pourquoi je propose la variante suivante, qui rend le jeu beaucoup plus ouvert : les Allemands peuvent placer les unités du Panzergruppe Kleist où ils le désirent sur la carte. En contrepartie, le mouvement des forces de réaction alliées est libre, c'est-à-dire que ces unités ne sont pas obligées d'aller en Belgique, mais peuvent se rendre où elles le désirent.

Cette restriction levée, que pourront faire les Alliés contre une offensive allemande à travers le Rhin ?

Une première ligne d'arrêt viable est la ligne Vosges-Moselle. C'est d'ailleurs la seule. Si les Allemands parviennent à la franchir, le terrain s'ouvre tellement qu'il ne sera plus possible de reconstituer un front. C'est pourquoi il faudra n'envoyer que le strict minimum de troupes en Belgique lors de la phase de réaction alliée, afin de pouvoir envoyer le maximum de renforts vers l'est.

La bataille est loin d'être gagnée d'avance pour les Allemands. En particulier, la capacité de contre-attaque alliée est loin d'être négligeable. C'est ce qui rend ce jeu plaisant, malgré la densité de pions et les déplacements réduits du front. Si, c'est certain, un camp est nettement l'attaquant et l'autre le défenseur, cela n'en rend pas les Alliés passifs pour autant, bien au contraire.

Il est vraiment regrettable que ce jeu ne soit pas disponible pour l'instant, car c'est probablement la simulation la plus réaliste de la campagne de France de 1940. La révision de l'ordre de bataille français, destiné à la réédition prévue par GRD est toutefois parue dans un récent numéro d'*Europa* (le magazine de GRD). Cela nous permet de patienter un peu. En bricolant un peu : en prenant l'OB allemand révisé pour 1939 paru dans *First to Fight* (le jeu sur la campagne de Pologne) et la suite jusqu'à la mi-1940 paru dans *Europa*, et en ajoutant la carte de France rééditée dans *Second Front* (la guerre en Europe de l'Ouest de 1943 à 1945, campagne d'Italie comprise), il est possible de jouer à la nouvelle version, même si on ne possède pas le jeu d'origine.

Et pour une fois que les Français ont une armée correcte dans un jeu sur la Seconde Guerre mondiale, ne boudons pas notre plaisir. Même si le résultat sur la carte n'aura jamais rien à voir (ou si peu...) avec le résultat historique de la campagne.

Jean-Louis Beaufils

FICHE TECHNIQUE

Fall of France, wargame en anglais de la série *Europa* édité par GDW, épuisé ; réédition attendue chez GRD.
Échelle : opérationnelle ; 1 pion = 1 division ou régiment indépendant, quelques bataillons ; 1 hex. = 25 km ; 1 tour de jeu = 15 jours.
Matériel : 1920 pions, 2 cartes, 30 pages de règles, des aides de jeu.
Temps de jeu : 10 à 40 heures.
Jouabilité en solitaire : moyenne.
Des scénarios ont été publiés permettant de rattacher le jeu à *Their Finest Hour* (bataille d'Angleterre).

Le wargame et la vie de couple :

Comment ménager toutes les susceptibilités

Au commencement, il y avait le wargame… Et comme le joueur de wargame s'ennuyait entre les séances de jeu, Dieu lui donna une compagne. Cette compagne fidèle et attentionnée lui préparait ses pions, les disposait avec amour sur le plateau, distribuant avec largesse sourires, rafraîchissements et aides de jeu. En fin de partie, elle ramassait les pions, les triait et les rangeait, laissant le stratège à son café et autres réflexions wargamiques. Enfin, la nuit venue, elle comblait avec volupté le repos bien mérité du guerrier. Quel bonheur !

Hélas ! La réalité est souvent toute autre. Les joueurs non célibataires doivent user de diplomatie, voire faire les pires compromissions, pour obtenir l'assentiment de leur moitié. Autant dire que la partie commence bien avant le premier jet de dés ! Tout cela parce que le wargame présente autant d'attirance pour la gent féminine qu'un match de football ou un pot de crème Nivéa vide.

Doit-on en conclure que le joueur le plus heureux est le joueur célibataire ? Certes non, et nous allons examiner les différents cas de figure, en partant du célibataire pour arriver à l'homme marié avec enfants à charge.

Le célibataire n'a pas de contrainte de date ou d'horaire, cela est vrai pour toutes les activités et spécialement pour le wargame. Il gère son calendrier en toute liberté, alterne partie de pêche, match de football et wargame sans être traité d'égoïste. Il laisse la dernière partie de *World in Flames* (scénario *Global War*) en cours sur la(es) table(s) du salon, sans risque de voir anéantir des heures de jeu par quelque considération bassement matérielle sur l'usage d'un salon et de sa table. Enfin, il dilapide à volonté son argent en jeux, extensions, magazines, sans compromettre l'avenir alimentaire de la famille.

Le célibataire en voie de ne plus l'être, lui, évite de parler de sa passion à sa future, passion qui serait plutôt un handicap pour conclure. La future : « Quoi ! ouarguème ? Tu ne vas pas me dire que tu passes des soirées entières à tripoter des bouts de carton en t'imaginant faire la guéguerre ! » On peut donc dire que cette période est plutôt une mise en veille de l'activité. Une fois établi en couple, il faut tout de même expliquer à sa concubine que de temps en temps, on a besoin de se retrouver entre copains pour faire une petite partie. Dans ce cas, l'organiser chez soi est assez difficile. Une fois le salon entièrement consacré au wargame, plus aucune autre activité ne peut y être pratiquée. Si votre compagne n'est pas une adepte de la lecture en chambre, elle se retrouve boutée hors de son foyer. Les réactions peuvent être diverses : soit c'est celle vue plus haut et dans ce cas on peut faire une croix sur sa partie, soit cela provoque un soulagement du style : « Ah ! Parfait, je vais sortir m'éclater avec mes copines. » Cette dernière réaction est cependant d'assez courte durée, car il est difficile d'imposer tous les mois les jours de sortie à sa très chère. Une petite astuce pour augmenter ses chances : faire se rencontrer les compagnes des différents joueurs. Celles-ci pourront sortir ou papoter ensemble pendant les parties.

Mais le temps aidant, on retombe facilement à la première réaction et l'on est contraint de trouver une autre voie. On envisage alors d'aller jouer à l'extérieur. Dans ce cas, on se voit gratifié d'un « à quelle heure tu rentres ? », et l'on reporte le problème sur son partenaire, à condition qu'il ne soit pas célibataire. Autre solution : adopter une attitude conciliante.

C'est là que la pratique du wargame a des conséquences inattendues. Par exemple, on invite sa compagne la veille au restaurant et/ou au cinéma, ou bien on passe l'aspirateur, on fait la vaisselle et le repassage pendant une semaine (ces dernières solutions prépareront le week-end du championnat de France par exemple). Pour les joueurs plus assurés dans leur vie de couple et peu adroits dans les tâches ménagères, la facilité sera d'argumenter : « Estime-toi heureuse, je pourrais regarder un match de football à la télévision, alors que là je te laisse regarder la chaîne que tu veux ! » Enfin, le macho pur et dur peut se contenter d'informer : « Prépare un dîner pour cinq demain soir, je joue avec mes potes ! Et met des bières au frigo ! »

La fréquence des parties est aussi un facteur important. Une moyenne de deux parties par mois semble acceptable, avec une petite pointe pour la préparation du championnat de France. Évidemment un investissement exceptionnel de l'ordre de deux parties par semaine sera d'autant mieux accepté que le résultat au championnat sera élevé. Une place de cinquantième par exemple n'aura aucune retombée positive sur le couple, bien au contraire. Une place dans les cinq premiers sera par contre très favorable à la poursuite de votre activité. Bien évidemment, ce ne sont pas les prix qui motivent votre compagne (des boîtes de jeux !), mais plutôt le prestige et la fierté de pouvoir poser la question à ses amies du cercle des épouses : « Et ton homme, il a fini à quelle place ? »

Le cas du joueur marié avec enfant(s) est légèrement différent. La solution de jouer à l'extérieur est mal ressentie par l'épouse. La sortie est un abandon de la famille, une fuite des responsabilités paternelles : « Père indigne ! Pendant que monsieur va s'amuser, moi je torche les gamins ! » La solution de jouer à domicile est donc plus facile à négocier. En fonction de l'activité de votre femme, plusieurs propositions sont envisageables :

1) C'est une femme au foyer : dans ce cas, elle est très contente de sortir avec ses amies : « Je vais enfin pouvoir sortir seule pendant que tu gardes les enfants. »

2) Elle a une activité professionnelle et elle rentre fatiguée : « Je m'en fous, tu couches les enfants, moi je regarde la télé dans la chambre. Je ne veux pas de bruit ! » Éviter les parties à plus de deux et avec beaucoup de jets de dés.

3) Elle a une activité professionnelle et rentre en forme : voir cas n° 1 ci dessus.

Pour conclure, et pour éviter le *casus belli* avec votre moitié, on retiendra ces quelques conseils : ne pas hésiter à faire des concessions (le ménage par exemple) ; investir dans un grand appartement avec une salle de jeu bien isolée ; profiter des sorties de votre femme.

A défaut, on installera la télévision avec magnétoscope dans la chambre, on disposera d'une piste de dés insonorisée et l'on donnera le goût de la lecture à sa femme. Mais pourquoi ne pas essayer de l'initier au wargame ?

Éric Teng

illustration : Rolland Barthélémy

Wargames et guerre du Golfe

Maintenant que la tension est retombée, il est temps de faire le point, en toute sérénité, sur les jeux engendrés par la guerre du Golfe elle-même, ou par cette région du monde si particulière.

Une longue histoire troublée

Les Américains ont surnommé la guerre du Golfe « The Mother of all Battles » (la mère de toutes les batailles). Cette région est en effet un des lieux de civilisation parmi les plus anciens de la planète. Les premières batailles eurent donc pour théâtre d'opération les environs des fleuves Tigre et Euphrate. Les époques passent et la tension demeure, car le berceau de l'Humanité recèle 60 % des ressources pétrolières de la planète. Les deux dernières grandes guerres conventionnelles s'y sont déroulées : la « guerre Iran-Irak » et la « guerre du Golfe », une guerre contemporaine par son côté Deuxième Guerre mondiale et une guerre du XXI[e] siècle. Indirectement ou non, les grandes puissances occidentales demeurent partie prenante de toute confrontation dans cette zone, dont la stabilité apparaît essentielle à l'équilibre de leur système économique et donc de leur mode de vie. L'effondrement du bloc de l'Est a modifié la situation en permettant une intervention directe, jusque-là trop risquée, des États-Unis et de leurs alliés. Dorénavant, le golfe arabo-persique est devenu l'élément prioritaire de la politique géostratégique américaine, bien avant le continent européen.

Deux grands classiques

L'invasion du Koweït par l'Irak en 1990 a évidemment suscité l'intérêt des concepteurs de wargame pour ce sujet. Le grand classique dans ce domaine reste *Gulf Strike* de Victory Games. Le matin même de l'assaut irakien, son concepteur, Mark Hermann[1], recevait un appel du Pentagone. Dans l'après-midi se déroulait sous sa direction une séance de *Gulf Strike* (*GS*) avec pour participants des conseillers gouvernementaux, spécialistes des divers pays impliqués dans cette crise ou susceptibles de l'être. Ses résultats serviront de base à toutes les décisions diplomatiques et militaires prises par les États-Unis lors des six mois suivants[2]. A l'évidence, une attaque irakienne sur l'Arabie Saoudite semblait improbable, et en tout état de cause vouée à l'échec, notamment en raison d'un potentiel logistique insuffisant. Les moyens de défense locaux augmentés de la force de déploiement rapide américaine permettaient en effet de mettre en œuvre une stratégie défensive efficace, mais néanmoins coûteuse en hommes et en matériel. Pour la reconquête du Koweït, la seule façon de conserver ces pertes dans une limite acceptable pour l'opinion publique, tout en garantissant le succès de l'opération, nécessitait la mise en place d'un dispositif énorme et une préparation aérienne intense avant de débuter toute opération terrestre.

Mark Herman en profita immédiatement pour publier une extension spéciale à *Gulf Strike* : *Desert Schield* (*DS*). Celle-ci fut un énorme succès, en raison de son actualité brûlante, mais aussi de la popularité des deux précédentes éditions. *GS* est un classique en France également[3], je n'en ferai donc qu'une présentation succincte, essentiellement basée sur *DS*. *GS* est le seul wargame moderne à la fois réellement aéroterrestre et aéronaval. Sa principale particularité est de coupler l'utilisation d'une carte opérationnelle à celle d'une carte stratégique : la première s'étend de l'Irak (rajouté dans sa presque intégralité dans *DS*) aux zones frontalières afghanes et pakistanaises, et de ce qui était l'URSS au détroit d'Ormuz ; la seconde couvre la première et la presque totalité de l'océan Indien et une partie de la mer Rouge. La séquence de jeu permet une grande interaction avec des possibilités de réaction importantes pour le défenseur. La guerre aérienne et l'emploi des hélicoptères sont autant simulés que les combats terrestres classiques. Les scénarios des premières éditions sont axés sur la guerre Iran-Irak, l'éventualité d'une intervention russe en Iran, la menace iranienne dans la zone (invasion du Koweït !) et les menaces sur le trafic pétrolier (« guerre des Mines »). *DS* aborde évidemment l'invasion du Koweït par l'Irak avec des variantes (invasion de l'Arabie Saoudite, action militaire des Coalisés plus ou moins précoces).

Simultanément, le magazine *Strategy and Tactics* lançait un numéro spécial : *Arabian Nightmare : The Kuwait War*. Très bien accueilli, il fera l'objet d'une seconde édition améliorée, au plus fort de la campagne aérienne Desert Storm. Conçu par un expert en géostratégie[4], ce wargame comporte des règles politiques très élaborées et offre la possibilité de simuler les premiers mois du conflit, avec le ballet diplomatique des divers protagonistes et la montée en puissance de la Coalition anti-irakienne. Le déclenchement et le déroulement des opérations militaires restent donc contingentés par un cadre politique évolutif. Lors de la phase politique, les adversaires tentent d'obtenir les points d'opération nécessaires pour mener des actions durant la phase militaire. Chaque camp gagne par l'obtention de points de victoire militaires (Coalition) ou politiques (Irak).

Ce wargame est essentiellement aéroterrestre, avec un traitement de la partie aérienne et aéromobile aussi précis que dans *GS*, et la guerre aérienne est très variée (supériorité aérienne, bombardement stratégique, appui au sol).

Trois wargames pour trois approches

En plus de ces deux classiques, trois autres wargames ont retenu mon attention pour diverses raisons : *The Sands of War* et son extension, *Desert Storm* et *Back to Iraq*.

● *The Sands of War* et son extension ont fait l'objet d'une ample présentation dans notre premier hors-série[5]. Ils couvrent au niveau tactique la guerre en milieu désertique, de 1940 à la guerre du Golfe. Son système de jeu propose une intégration très fine de l'appui aérien et des opérations aéromobiles (combat et transport). La boîte de base comporte cinq scénarios sur la guerre du Golfe, mais l'extension est indispensable : elle en ajoute quatre dont un avec l'ensemble des moyens de la division Daguet représentés (AMX 30 B2, VAB et VAB/Hot, AMX 10 RC et Gazelle/Hot)[6].

● *Desert Storm* (*DSt*) est le premier numéro de *Command Magazine* dans son nouveau format. *DSt* permet de simuler la seule campagne terrestre, l'appui aérien et naval restant abstrait. Par contre, les opérations aéromobiles de toutes sortes sont extrêmement bien détaillées, tout en n'altérant pas la fluidité de la séquence de jeu. Celle-ci n'est pas symétrique et accorde à la Coalition des possibilités (attaque dans le mouvement, réaction, combat aéromobile) supérieures à celles de l'Irak (mouvement-attaque classique). Pour la Coalition, il faut faire un choix entre des attaques rapides, mais risquées, ou préparées et sûres.

Ce wargame comporte quelques particularités intéressantes. Ainsi, le scénario historique est une variante destinée uniquement au jeu en solitaire, les forces irakiennes ont uniformément une capacité de combat en attaque comme en défense d'un point par niveau de pertes (soit 2/2, car elles sont pratiquement toutes à double face, au lieu de 12/10 pour la meilleur unité : la 3[e] DB) et leur emploi est régi par des règles rigides et passives. Le scénario principal pose comme postulat une réelle volonté de résistance militaire de l'Irak, menée avec détermination et fanatisme. Deux options sont prévues : la version historique avec une préparation aérienne de plus d'un mois ou une préparation raccourcie par les manœuvres dilatoires de Saddam Hussein et devant l'approche de la saison sèche. Dans le premier cas, la moitié des unités irakiennes commencent la partie retournées, dans l'autre ce n'est le cas que pour 1d6 d'entre elles. Dans ces deux cas, la partie devient plus équilibrée et véritablement ludique.

Avec le recul, l'analyse sur laquelle se fonde le concepteur de *DSt* pour ses scénarios paraît largement justifiée. Saddam Hussein a longtemps bluffé dans ce

conflit, espérant décourager la Coalition et la vaincre politiquement. Quand il est devenu évident que la détermination, des Américains notamment, conduirait au déclenchement d'opérations militaires, il a tendu vers un double objectif : préserver ses meilleurs combattants (cadres, spécialistes) et ses meilleurs matériels pour faciliter un relèvement ultérieur de ses forces armées, et accepter des pertes élevées pour les autres et pour les civils, afin de déconsidérer la Coalition aux yeux de l'opinion publique mondiale face au spectacle d'un carnage, en définitive pour le contrôle du pétrole. Trois ans plus tard, le président irakien est toujours en place car son armée reste capable de mater toutes les oppositions nationales, kurdes ou chiites notamment. La pression internationale s'accroît, pour la levée de sanctions qui touchent d'abord la population, au regard notamment de l'indifférence des Occidentaux pour la Bosnie, il est vrai dépourvue de ressources pétrolières.

● *Back to Iraq* (*BtI*) contient trois scénarios prospectifs pour cette zone. Dans le premier l'Iran, désormais en position de force, attaque l'Irak toujours affaibli. Les puissances occidentales (États-Unis, Grande-Bretagne et France) risquent alors d'être impliquées dans ce conflit pour éviter l'effondrement de l'Irak ou en réponse à une agression iranienne. Le second scénario propose une deuxième guerre du Golfe, avec une invasion du Koweït et de l'Arabie Saoudite par l'Irak, favorisée par la suppression des sanctions et une position pusillanime des leaders de l'ancienne Coalition. A l'inverse, le dernier scénario permet de simuler une invasion de l'Irak par tout ou partie de la Coalition, pour préserver du génocide les populations kurdes et chiites menacées par un Saddam Hussein qui ne respecte en rien les sanctions de l'ONU.

Le système de jeu est similaire à celui de *DSt*, mais il est simplifié pour s'adapter au niveau stratégique. La Coalition dispose toujours de capacités supérieures : possibilités d'attaque en mouvement, appui aérien et naval (abstrait) et des unités plus solides. Les plus puissantes disposent d'une capacité de 21 avec diminution 1 par 1 grâce à de nombreux pions de substitution, contre des pions recto verso pour les unités de l'Iran et de l'Irak qui perdent alors respectivement 1/3 et 2/3 de leur potentiel.

Que choisir

Pour les wargameurs intéressés par la guerre du Golfe en particulier et les conflits historiques et potentiels de cette zone du golfe arabo-persique, l'acquisition de *Gulf Strike* est indispensable. Le matériel fourni permet d'envisager toutes les options, et en cas de crise grave, vous pouvez compter sur la parution rapide d'une nouvelle extension. Par ailleurs, la guerre aérienne et les opérations aéromobiles y trouvent la place qui leur est due. La complexité d'ensemble est surtout fonction de l'ampleur du scénario choisi, et décroît en proportion des connaissances des utilisateurs en matière de guerre aéroterrestre moderne. *Arabian Nightmare : The Kuwait War* est intéressant en raison des règles politiques, des nombreux articles du magazine et des possibilités offertes par sa seconde édition qui étendait la carte jusqu'à la Méditerranée et au Sinaï. Il est notamment possible de simuler l'implication d'Israël dans la guerre du Golfe, ou son agression par des pays arabes menés par l'Irak.

The Sands of War et son extension sont indispensables pour ceux qui préfèrent l'échelon tactique, et il est très facile de créer ses propres scénarios. D'autre part, cet ensemble couvre toutes les périodes de la guerre en milieu désertique. Il s'agit donc d'un investissement qui ne se refuse pas en cette période de fête !

Desert Storm offre une simulation au niveau opérationnel d'un maniement aisé et cependant précise. Plus que toutes les autres peut-être, elle vous permettra de mieux comprendre le déroulement de la campagne terrestre de la guerre du Golfe et les permanences (supériorité des forces complètement mécanisées, importance de la supériorité aérienne) ou les nouveautés (l'emploi des capacités aéromobiles) de la guerre dans le désert.

Back to Iraq est avant tout destiné à ceux qui veulent aborder une simulation prospective au niveau stratégique sur cette région, en utilisant un système de jeu simple et rapide.

Paradoxalement la guerre du Golfe n'a pas suscité la création de beaucoup de wargames[7]. Deux raisons peuvent être avancées pour l'expliquer : d'abord les deux premières productions sur ce sujet (*Gulf Strike* et *Arabian Nightmare* ont, par leur succès, écrasé le marché ; ensuite, la guerre du Golfe en elle-même reste un conflit déséquilibré et donc peu ludique, sans variantes ou intégration dans un sujet plus large. Aucune comparaison donc avec l'engouement suscité par les campagnes de l'Afrikakorps en Afrique du Nord. Et pourtant, le général Scwartzkopf semble s'être largement inspiré de la manœuvre de Rommel lors de la bataille de Gazala, en fixant le gros des forces irakiennes avec des forces mécanisées couvertes par des forces mobiles (dont les Français). Mais pour lui la victoire était assurée par la supériorité écrasante de la Coalition, dans tous les domaines. Si Saddam Hussein avait lu le numéro spécial de *Strategy and Tactics*, il aurait vu cette tactique exposée dans le scénario 4, mais cela n'aurait probablement rien changé.

Jean-Michel Liardet

FICHES TECHNIQUES

	Échelle du jeu		
	Tour de jeu	Hexagone	Pions
Gulf Strike (3e éd.) Victory Games	2 jours d'opération	28 km (opérationnel) 280 km (stratégique)	1430 : brigades, quelques rgt. et bat., escadrons d'avions et task force navale
Arabian Nightmare : The Kuwait War (Strategy and Tactics n° 139) et *Desert Storm update* 3W	1 à 3 jours (militaire) 2 à 4 jours (politique)	30 km	600 : similaire à Gulf Strike
The Sands of War + extension Kit GDW	15 mn	250 m	1200 environ : section d'inf. ou peloton de véhicules
Desert Storm (Command Magazine n° 13) XTR Corporation	24 h	12 km	192 : divisions (Irak), brigades et régiments pour la Coalition
Back to Iraq XTR Corporation	2 jours	28 km	352 : divisions et quelques brigades

Arabian Nightmare est disponible chez : 3W, 3045 Main St, Cambria, CA 93428, USA ; pour 10 $ + 3 $ de frais de port. Les deux wargames de XTR chez : Command Magazine, PO Box 4017 San Luis Obispo, CA 93403, USA ; pour respectivement 6 $ (wargame seul disponible pour DSt) et 22 $ plus 3 $ chacun pour un envoi par avion. Les deux firmes acceptent la carte bleue Visa internationale.

1 Ancien p.-d.g de Victory Games et actuellement conseiller au Pentagone.

2 Par la suite, l'armée américaine utilisera essentiellement des wargames informatisés – en fait des programmes de recherche opérationnelle – pour calculer les variations du montant des forces nécessaires, de leur acheminement et de leur approvisionnement.

3 Consulter les précédents numéros de « Casus Belli ».

4 Austin Bay, journaliste, écrivain, consultant en wargame au US Army War College et officier de réserve.

5 « Jeux de stratégie » n° 7(avril 1993), Claude Esmein, « La série First Battle », p. 8-11.

6 On y trouve également quelques dizaines de pions corrigés de la boîte de base dont les hélicoptères.

7 Hormis ceux présentés ici, on peut recenser : « A Line in the Sand » (TSR), « Persian Gulf Conflict » (War Room), et surtout le wargame exclusivement aérien « Hornet Leader » (GMT) avec son module « Operation Desert Storm ».

Guerre & science-fiction :

suite, mais sûrement pas fin

Dans le hors-série précédent*, un article présentait un certain nombre de thèmes relatifs à la guerre telle qu'elle est présente dans les romans de science-fiction. A ce tableau déjà très étendu, j'aimerais ajouter quelques réflexions personnelles issues de lectures, mais aussi de films.

La première a trait à un problème qui agite depuis quelques années un certain nombre d'États-majors : celui de la mixité des unités militaires et, en particulier, celui de la participation des femmes au combat. La guerre du Golfe nous a montré, il y a déjà trois ans, des images de femmes soldats en T-shirt, les mains dans le cambouis en train de réparer des camions sous les yeux de Saoudiens ébahis voire choqués. Ces emplois, du point de vue militaire, sont déjà bien banals dans certains pays. En revanche, les projets américains d'employer des femmes pilotes d'avion de combat et de les envoyer, si besoin était, au casse-pipe, sortent beaucoup plus de l'ordinaire. La science-fiction a, de son côté, depuis longtemps franchi le pas. Si les fantassins mobiles d'*Étoiles garde-à-vous* sont tous des hommes, leurs pilotes d'astronef sont en revanche tous féminins. Et dans *La guerre éternelle* d'Haldeman, femmes comme hommes participent au combat terrestre, de même que dans *Aliens*. Qu'en sera-t-il dans notre avenir ? En dehors de situations très particulières, telles que rébellions et armées irrégulières, on peut penser qu'il se passera longtemps avant de voir des femmes fantassins monter à l'assaut, et que si certaines femmes combattent effectivement, ce sera aux commandes de chasseurs, ne serait-ce que pour des raisons de moral : la mort d'une camarade en plein vol est beaucoup plus « abstraite » que ses restes déchiquetés à quelques mètres de soi. Et quand on sait le taux de croissance des pertes pour motifs psychologiques…

Au-delà de cette répartition des rôles entre hommes et femmes, se pose la question de la place de l'homme par rapport à la machine. Avec l'accélération imposée par un certain nombre de technologies, essentiellement celle des missiles, les systèmes d'armes défensifs imposent déjà parfois une sortie de l'homme du processus. Celui-ci déclare à l'avance une situation de tension en branchant les circuits de veille et d'interception, mais il n'a plus le temps matériel d'intervenir lors de l'attaque elle-même. Par ailleurs, les limites physiques du corps humain sont déjà quasiment atteintes à bord des avions de chasse, dont les structures sont parfois susceptibles d'encaisser des facteurs de charge plus importants que leurs occupants. Une nouvelle (*La première et dernière demeure*, de Joseph Wesley, dans *Histoires de guerres futures*, au Livre de Poche) nous apporte une solution originale : placer les pilotes dans un cocon rempli de liquide assurant les fonctions respiratoires, et mettant l'homme dans une position assez semblable à celle qu'il avait dans l'utérus maternel. Très protégé, ce cocon s'éjecte si le chasseur est touché, et est alors récupéré par un autre chasseur qui vient le rejoindre en pilotage automatique. Cette solution, qui montre que la science-fiction ne parvient pas à accepter l'idée d'engins complètement autonomes – mais c'est un peu normal : comment imaginer des romans portant sur un monde sans héros –, nous ramène encore une fois au problème des pertes d'ordre psychologique. Les pilotes encoconnés subissent leur extraction de la capsule comme une nouvelle naissance, avec régression qu'il faut soigner. A tel point qu'on ne peut guère les faire participer à plus d'une poignée de telles batailles.

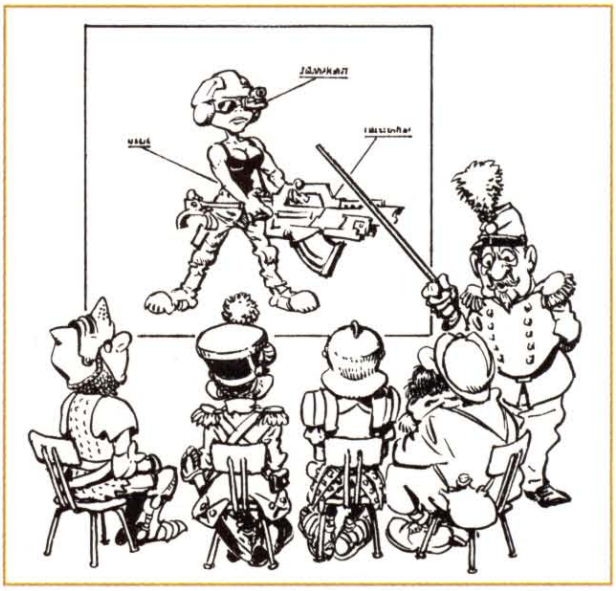
Sur le plan des armes elles-mêmes, et en particulier celui des armes individuelles, j'invite tous les amateurs de wargames subtactiques à voir, revoir et disséquer *Aliens*. Si l'on fait abstraction de la nature de l'adversaire, l'action se déroule en effet dans un univers très proche du nôtre. La navette d'assaut est une adaptation des hélicoptères d'attaque, le blindé une extrapolation des transports de troupes sur roues. Mais plus encore, *Aliens* est une excellente approche du combat urbain, tant par les lieux qu'il présente que par l'équipement des hommes (armement comme protection). Pour les amateurs de ce type d'affrontement, *Aliens* est probablement à étudier d'encore plus près que le *Kanal* de Wajda ou le *Stalingrad* sorti récemment en cassette.

Enfin, un point intéressant pour nous, wargameurs, est le rapport entretenu entre guerre et simulation dans la littérature de science-fiction. Si, à notre époque, on simule souvent les affrontements pour mieux se préparer à les exécuter dans la réalité, ou si on entraîne les équipages ou servants de systèmes d'armes sur simulateurs pour les préparer au stress de la condition de combat réelle, la science-fiction, elle, va jusqu'à inverser la situation : pour éviter que ne pèse une trop forte pression sur les épaules des chefs de guerre, on leur laisse croire qu'ils ne font que simuler une bataille alors qu'ils la mènent réellement sans le savoir. Dans *La stratégie Ender*, par exemple, on découvre à la fin du roman, alors que vient de se terminer le combat simulé qui est censé constituer l'épreuve finale de l'entraînement des candidats, que l'intégralité de cet entraînement était en fait du combat à distance, et que le conflit a été gagné par les Terriens.

Mais le point ultime est constitué par cette nouvelle de Clifford D. Simak, intitulée *Honorable adversaire*, et parue dans *Histoires de guerres futures*. Après avoir mené une guerre féroce contre des adversaires coriaces, qui a coûté aux Terriens de très nombreux vaisseaux et leurs équipages pour quelques appareils ennemis égratignés, un seul détruit et un prisonnier, un cessez-le-feu est convenu, avec échange de prisonniers et de vaisseaux sur une planète neutre. Les Terriens s'étonnent fortement de la taille de l'astéroïde choisi pour l'échange, car ils n'ont eux-mêmes qu'un seul engin à restituer. Ils voient en effet l'intégralité de leur flotte atterrir. Intrigués, ils apprennent de la délégation étrangère qu'ils ont constitué leurs meilleurs adversaires à ce jour, mais qu'il y a un gros problème : les Terriens, ne disposant pas de capteurs, tirent à armes réelles sur les vaisseaux, ce qui les abîme… Car en fait, pour les étrangers, la guerre réelle n'est qu'un jeu, où il n'est pas question de détruire les forces de l'adversaire, mais de les prendre, comme sur une de nos bonnes vieilles cartes de wargame. Puisse-t-il un jour en être ainsi…

Claude Esmein

illustration : Rolland Barthélémy



** Hors-série n° 9, paru en décembre 93 ; voir l'article intitulé « Conflit dans les étoiles : la guerre dans la littérature de science-fiction ».*

L'exercice « Stratégies »

L'Institut des Hautes Études de Défense Nationale organise des sessions d'information et de réflexion sur la défense, à l'attention des étudiants de troisième cycle de filières intéressées par ce domaine. Elles reposent notamment sur la participation à l'exercice « Stratégies », qui vise à simuler aux plus hauts niveaux l'ensemble des décisions relatives à la permanence d'un système de défense nationale.

Énoncé du problème

Sous la direction d'un groupe d'arbitres, deux équipes représentent deux nations antagonistes. La partie se déroule sur un nombre théoriquement illimité de tours correspondant chacun à une année de temps réel. La tension entre les deux pays s'accroît progressivement et entraîne plus ou moins rapidement le déclenchement du conflit. On compare alors les différents potentiels offensifs et défensifs des deux camps, on reporte les surplus, et l'écart terminal conduit à des destructions dans le potentiel industriel et humain du perdant. La partie se poursuit ensuite jusqu'à la prochaine guerre.

Exercice de style

L'ensemble des décisions prises pour une année est matérialisé dans un tableau comptable simplifié avec ses annexes. Le maintien de la situation en l'état et la mise en œuvre des nouvelles décisions ont un coût financier. Plusieurs types d'opérations sont envisageables : recherche-développement sur de nouveaux matériels ou pour l'amélioration de matériels déjà en service, mise en place ou adaptation des chaînes de fabrication pour ceux-ci, production et mise en œuvre de ces équipements, gestion du personnel. Chaque matériel a donc un coût d'acquisition et de fonctionnement unitaire fixe, auquel s'ajoute un coût variable de RD et d'industrialisation dont le montant unitaire diminue avec l'allongement des séries produites. Chaque matériel a également une capacité de destruction unitaire avec une efficacité marginale décroissante au-delà d'un certain point.

Plusieurs facteurs entrent en ligne de compte lors de la prise de décision. Le but principal reste l'obtention de la meilleure capacité militaire possible. Des arbitrages apparaissent cependant très vite indispensables. Le rapport entre le coût total des matériels et leur efficacité militaire demeure le critère déterminant. Il doit néanmoins s'apprécier à plusieurs niveaux. Par exemple, le maintien de la capacité industrielle, représentée par trois groupes industriels (A, B, C) et leurs centres de recherche, est indispensable. Trois années sans production ou industrialisation entraînent la fermeture du complexe industriel, un même laps de temps sans recherches, celle du centre de recherche. Or, chaque groupe ne produit que certains types de matériels. Chaque disparition réduit donc les possibilités de choix, d'où la nécessité de maintenir la capacité industrielle intacte pour bénéficier d'éventuelles opportunités, ou opérer un changement de stratégie.

Car la stratégie militaire observe également certaines règles qui influent sur les décisions politiques. Il existe trois secteurs abstraits (A, B, C). Chaque pays y dispose à sa convenance des systèmes d'arme offensifs ou (et) défensifs. Il faut également gérer un flot continu de propositions ou d'obligations : propositions de nouveaux matériels par les industriels, obligation de soutenir certains groupes industriels en achetant ses matériels, projets de coopération avec des pays amis, abandon de coopérations précédemment mises en place, augmentation ou diminution des coûts ou de l'efficacité de certains matériels, accords diplomatiques signés ou révisés, fournitures prioritaires à un pays ami ou client. La dernière variable en matière de décision est décisive : le renseignement. Les crédits alloués sont répartis par secteurs pour la protection ou l'espionnage.

L'incitation à élaborer une planification souple sur au moins deux ou trois ans met en évidence la corrélation entre cet exercice et le mécanisme de la loi de programmation militaire en vigueur en France. Le participant se substitue au décideur politique ou technique dans le cadre d'une équipe. Là se situe l'autre intérêt de cette simulation : il faut travailler en équipe.

Le défaut apparent de l'exercice « Stratégies » reste son côté impersonnel (pays « X » contre pays « Y ») et l'usage abusif d'abréviations qui lui sont propres. Dans la plupart des équipes, certains participants « décrochent » rapidement et se transforment en spectateurs plus ou moins attentifs. Par ailleurs, cet exercice est faussé par le nombre de tours prévisibles.

Travaux pratiques

Dans l'équipe que je dirigeais, nous avions décidé de liquider rapidement nos vieux matériels peu performants et coûteux à l'entretien, et de mettre en disponibilité leur personnel. Les fonds ainsi dégagés nous permettaient de développer rapidement de nouveaux matériels, une capacité de production moyenne, puis d'étaler sur plusieurs tours nos acquisitions, réduisant leur coût unitaire d'achat. De plus, leur entrée en service progressive réduisait d'autant nos frais généraux et permettait un effort considérable sur la formation du personnel. Pour masquer notre état de faiblesse lors des premiers tours, nous avions décidé de faire de gros efforts dans le domaine du renseignement, avec un autre objectif en arrière-plan : intoxiquer notre adversaire. Il s'agissait de lui donner à penser que nous faisions un effort offensif exceptionnel dans le secteur A, et de l'inciter à y déployer une défense excessive. Or, lors de la résolution finale, les excédents défensifs sont difficiles à redéployer et subissent une déperdition de 50 %. Pendant ce temps-là, nous poussions notre avantage dans le secteur B, pour y dégager un excédent offensif intégralement redéployable. La bonne fortune de notre adversaire s'est manifestée dans le troisième secteur, celui des armements à fort potentiel de destruction. Alors que nous choisissions de lancer rapidement un programme basé sur une arme de performance moyenne, mais peu coûteuse, notre adversaire, par manque de moyens, dut attendre, et put ainsi profiter de découvertes technologiques augmentant la puissance de cette arme. Par comble de malchance, un accord diplomatique limita son acquisition à dix unités. Une limite plus basse aurait réduit l'avantage de notre adversaire, et une limite plus haute nous aurait permis de compenser la qualité par la quantité, grâce à nos meilleures disponibilités financières.

La guerre se solda par une victoire marginale pour notre ennemi, encore relativisée par la qualité de notre personnel. Au total, 10 à 15 % de notre capacité industrielle fut détruite. Quant à notre adversaire, le maintien de quantités importantes de matériels anciens pesa sur son budget, à un tel point que plus de 50 % de ses moyens de production et de ses moyens de recherche ont disparu, suite à une trop longue inactivité !

Résultats

En conclusion, cet exercice permet une approche budgétaire et technocratique des problèmes de défense, et s'apparente aux jeux de formation en entreprise. Elle s'avère complémentaire des jeux de diplomatie et des wargames, mais demanderait une présentation plus vivante et une durée de jeu réellement imprévisible.

Jean-Philippe Liardet

Guy Teissier

Guy Teissier est actuellement député des Bouches-du-Rhône, membre du Parti républicain, élu de la 6e circonscription située au sud-est de Marseille. Il est membre de la Commission de la défense et à ce titre associé au contrôle parlementaire des diverses facettes de la politique de défense. Il a participé à un colloque de l'Assemblée sur le thème « conscription ou professionnalisation » et a fait un rapport sur le recrutement et la formation des cadres militaires d'active. Il est aussi officier de réserve dans les parachutistes.

Casus Belli : Connaissez-vous les wargames ?

Guy Teissier : Je les connais de l'extérieur, mon assistant parlementaire, Philippe Bondurand, qui est un vrai mordu, m'en a présenté quelques-uns. Je sais qu'il en existe de très divers, tant par le support, jeu de société ou figurines, que par le thème, qui peut simuler une escarmouche ou une guerre mondiale réelle ou hypothétique. Par ailleurs, en tant qu'officier, j'ai été amené à participer à des manœuvres militaires qui ne sont guère que des wargames en grandeur nature, mais sont peu différentes dans l'esprit. Par ailleurs j'ai accepté la présidence d'honneur de la 9e Coupe de France de jeu d'Histoire qui s'est déroulée dans ma circonscription.

C.B. : Qu'en pensez-vous ?

G.T. : A priori, notre culture française est moins ouverte que l'anglo-saxonne vis-à-vis des hobbies en général, c'est-à-dire des passions d'adultes. L'adulte devrait n'avoir que deux préoccupations : son travail et sa famille ; ses activités de loisirs sont vite suspectées d'infantilisme. Ainsi, lors de la Coupe de France, les télévisions ont présenté la manifestation avec une petite pointe d'ironie quant au jeu lui-même et en insistant surtout sur la qualité des figurines. C'est dommage, car il me semble que l'exercice intellectuel est certainement aussi intéressant, sinon plus, que celui, par exemple, des dames ou des échecs. A partir du moment où un jeu est suffisamment bien construit pour donner le résultat historique lorsque les joueurs suivent les mouvements réels, il est passionnant de s'interroger et d'observer le résultat si d'autres décisions avaient été prises.
« Que se serait-il passé si… » est pourtant un sujet de discussion sans fin dès que l'on évoque en société l'histoire militaire. Je trouve tout à fait intéressante la démarche consistant à passer de la construction discursive autour d'un verre de digestif à la reconstitution carte en main, ou avec des modèles réduits, des conséquences probables de tel ou tel choix.

C.B. : Sont-ils, selon vous, utiles à la formation des citoyens ?

G.T. : Je crois qu'il faut se garder de toute exagération. On peut être un citoyen éclairé, y compris sur les problèmes de défense, sans pratiquer les simulations. En revanche, il est évident que la pratique de jeux bien conçus permet de diffuser dans un public large et jeune une certaine compréhension des problèmes militaires. Cela facilite l'adhésion de l'opinion quand des décisions politico-militaires doivent être prises sur le vu de facteurs complexes comme dans les conflits de l'après-Guerre froide. J'insiste cependant sur la nécessité d'une bonne conception des wargames. En effet, rien ne serait plus désastreux qu'une large diffusion de jeux simplistes qui, en privilégiant l'aspect ludique et en occultant les difficultés, notamment logistiques, laisseraient à penser que telle ou telle opération extérieure est possible quand elle ne l'est pas. La force de l'opinion publique est aujourd'hui très grande, plus qu'on ne l'imagine. Il ne faut pas trop chercher ailleurs par exemple les causes de l'intervention américaine en Somalie. En résumé, former les citoyens à une certaine réflexion stratégique soit, mais encore faut-il que cela soit bien fait.

C.B. : Pensez-vous qu'il soit aujourd'hui nécessaire de répandre le savoir stratégique et militaire auprès du plus grand nombre possible de citoyens ?

G.T. : C'est tout à fait évident, et d'ailleurs, c'est la politique officielle de la France. Depuis de nombreuses années, notamment dans ses sessions régionales qui réunissent nombre de civils, l'IHEDN[1] est étroitement associé à l'élaboration des doctrines militaires françaises. En effet, dans l'acte de défense intervient un aspect psychologique primordial. On a vu les conséquences catastrophiques des guerres menées dans la division entre l'armée et la nation. Dans ces cas-là, même une victoire militaire totale ne sert à rien. Peut-être faudrait-il mieux le prendre en compte dans les wargames aussi d'ailleurs.
En tout état de cause, mieux les gens comprendront ce qu'est la guerre, comment elle fonctionne, et mieux ils s'efforceront de l'éviter si possible, de la gagner si nécessaire. Dans cette optique, il n'est pas pertinent d'objecter que la Guerre froide terminée, le spectre de la violence s'éloigne, tout au contraire. Et cette idée, courante dans les milieux des décideurs, commence à passer dans l'opinion. La menace a totalement changé de nature. Nous sommes passés d'un risque faible et précisément identifié d'un conflit de très haute intensité, à un risque plus diffus, et donc plus important, de petits conflits d'intensité faible ou moyenne. Il a fallu attendre la fin de la Guerre froide pour voir l'armée française aussi présente, avec des effectifs aussi importants sur cinq continents.

C.B. : Quelles sont les actions concrètes à engager afin de promouvoir une « culture stratégique ».

G.T. : Avant tout, je suis un fervent partisan de l'étude de l'histoire à l'école. Les thèses utilitaristes de certains apprentis réformateurs tendent parfois à privilégier des matières soi-disant plus « utiles » professionnellement. A mon sens l'histoire, la géographie, l'instruction civique sont des matières absolument fondamentales, car elles permettent de se situer dans le temps, dans l'espace, dans un cadre de citoyenneté. Ce sont les matières de base du citoyen et, avant de faire de nous des « homo oeconomicus », l'école

doit en priorité faire de nous des citoyens actifs. Ce que vous appelez la « culture stratégique » vient ensuite, en conséquence et en approfondissement de ces sujets.
Je ne nie pas une certaine autonomie de la matière stratégique, tant il est vrai que l'on peut avoir une réflexion abstraite comme aux échecs ou sur des données imaginaires. Mais si l'on parle de ce qui me tient à cœur, c'est-à-dire de la participation des citoyens à l'esprit de défense, il faut lier les deux.
En dehors de l'école, j'ai déjà mentionné le rôle éminent de l'IHEDN. Permettez-moi aussi de rappeler que, par leur nombre et leur implantation dans tous les secteurs de la société, les officiers de réserve peuvent servir de lien entre armée et nation, et diffuser largement leur culture stratégique. Ils sont d'ailleurs nombreux à jouer aux simulations.
Enfin, la politique menée depuis de nombreuses années et visant à rapprocher les sociétés civiles et militaires peut et doit être approfondie. La participation de moyens militaires à des opérations de sécurité civile permet, par exemple, de comparer et

Guy Teissier : un haut responsable s'exprime au sujet du wargame.

d'échanger des savoir-faire logistiques, et chacun sait qu'aujourd'hui, la logistique est l'un des facteurs les plus déterminants du champ de bataille.

C.B. : Des hobbies tels que le nôtre peuvent-ils pallier les carences de l'enseignement de l'histoire ?

G.T. : Aider et relancer l'étude de l'histoire à l'école est pour moi une nécessité. Et à ce niveau-là, si les wargames permettent d'intéresser les jeunes et de les amener à approfondir la matière, tant mieux. Je pense quant à moi que toutes les expériences pédagogiques en ce domaine sont à suivre de très près. On oublie trop souvent que le jeu est un formidable moyen d'éducation quand il est utilisé intelligemment, comme une initiation et non un substitut à la réflexion et à l'étude.

Cependant, et pour des raisons tenant à la qualité variable des jeux, cela n'a de réelle utilité qu'avec un encadrement approprié. Le milieu scolaire est certainement adapté, que ce soit dans les heures de cours ou au sein de clubs scolaires tels que certains enseignants d'histoire, eux-mêmes joueurs, ont pu créer ça et là. J'aimerais d'ailleurs que ces expériences puissent être recensées, analysées et comparées. Nous en tirerions sans doute des enseignements éclairants. Le défaut français est souvent de raisonner a priori, de jongler avec des concepts. Servons-nous plutôt des expériences qui sont faites. Ainsi, une analyse des tentatives individuelles menées en ce domaine nous informerait bien plus que tous les raisonnements que nous pourrions échafauder.

C.B. : Le wargame semble ne pas arriver réellement à « décoller ». Que faudrait-il faire pour remédier à cet état de fait ? Que faire notamment vis-à-vis des responsables du pays (politiques, militaires, chefs d'entreprise, enseignants, journalistes, etc.) pour améliorer l'image un peu infantile, ou au pire « va-t-en-guerre », du wargame ?

G.T. : Avant tout, la promotion du wargame est l'affaire des joueurs. Certains se débrouillent fort bien d'ailleurs sur le plan local. Sur le plan national, il est certain qu'il y a trop peu de jeux français. La Coupe de France que je présidais se jouait sur des règles épuisées dans le commerce. Les jeux de société que l'on m'a montrés étaient tous en anglais. Sans entrer dans des détails que je connais mal, j'ai lu dans vos colonnes que les jeux disponibles étaient parfois biaisés en faveur des Américains ou ignoraient les plans français de réarmement. Comment voulez-vous qu'un grand nombre de joueurs français affluent dans ces conditions ? Il faut absolument des productions originales ou au moins des adaptations de bonne qualité.
En corollaire, il apparaît aussi qu'il manque un journal de vulgarisation de la réflexion stratégique qui s'adresserait à un public varié. Plusieurs conditions sont nécessaires. Dans la presse d'aujourd'hui, le nerf de la guerre c'est la publicité. Les joueurs sont des hommes jeunes d'un niveau économique, culturel et social élevé m'a-t-on dit. Dans ce cas, il ne doit pas être bien difficile de trouver des sponsors extérieurs au monde du jeu lui-même (parfums, voyages, automobiles, banques, etc.). L'existence d'un tel journal, sa diffusion auprès de ceux que vous appelez les « responsables », la présence dans ses pages d'annonceurs attirés par la qualité du lectorat, en donneraient certainement une image bien différente de celle qui existe aujourd'hui.
Une autre manière de lancer un loisir est celle du Groupement d'intérêt économique. Certains « sports de glisse » bénéficient ainsi d'une structure regroupant organisateurs, fabricants, pratiquants, éditeurs de revues et commerçants. Cette structure permet des actions concertées vis-à-vis des sponsors extérieurs et des pouvoirs publics.
Ce ne sont là que trois pistes ; après tout c'est aux intéressés de s'organiser. Le wargame aura l'image qu'il voudra bien se donner. Il faut bien se rendre compte que les pouvoirs publics ne viendront jamais massivement aider le wargame tant qu'il n'aura pas fait de lui-même la preuve de sa maturité.

C.B. : Les milieux militaires ont-ils, selon vous, véritablement intérêt à faire participer le plus grand nombre possible de citoyens à leur réflexion « professionnelle », c'est-à-dire non seulement stratégique, mais opérationnelle et tactique.

G.T. : Sous-jacent à votre question, certains civils ne se sentent-ils pas victimes d'un « complot » visant à les écarter de toute réflexion militaire ? Il ne faut pas confondre réflexion et décision.
Je pense quant à moi qu'en ce qui concerne la réflexion, non seulement les militaires ont intérêt à la partager, mais en plus ils le savent et ils le font. Des revues spécialisées et diverses publications où s'expriment militaires d'actives, de réserve, en retraite et des universitaires, existent à tous les niveaux de réflexion. Et, si elles sont parfois confidentielles, c'est par le nombre de leurs lecteurs. Certains wargameurs auraient tout intérêt à les consulter plus souvent. Ils seraient sans doute surpris par la qualité et l'ouverture du débat. L'IHEDN dont j'ai déjà parlé, la Fondation pour les études de défense, et d'autres instituts en matière de recherche, il existe de nombreuses structures qui publient et qui diffusent le savoir de défense. Sans parler des publications du SHAT[2] et du SIRPA[3], qui respectivement pour l'histoire et l'actualité, sont à mon sens des sources indispensables.
A chaque citoyen de se tenir informé de leurs travaux, et s'il est joueur de wargame, d'en tirer d'utiles enseignements, pour rendre son loisir plus attrayant en étant plus réaliste.
Quant à la décision, elle est, elle doit être, et elle restera l'affaire des professionnels. Ces professionnels qui sont en France parmi les meilleurs du monde et qui, pour le rester, doivent être sans cesse mieux recrutés, mieux formés initialement et en continu. Dans ce cadre, le wargame possède déjà sa forme militaire, l'exercice d'état-major, qui a l'avantage sur le loisir que vous défendez de prendre en compte les notions d'équipe, de hiérarchie et de simulation en temps réel, et l'inconvénient d'une moins grande ouverture dans le déroulement. Nul doute qu'à l'avenir, l'informatique permettra d'affiner les simulations militaires en les débarrassant de certains présupposés actuellement obligatoires pour des raisons techniques.

Propos recueillis par Laurent Henninger

1 Institut des Hautes Études de Défense Nationale

2 Service historique des Armées

3 Service d'Informations et de Relations publiques des Armées

Garçon ! Il y a des maths dans mon wargame !

Ou faut-il être bon en mathématiques pour jouer au wargame...

Pour pratiquer le wargame depuis plus de dix ans, je sais combien le recours aux quatre opérations de base (addition, soustraction, multiplication et division) est fréquent dans notre passe-temps favori : calcul des potentiels, déplacements, ajustements divers ; toute opération procède du comptage et de la comparaison. Cela résume-t-il une partie à un combat d'épicier ? Presque. Cela dit, je ne connais pas beaucoup d'épiciers joueurs de wargame, pour quelle raison ?

Le mécanisme de base du wargame, comme toute simulation (météorologie, physique...), est inévitablement régi par les mathématiques, dont les axiomes sont éternels et indiscutables : 36/12=3/1. A ces axiomes connus de chacun, les wargameurs en ajoutent quelques-uns : « à 7 contre 1, pas la peine de jeter le dé » ou autre « tu ne peux pas reculer, donc tu es mort ».

Le wargameur évolue dans un monde étrange et très géométrique. Il déplace ses unités sur une grille hexagonale, parfois en trois dimensions, ce qui n'est pas évident. Cette grille décompose le champ de bataille en cases indivisibles dont les éléments principaux sont les bords et la couleur de fond, avec en plus pour certains jeux vicieux, le point central. Il est évident qu'il faut une bonne vision de l'espace pour « voir » les unités évoluant sur un terrain accidenté. Fort heureusement, tout au long de l'histoire, la bataille rangée ne s'est pratiquée que sur terrain dégagé, et l'hexagone le plus courant dans le wargame est le « terrain clair », avec sa variante toujours très appréciée la « route ». Pas besoin donc de compétences particulières, sinon un peu d'expérience, qui vous apprendra par exemple qu'une droite ne peut avoir que six directions différentes, que la disposition en arc de cercle relève de « l'hexagonure du cercle », et donc que tous vos efforts pour faire une belle ligne de défense attaquable à 2 contre 1 seront vains...

Les rencontres entre les armées des joueurs sont régies par une branche particulière des mathématiques : les probabilités. Généralement, tous les combats sont probabilisés et les résultats consignés dans une table à double entrée : rapport de force d'une part et résultat du jet d'un dé à six faces d'autre part. Le jet d'un dé limite la prise de risque maximale à une probabilité de 1/6 avec une progression par « quantum » de 1/6. Dans certains jeux, tel *Squad Leader*, deux dés sont jetés ce qui permet une loi de probabilité proche de la loi normale de Gauss. Le jet de dé à six faces a l'avantage d'être maîtrisable facilement, et le wargameur suivant son humeur pourra décider d'attaquer favorablement avec un choix de probabilité limité à 2/3, 1/2 ou 3/2. Ces attaques pourraient être qualifiée respectivement de suicidaire, normale et prudente, pas de quoi réfléchir pendant des heures en tout cas. Le tableau à double entrée a cependant un inconvénient majeur, celui de transformer notre axiome du départ : 36/12=3/1 en 47/12=3/1 ! Malheureusement, ce genre d'approximation entraîne chez un certain nombre de joueurs, peu respectueux des ordres de bataille historiques, la constitution de « tasks forces » calculées juste pour tomber à « x/1 » contre la pile normale de l'adversaire, ceci pour éviter le gaspillage des précieux points de potentiel de combat... Quel joueur n'a pas fait d'incroyables manœuvres pour amener sur la bataille les deux ou trois points manquants pour faire basculer le rapport de force de 1/1 (c'est du suicide !) à 2/1 (ouf, je respire).

La solution à ces aberrations serait de jouer : 1) avec un esprit plus proche de la réalité historique (ce qui est difficile à vérifier), 2) avec un dé à dix faces et d'étaler les résultats de manière plus graduelle. On prendrait en compte des rapports de force comme 3/5, 4/5 (machine à calculer obligatoire), ou on pourrait gérer les combats par calculatrice programmable... Là encore machine à calculer obligatoire, mais qui n'en a possède pas ?

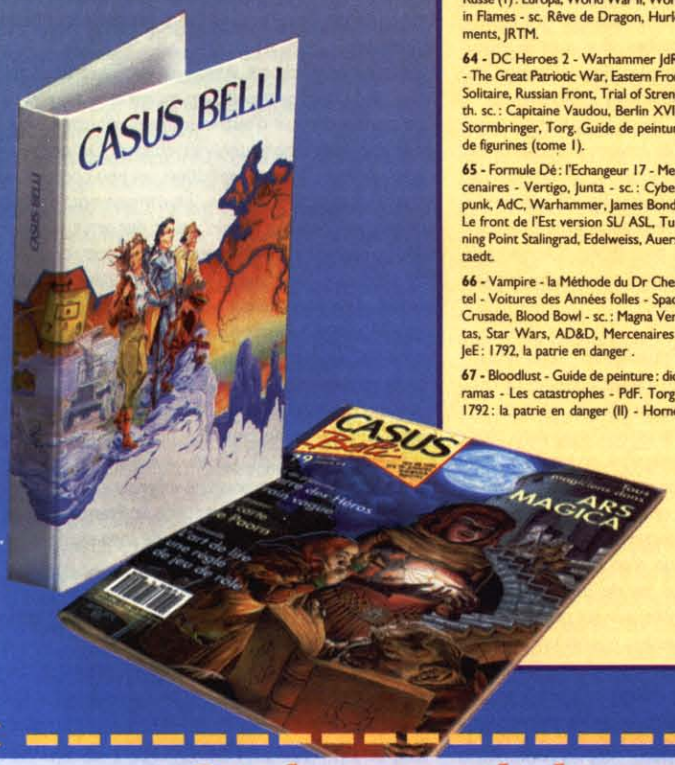
On voit donc que pour l'instant, une connaissance poussée des mathématiques n'est pas indispensable à la pratique du wargame. Il faut indéniablement aimer faire des additions et l'on peut s'étonner que les épiciers ne soient pas plus nombreux à pratiquer ce loisir... L'esprit y est accaparé par le comptage et la préparation de batailles à 2/1 (là je suis mauvaise langue, mais certaines simulations n'ont pas besoin de fins stratèges). Un bon wargame doit pouvoir autoriser une répartition du temps idéale de 50 % pour la stratégie ou la tactique et 50 % pour la gestion des combats. A bas la gestion, vive la stratégie !

L'avenir de la simulation passera inévitablement par l'informatique, et l'on peut se mettre à rêver de table numérique, de représentation en trois dimensions, de gestion automatique des combats et de l'attrition. Toute la lourdeur mathématique ne sera alors plus qu'un mauvais souvenir, car prise en charge par l'ordinateur. Adieu jets de dés à la chaîne, comptage laborieux des rapports de force... en remarquant tout de même que l'un des plus grands plaisirs du wargameur disparaîtra en même temps : celui de tirer un six lors du combat décisif de la bataille !

Eric Teng

illustration : Rolland Barthélémy

Tous les numéros ont un rôle à jouer. Complétez et conservez votre collection.



JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; GE : scénario Grand Écran ; Prof. : Profession ; PdF : Portrait de famille ; EdF : Epreuve du Feu ; FJ : Fiche-Jeu ; PL : Première Ligne ; JpC : jeu par correspondance ; AdJ : aide de jeu ; DA : Destination Aventure.

NUMÉROS DISPONIBLES

Numéros 26, 30, 31, 32, 33, 35, 38, 39, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 56.

58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell(I) - Le costume médiéval - Figurines : la bidouille - PL(4) - Murder party : les fleurs du mal - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Harpoon - sc. : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques, JRTM.

59 - Torg - JeE : Raphia - Les vikings - Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell (II) - Dragon noir - sc. : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Mimétis - Shadowrun - Fire Team, Air Cave et MBT, tactique moderne au 300e - base pirate spatiale - Jarandell (fin) - Aristo - sc : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61 - Prédateurs - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - sc : Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. PL(5), Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 - Les Aztèques - Torg - Fantasy Warriors - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - PL(6) - sc. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.

63 - Heavy Metal - Akira - Légende Viking - Fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques(II) - Le front Russe (1) : Europa, World War II, World in Flames - sc. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdRF - The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. sc. : Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg. Guide de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Vertigo, Junta - sc. : Cyberpunk, AdC, Warhammer, James Bond - Le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Voitures des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc. : Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE : 1792, la patrie en danger .

67 - Bloodlust - Guide de peinture : dioramas - Les catastrophes - PdF. Torg - 1792 : la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - sc. : RQ, Méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8, Torg.

68 - PdF : INS/MV - Prof. : Hurlements - les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - sc. : Rêve de Dragon, AdC, Bloodlust.

69 - EdF : Bitume MK5 - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.

70 - Amber - PdF : James Bond 007 - Les vraies licornes - JdR : Le Petit Peuple - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv.5-6, Mega III.

71 - EdF : Gurps - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire ? Formule Dé : les motos - World Conquest – Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.

72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.

73 - EdF : Pendragon, Nephilim , Werewolf – Warhammer, Res Publica Romana – La fête médiévale - World in Flames (2) – Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kasserine - Volga 43 (2) - Sc. Grand Écran L'appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.

74 - EdF : Stella Inquisitorus, Aliénoïds. - PdF : Stormbringer & Hawkmoon – Dune , Midway, la Patrie en danger/1793 - ASL Croix de Guerre, Aides de jeux : profession inhumain, Glorantha, Médecine années 20, Advanced Third Reich, World in Flames - Résultats des trophées CB 92, un nouvel univers : Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdRF, Pendragon.

75 - EdF : Shadowrun 2 - AD&D 2 - PdF : Bloodlust, Just Plain Wargames - FJ : Flash-Point : Golan, Les ailes de la Gloire, Perryville et Embrace an Angry Wind, Imperator - Dragon Noir 2 - Profession maître d'équipage - Paorn (2) : Olméria - Test : Que savez-vous du vrai Moyen Âge ? - 2 sc. pour Space Hulk - Sc. : Mega III, Stormbringer, Stella Inquisitorus, Torg, Grand Écran AD&D.

76 - PdF : Hârn - FJ : Gurps Conan, Dark Sun – Tout sur les jeux par correspondance – Battletech – Les raseurs (jeu de rôle) - Paorn (3) & le barrage de Wilsdorf – Étoile Rouge et Croix Noire – Great Battles of History – Sc. ASL – Sc. grand écran Star Wars, JRTM, AdC, AD&D niv.1, Vampire.

77 – EdF : Earthdawn ; Mega III ; For Faerie, Queen & Country – PdF : L'Appel de Cthulhu – Le paintball – Paorn (4) : l'Althusia et Krönberg – 2 scénarios Battletech – FJ wargames : Mustangs, Troubled Waters, Phase Line Smash – Portraits de wargameurs – L'économie de guerre à World in Flames – Les Japonais à ASL – GE : RuneQuest, Magna Veritas, AD&D2 niv. 4-6, James Bond 007, Gurps Conan.

78 – EdF : Scales, Rêve de Dragon II, Barbe Noire, Lion of the North – FJ : El Mythico, Austerlitz, Afrika – Roi de ses propres mains – Paorn (5) : les peuples de l'Althusia – Pièges divers – Acheter son premier jeu de rôle – Tableau récapitulatif pour Kursk – sc. Earthdawn, Mega III, Warhammer débutant, Rêve de Dragon et GE : Magna Veritas.

79 - Sc : Scales, Berlin XVIII, ADD, AdC débutant – EdF : Ars Magica, Star Wars 2e, Berlin XVIII 3e, Elric !, WH 40 000, Terrain Vague, Guerre des Héros, Victory in the West, Kampfgruppe PI – Paorn (6) : l'Althusia, Oljad et carte en poster – Outremondes – Le blues du commanditaire – Comment lire une règle de JdR – Conseils pour Hastings 1066 – Gazette galactique.

80 - EdF : Magic. FJ : Loup-garou, Kult, History of the World, Nemak (JpC). FJ (Wg) : We The People, Breakout Normandy, GD'40, Matanikau, Asia et Afrca Aflames. Sc. Shadowrun, Ars Magica, Star Wars, Stormbringer, WH 40,000. GE : Appel de Cthulhu. AdJ : Appel de Cthulhu, cyberpunk. Paorn (7) : la Tsovranie. Petit Capharnaüm n° 14. Destination Aventure : mini sc.

81 - EdF : Ambre ; Blood Berets ; Korea 95 ; Longest Day. FJ : Toon ; Xhënor ; Daymio. PdF : Maléfices. AdJ : Générateur d'idées ; Impliquer les personnages ; La construction de votre Alliance ; Cthuland ; Préparer des PSJ (Mega), Paorn (8) : La Tsovranie (2). Sc. : Rêve de Dragon ; AD&D niv. 2-3 ; Ambre ; L'appel de Cthulhu. GE : Elosis pour Mega III.

82 – Réponse à Témoin n° 1. EdF : Chill, Man ò War, Caesar. FJ : Selenim, Gurps, ContinuuM (JpC), Artic Storm, Ardennes, The Clash of Armor, Die Hanse. AdJ : Bestiaire médiéval, Enfers et damnations, Auberges à la carte, Comment improviser, Les animaux de monte (Simulacres). JeE solo : La libération de Paris. Sc. : Chill, JRTM, Warhammer, Toon.

83 - EdF : Chimères, Mutant Chronicles, Diplomatie, Rise of the Luftwaffe. Fj : Ravenloft, Junta, La Foi et le Glaive, Survivor One (JpC), Stalingrad : opération Uranus, Triumphant Fox, Operation Mercury. AdJ : Entrez dans la caravane, Dayak, Fous du volant. DA : Composer un rôle pour son personnage. Point de vue sur la Guilde (Mega). Interview d'Eric Wujcik. Sc : Elric, AD&D2, Nephilim, Star Wars. GE : Chill/AdC.

84 - L'opinion des parents Maltese. EdF : Ecryme, Les dieux nomades, Second Front. FJ : Oniros, Melulice Warlord (JpC), Seigneurs Dragons, Grand Siècle, Lost Victory, Ring of Fire. AdJ : T'aurais pas un tuyau, Sono d'enfer, Un verre ça va… DA : Jusqu'où aller trop loin ; Lamies, totems et fantômes (Simulacres). Anne McCaffrey. JeE : Totale Apokalypse. Sc : Cthulhu, Mutant Chronicles, Chimères, INS.

HORS SÉRIE DISPONIBLES

HS 1 - SIMULACRES : ÉPUISÉ.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samourai, le barbare, la courtisane ; Devine… et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes - Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA III : ÉPUISÉ.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Conseils pour les meneurs de jeu - Règles de jeu élémentaires pour Simulacres - Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune –Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Advanced Third Reich - Empires in Arms - Interview : Alexandre Adler. JeE : La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Accessoires de jeu : feuilles de campagne - Sc. : Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE : Hastings-1066. Dossiers : Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/ SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines : les armées précolombiennes. Wargame et jeu par correspondance. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul : sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ : Le monastère du Souffle divin. Sc. : Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

ET N'OUBLIEZ PAS NOS RELIURES !

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ soit ☐☐ numéros au prix unitaire de 35 F franco (Étranger : 40 F).
- Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI : ☐ HS n°2 LAELITH (40 F franco - Étranger : 45 F), ☐ HS n°3 MORCEAUX CHOISIS (40 F franco - Étranger : 45 F), ☐ HS n°4 GRANDEUR-NATURE (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°6 SPÉCIAL SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°7 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F), ☐ HS n°8 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°9 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F), ☐ HS n°10 SIMULACRES (49 F franco - Étranger : 54 F), ☐ HS n°11 SANGDRAGON (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°12 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F).
- Je commande ☐☐ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).
- Je joins mon règlement de ☐☐ F par chèque à l'ordre de Casus Belli. Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Nom ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Prénom ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Adresse ☐☐

Code postal ☐☐☐☐☐ Ville ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

RCS PARIS B 572 134 773

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/95, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi *Informatique et Libertés* du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations.

Questions à Omar Jeddaoui,

champion de France de wargame 94 et second au Championnat du monde de ASL 94

À 29 ans, il a une maîtrise en informatique et travaille pour un organisme financier international.

Note : Cet interview a été réalisé pendant le championnat de France, environ à mi-parcours, et Omar Jeddaoui était alors dixième au classement provisoire, avec deux victoires totales et une victoire dite normale à son actif. Il restait alors quatre parties à jouer.

CB : « Depuis quand joues-tu à *Advanced Squad Leader* ?

OJ : J'ai d'abord commencé à jouer à *Squad Leader* il y a près dix ans. Puis j'ai continué sur *ASL* et les wargames en général. Cela me vient essentiellement d'un intérêt pour l'Histoire, qui est émaillée de batailles et de guerres, malheureusement pour nous.

J'aime bien *ASL* au niveau jouabilité, intérêt du jeu lui-même, variété des scénarios. Le système, par scénarios, est tel qu'il y a des combinaisons quasi infinies. Il est très bien conçu pour des scénarios "moyens", impliquant une quinzaine de squads et quelques véhicules. En dessous, on est trop tributaire des jets de dés, et dans les gros scénarios, l'attaquant finit toujours par l'emporter, en massant ses forces. Le niveau idéal, c'est celui de la compagnie. Dans ces conditions, une partie dure une après-midi, rarement plus.

J'apprécie aussi les jeux à une plus grande échelle, au niveau stratégique ou opérationnel. Le plaisir est alors de recréer ce qu'il s'est passé historiquement ou encore d'explorer les alternatives militaires. C'est passionnant, mais nettement plus long.

CB : Tu domines largement le monde du wargame français depuis plusieurs années, à quoi est-ce dû ?

OJ : En fait, je ne sais pas. Pour moi, le wargame est une distraction, pas une raison d'être, et je fais ces choses-là, comme la moto ou le piano, parce que j'aime ça, et j'essaie de le faire au mieux de mes possibilités. Je peux aussi bien m'en passer sans remettre en cause mon équilibre personnel. Malheureusement pour moi, je suis moins bon en piano qu'en wargame…

CB : Et le championnat du monde, c'est venu comment ?

OJ : J'avais déjà remporté ce titre en 91, et là, j'ai profité d'un déplacement professionnel aux États-Unis, pour prolonger mon séjour et aller à Baltimore où se déroulait ce tournoi.

CB : T'es-tu préparé pour y aller ?

OJ : Rien d'extraordinaire, juste l'expérience acquise par dix années de *SL* et *ASL*.

CB : Et sur place, c'était comment ?

OJ : À la fois très impressionnant au niveau organisation (130 joueurs, 7 parties sur 4 jours) et un peu décevant. Il y a énormément plus de wargameurs aux USA, mais seul le "noyau dur" était là, avec une très faible participation étrangère : deux Belges, un Anglais, quelques Québécois, et un Allemand que je n'ai pas vu.

CB : Il y a eu des surprises ?

OJ : Oui. D'abord la défaite de Mc Grath, un des meilleurs Américains, qui avait remporté deux fois le titre. Et ensuite le fait que les organisateurs avaient voulu avoir des scénarios sur tous les théâtres d'opération d'ASL, c'est-à-dire le désert, le Pacifique et l'Europe. Les deux premiers font appel à des règles considérées comme optionnelles, que tout le monde ne connaissait pas. Et en plus, les scénarios de désert, à mon avis, ne sont pas très intéressants. Sur les sept scénarios joués, deux se passaient dans le désert, mais je trouve qu'ils étaient déséquilibrés. Je reste un peu sur ma faim, la seule partie que j'ai perdue, contre Gary Fortenberry (le vainqueur du tournoi), était sur un de ces scénarios et le tirage au sort m'a attribué le camp le plus faible. L'Américain a très bien joué, c'est sûr, mais j'aurais bien fait un match retour… pour le plaisir.

CB : Joues-tu à d'autres jeux ?

OJ : À des jeux de société "classiques", style *Monopoly* ou *Cluedo*, à des jeux de cartes (bridge, tarot), mais pas aux jeux de rôle, ni aux jeux de diplomatie. J'ai essayé, mais sans plus. Dans un wargame, on est deux, et si l'un des deux n'accroche pas au jeu, ce n'est pas trop gênant, la partie se termine vite et on n'en parle plus. Dans un jeu de rôle ou à *Diplomatie*, sur six ou sept personnes, quand un seul se comporte mal, ne sait pas faire la différence entre le jeu et la réalité, tous les autres sont pénalisés.

Omar Jeddaoui : « Dans les wargames, ce qui me fascine, et c'est souvent vrai dans la vie, c'est qu'il y a des gens qui jouent « contre leurs propres intérêts », sans se préoccuper des conditions de victoire. Tout en jouant bien, ils vont passer à côté de la partie, à côté des conditions de victoire… et ils vont perdre. »

A *Diplomatie*, le type même c'est "le rancunier", qui va vouloir à tout prix se venger, empêcher un autre de gagner, sans se préoccuper de sa propre position, contre toute logique. Et toute la partie va être faussée.

CB : Le wargame d'une façon générale, tu continues ?

OJ : Oui, bien sûr. La preuve, c'est que je suis là aujourd'hui.

CB : As-tu un pronostic pour le championnat de France ?

OJ : Pas vraiment, le jeu laisse une grande part à la chance et il y a une douzaine de personnes qui peuvent encore prétendre au titre. La différence se fera sur le terrain, par l'alignement tactique mais également par l'alignement astral… »

Questions à Pascal Montagna,

champion du monde de Diplomatie 94.

Il a 27 ans, et est étudiant en Histoire.

CB : « Depuis quand joues-tu à *Diplomatie* ?

PM : Depuis dix ans environ. Mais je n'ai jamais tourné régulièrement en tournois. J'ai surtout joué avec la première génération des diplomates français (dont Bruno-André Giraudon), et j'en ai gardé de très beaux souvenirs.

Malheureusement, est venu ensuite "l'âge des tournois", qui a un peu occulté cet aspect amical. Bien sûr, ça a permis de voir d'autres joueurs, d'autres façons de jouer, mais l'optique avait changé. De convivial, c'était devenu de la compétition, un peu comme aux échecs. Il m'arrive encore, heureusement, de faire des parties "pour le plaisir", avec des amis.

CB : Le championnat du monde, c'est venu comment ?

PM : Presque par hasard ! C'était en juillet, je n'avais pas prévu de prendre des vacances, et des amis m'ont proposé d'aller à Birmingham, pour ce championnat du monde. C'était plutôt un prétexte pour une grande balade en Angleterre. C'était tellement imprévu, en ce qui me concerne du moins, que je ne faisais même pas partie de l'équipe de France A du tournoi par équipe (qui a fini troisième). J'étais une sorte d'outsider. C'était mon premier tournoi international et j'avais participé à quelques manifestations en France, mais pas de façon très assidue, en raison de mes études.

CB : T'es-tu préparé pour y aller ?

PM : Justement, je n'ai rien fait du tout comme préparation, c'était très spontané comme participation.

CB : Et sur place, c'était comment ?

PM : Après les dix heures de trajet, on est arrivés extrêmement juste et le temps qu'on s'occupe de l'auberge de jeunesse, on est arrivé au tournoi qui allait commencer… sans nous, parce qu'on n'était pas inscrits. Alors on a négocié (!) et on a pu participer. Pour moi, ça a été ma première partie en anglais. À la table, on était deux Français et cinq Anglais. Mais c'était assez facile, je ne parle pas anglais couramment, mais le discours à *Diplomatie* est assez basique : promesses/menaces et surtout pas de fioritures, surtout en temps limité ! A cette table, il y avait Shaun Derrick, un des grands de *Diplomatie* en Angleterre, de quoi être impressionné, mais j'étais trop fatigué pour y penser.

Et j'ai gagné cette première partie, de justesse, en passant de 5 à 9 centres dans la dernière année de jeu. Ensuite, j'ai gagné ma deuxième partie en faisant un "18 centres", donc beaucoup de points et un gros avantage sur les autres joueurs. Il se trouve qu'après la deuxième ronde, on n'était que deux à avoir réus-

pour des champions

Bertrand Lestrée,

second au Championnat du monde de Magic : The gathering 94.

si un "18 centres", Stéphane Gentric (un autre Français, qui a fini second) et moi.

CB : Justement, comment les Français ont-ils été perçus là-bas ?

PM : La France était le seul pays "latin" représenté, mais nous étions la plus grosse délégation étrangère, environ une vingtaine de personnes. Il y avait aussi une grosse délégation scandinave (deux Norvégiens et beaucoup de Suédois), des Australiens, des Américains, des Allemands et des Belges. Ce sont les Suédois qui ont remporté le titre par équipe. Ce sont d'excellents joueurs, très flegmatiques, très fair-play.

CB : Y a-t-il des différences de jeu entre les Français et les autres ?

PM : Oui, très nettes, surtout chez les Anglais. Un joueur français va toujours essayer de rester dans la partie, de se battre jusqu'au bout pour avoir son mot à dire, même s'il n'a plus aucun espoir de victoire. Un Anglais, par contre, dès qu'il va être dans une position d'infériorité telle qu'il ne peut plus gagner, il va se laisser couler, jusqu'à disparaître complètement du plateau. Ça vient peut-être du fait que les Français ne vont pas jusqu'à l'élimination, ils se contentent de faire pression. Alors que les Anglais éliminent systématiquement les faibles.

Moi, après deux victoires, j'étais très surveillé, les gens essayaient de me sortir rapidement, et je restais quand même en jeu, j'ai fait une troisième place dans une partie suivante grâce à ça. J'étais tombé à un seul centre, et je suis remonté tranquillement, en négociant comme un fou. Un Anglais serait parti.

CB : Joues-tu à d'autres jeux ?

PM : Oui, beaucoup. Wargames (*SPQR*, qui est une période que j'affectionne particulièrement, et les jeux sur la Seconde Guerre mondiale d'Avalon Hill qui se prêtent bien à l'initiation), jeux de rôle (*AD&D*, découvert dans les premiers *Casus*, en même temps que *Diplo*, et *GURPS*, plus récemment), plateau (*Dune*, *Civilisation*, *Formule Dé*, *Guerilla*…). Mon préféré en ce moment, c'est *We, the people*, sur la révolution américaine, avec un côté à la fois pédagogique et ludique, j'adore. Ce que j'apprécie en fait, c'est l'aspect très convivial de tous ces jeux.

CB : *Diplomatie*, tu continues ?

PM : Oui, bien sûr. Je défendrai mon titre à Paris l'an prochain, et j'irai aussi au Championnat d'Europe 95 et au "Master's" anglais, où je suis invité.

CB : Et gagner ?

PM : Tout faire pour ça en tout cas, mais le plus important ce n'est pas ça, c'est le plaisir de jouer. »

Pascal Montagna : « Le jeu doit rester un jeu, un loisir, un prétexte à rencontrer des gens, un outil de sociabilité. »

Il a 24 ans, et un diplôme d'ingénieur commercial.

CB : « Depuis quand joues-tu à *Magic* ?

BL : C'est récent, avril ou mai 94, juste à la fin de mes examens. C'est mon frère qui me l'a fait découvrir et c'est avec lui que j'ai fait mes premières parties et mes premiers échanges. Ensuite, ça a été les vacances et là, *Magic* à plein temps, de 13 h à 20 h devant l'Œuf Cube, tous les jours, pour dealer et avoir les cartes que je voulais et qui n'existaient plus à l'époque. J'en étais arrivé à être un des rares, sur Paris, à posséder des "grosses" cartes, des *Arabians*… À force de deals, à partir d'un investissement de 500/600 F, j'avais un super jeu ! Maintenant, c'est plus difficile, les gens connaissent de mieux en mieux la valeur de leurs cartes…

CB : Et le championnat du monde, c'est venu comment ?

BL : À un moment donné, je saturais un peu. *Magic*, c'est un peu le jeu, mais en fait c'est surtout les échanges. J'avais ce que je voulais, alors je saturais. Et puis les limites du jeu, c'est quand même la chance… Quand tu joues face à un mec qui a un petit jeu, qui fait n'importe comment, et que tu perds face à une chèvre, tu as les boules !

Moi, j'ai vite compris les problèmes de proportion, et *Magic*, c'est être capable de sortir vite tes cartes. Faire un deck de 60, 65 cartes maxi, c'est dur, tu te prends la tête pendant des heures à la carte près ! *Magic*, c'est aussi passer des heures à faire ton deck, à le tester. Alors j'ai dit : "Je fais le championnat de France, et si je gagne pas, j'abandonne, je revends toutes mes cartes !" Je l'avais dit à pas mal de monde, alors j'étais obligé de le faire, pour pas perdre la face ! Je savais que je serais dans les trois premiers, mais j'ai gagné… Du coup, j'ai été aux USA pour le championnat du monde.

Bon, il faut quand même dire que trois jours avant le championnat de France, j'ai fait ma demande de passeport. Quelque part, j'y croyais un peu… "Si je gagne et que je peux pas partir, je vais être vert !"

CB : T'es-tu préparé pour y aller ?

BL : Rien de spécial, j'étais serein. L'idée, c'était de jouer le même deck, ou presque, qu'au championnat de France.

CB : Et sur place, c'était comment ?

BL : Horrible ! On était tous crevés, et en plus, mes voisins de chambre, à l'hôtel, avaient fait la fête jusqu'à 5 h du mat' et j'avais dû dormir trois heures en tout… Et avec le décalage horaire, tu imagines… Au premier tour, j'ai failli me faire sortir par un Espagnol, mais à part ça, c'était bien. Les joueurs américains, c'est plutôt des collectionneurs que vraiment des joueurs. Ils ont le côté business. Pour eux, c'est avoir la collec' qui compte. Dans l'esprit, ils font plutôt ça pour gagner de l'argent, pas des parties de cartes.

Et en finale, le mec qui m'a battu, il a eu un bol monstrueux, à toutes les parties. Il a sorti d'entrée des cartes limitées à un seul exemplaire. A toutes les parties, j'te jure ! Mais mon jeu était meilleur que le sien. Il avait des cartes, dans son deck, si moi je les utilise, mes copains rigolent.

Bertrand Lestrée : « Magic, c'est quand même beaucoup de chance. Tu peux avoir le meilleur deck du monde – si ça existe – mais si t'as pas de mana qui sort, tu vas perdre face à une chèvre ! »

C'était en deux manches gagnantes, il a fait 2 à 1. Mais si on avait continué, je suis sûr que je gagnais 6 ou 7 fois sur 10 face à lui. La chance, c'est vraiment un facteur important. Le champion des États-Unis s'est fait sortir au premier tour. C'est dommage qu'ils aient choisi un système par élimination directe, ça privilégie la chance. Le système français est plus équilibré, sur plusieurs parties, avec des adversaires différents.

CB : Justement, comment les Français ont-ils été perçus là-bas ?

BL : Très impressionnants. On était une vraie équipe (4 joueurs), avec des conseils techniques de jeu et de conception du deck, entre nous. D'ailleurs, en quart de finale, on était 3 sur 8, et 2 en demi-finale. Le hasard a voulu que ce soit moi qui élimine l'autre Français, sinon on aurait pu être deux en finale !

Sans conteste, les meilleurs joueurs, c'est les Français. Et les meilleurs joueurs français, ils sont devant l'Œuf Cube, tout le temps. Ça crée une certaine émulation. C'est le piège aussi, parce que si tu joues contre quelqu'un il voit ton jeu et il sait ensuite comment le contrer. Si l'an prochain, les dix meilleurs Français y vont, on revient avec les cinq premières places, c'est clair. C'est les Français les meilleurs, pas les Américains.

CB : Joues-tu à d'autres jeux ?

BL : Non. Et il y a six mois, je connaissais même pas *Casus Belli*.

CB : *Magic*, tu continues ?

BL : Oui, mais juste les grands tournois, pour être aux USA l'an prochain.

CB : Et gagner ?

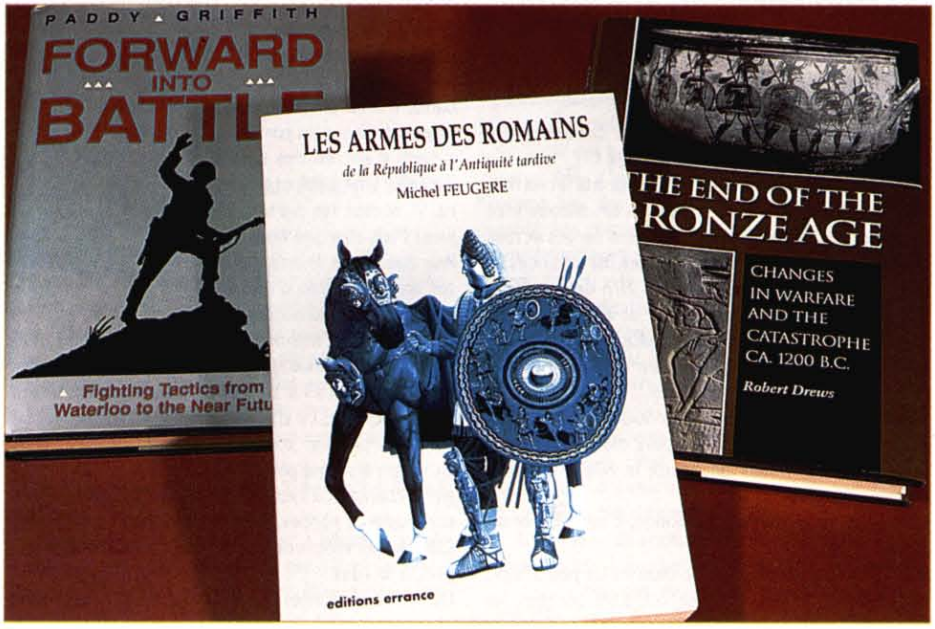
BL : Et gagner ! En revenant des US, j'étais content, j'avais été jusqu'au bout de *Magic*, et si l'Américain n'avait pas eu autant de chance, je gagnais, sans problème ! »

Propos recueillis par André Foussat

photos : Didier Guiserix et Olivier Vignes

Bibliothèque de wargameur

● Intéressante et originale initiative de l'Institut géographique national que de publier deux cartes touristiques de la France ayant pour objet deux thèmes précis : **Lieux de batailles** (carte IGN n° 908) et **Forts et citadelles - musées militaires** (carte IGN n° 907). Très bien faites, claires et extrêmement utiles pour qui veut faire du tourisme intelligent, elles présentent, pour la première, deux mille ans de grandes batailles sur le sol français avec, pour chaque site, une notice de présentation et, pour la seconde, tous les forts, citadelles et musées d'histoire militaire de France. Chaque carte est vendue au prix de 25 F pièce, à l'Espace IGN, 107 rue La Boétie, 75008 Paris (mais on peut également obtenir la liste de tous les points de vente IGN de France en tapant, sur son minitel, 36 15 IGN).



● **The Encyclopedia of Amazons – Women Warriors from Antiquity to the Modern Era**, de Jessica Amanda Salmonson, est un petit dictionnaire biographique de toutes les femmes guerrières, « soldates », pirates, « guérilleras » de tous les temps (et même des légendes et des mythologies : héroïnes et déesses). Au-delà des wargameurs, figuristes et autres amateurs d'histoire militaire, les joueurs de jeux de rôle trouveront là matière à création de personnages (ou de PNJ).
Publié à New York, chez Doubleday/Anchor Books.

● **Timelines of War** est une grosse encyclopédie d'une genre très spécial, puisqu'il s'agit d'une chronologie de tous les conflits, de 100 000 av. J.-C. jusqu'à nos jours. Elle est l'œuvre de David Brownstone et Irene Franck. En 500 pages, nos auteurs dressent la liste d'un nombre infini de conflits qui ensanglantèrent à peu près tous les coins de la planète. Ce découpage chronologique est encore divisé, à chaque page, en grandes zones : Atlantique et Europe du Nord ; Europe centrale, orientale et du Sud ; Afrique et Moyen-Orient ; Asie, Pacifique et Amériques. Comme on pouvait s'y attendre, les guerres dans lesquelles les États-Unis furent impliqués sont traitées avec bien plus de détails que toutes les autres, mais cela reste, à ma connaissance, un ouvrage de référence unique en son genre.
Publié à Boston, par Little, Brown and Company.

● **The End of the Bronze Age – Changes in Warfare and the Catastrophe CA. 1200 B.C.**, de Robert Drews, est l'un des ouvrages les plus originaux que j'ai jamais lus. L'auteur étudie une période de assez peu connue du grand public : l'époque, dans la première Antiquité, qui vit la fin de l'Âge de bronze et des grands empires du Proche et du Moyen-Orient (Sumer, Akkad, Mésopotamie, etc.). Après avoir minutieusement décrit et analysé pourquoi et comment s'est effectuée cette disparition (période que Robert Drews appelle « la catastrophe »), l'auteur s'emploie à prouver que l'une des causes majeures de l'événement fut la découverte, par les peuples barbares jusqu'alors soumis à ces mêmes empires, qu'ils pouvaient, grâce à l'invention de nouvelles tactiques d'infanterie, battre les armées de chariots de leurs maîtres. Pour ce faire, Drews n'hésite pas à étudier dans les moindres détails les méthodes de combat et les armements de l'époque. Bien entendu, cet ouvrage est tout simplement indispensable aux wargameurs-figuristes (peut-être va-t-on bientôt revoir de nouvelles armées sumériennes ou hittites, entièrement revues et corrigées, sur les tables de jeu et dans les compétitions ?), mais aussi à tous ceux – et j'en suis – qui s'intéressent au concept de révolution militaire à travers les âges.
Publié à Princeton, New Jersey, chez Princeton University Press.

● Pour les joueurs de *Res Publica Romana*, voici une bonne biographie du plus célèbre de tous les stratèges et politiciens romains : **César** en personne. L'auteur en est Yann Le Bohec, qui a déjà écrit cet excellent ouvrage qu'est *L'armée romaine* (Picard Éditeur), dont nous avions parlé lors de sa sortie, et qui est aujourd'hui le livre de référence sur le sujet. Ce petit bouquin décrit et analyse la vie et la carrière de Jules César dans leur intégralité. C'est vraiment une grande leçon de stratégie politique et militaire, qu'il s'agisse de l'ascension de l'homme ou de sa chute, et des raisons de cette dernière.
Publié aux PUF, dans la collection Que sais-je ?

● Les éditions Errance mettent deux ouvrages d'archéologie à la disposition de tous ceux qui s'intéressent aux guerres de l'Antiquité. Le premier, **Guerre et armement chez les Gaulois (450-52 av. J.-C.)**, de Jean-Louis Brunaux et Bernard Lambot, étudie avec précision tout ce qui a trait à la chose guerrière chez nos vénérés ancêtres. Après un exposé bienvenu sur les méthodes historiques et archéologiques utilisées par les chercheurs pour parvenir à leurs conclusions, Brunaux et Lambot analysent les problèmes politiques, économiques, religieux et idéologiques liés à la guerre dans les sociétés gauloises. Puis, ils décortiquent ce qu'ils appellent les « moments d'une guerre » : l'entrée en guerre, l'armée en marche, le combat, la victoire, la défaite. Suivent un panorama de l'histoire du guerrier gaulois jusqu'à la guerre des Gaules, une étude sur les armes (épées, casques, enseignes, chars, boucliers, etc.) accompagnée d'une typologie (nombreux dessins à l'appui) et un très intéressant « atlas de l'armement gaulois » (carte des batailles, carte des peuples, glossaire, index des sites archéologiques, bibliographie). Le second, intitulé **Les armes des Romains de la République à l'Antiquité tardive**, est signé Michel Feugère. Il est encore plus complet que le précédent (il faut dire que le sujet est, en lui-même, plus complexe). Après un rappel sur les conceptions militaires de l'Antiquité, Feugère analyse les sources à la disposition du chercheur (textes antiques, tombes, champs de bataille, fouilles archéologiques, monuments, etc.), puis décrit les structures de l'armée (légions, auxiliaires, camps, insignes, logistique, etc.). Suivent trois chapitres sur les armements défensifs et offensifs de la République au Haut-Empire, un chapitre consacré à la cavalerie et un autre à l'artillerie, ainsi qu'un dernier sur l'équipement civil des fantassins. Ensuite, l'auteur se penche sur l'armée romaine du Bas-Empire (décadence ou non ?), et termine par une étude critique mettant le tout en perspective (l'honneur de Rome, les carrières de l'armée, armée romaine et culture, équipement militaire et propagande romaine, statut de l'armement romain et de l'équipement militaire, équipement militaire et histoire romaine : les atouts romains). Ce livre est un heureux complément à celui de Yann Le Bohec déjà cité (*L'armée romaine* ; édité chez Picard).

Deux livres parfaits pour les wargameurs-figuristes, mais aussi pour les joueurs de *SPQR* et *Julius Caesar* (GMT Games), sans parler de *Bellum Gallicum* (jeu en encart paru dans *Casus Belli* n° 68 et 69).
Publiés aux éditions Errance.

● **Le traité sur la guérilla de l'empereur Nicéphore Phocas** est l'une des œuvres majeures de la littérature militaire byzantine, et il a enfin été réédité en France ! Le livre se divise en deux parties : d'une part, la traduction du texte proprement dit ; de l'autre, des commentaires, analyses et explications par des chercheurs contemporains. Grâce à ce traité, vous saurez tout sur l'organisation, la stratégie et les tactiques des armées byzantines de la grande époque de cet empire. À signaler tout particulièrement : de nombreux schémas tactiques qui raviront les wargameurs-figuristes.
Publié par les éditions du CNRS.

● Pour ceux que notre dossier wargame avec figurines sur les armées des peuples de cavaliers-archers des steppes a intéressé, voici une autre réédition d'un texte classique : **Histoire secrète des Mongols**. Cette chronique du XIII[e] siècle est le grand texte fondateur de la culture mongole, et il décrit l'épopée de ce peuple, depuis la jeunesse de Genghis Khan jusqu'à la conquête de l'Eurasie. Organisation, stratégie et tactiques des Mongols sont décrits minutieusement, et on y trouve aussi le récit des campagnes et des combats : c'est une mine d'ordres de bataille et de scénarios. Mais, attention ! tout cela est écrit dans un style parfois déroutant pour un Occidental moderne, ce qui ne devrait pas déplaire à certains rôlistes…
Publié chez Gallimard, dans la collection Connaissance de l'Orient.

● Encore une édition de **L'art de la Guerre**, de Sun Tzu ! Il s'agit cette fois d'une version chinoise (de Hong Kong) en bande dessinée. Agréable à lire, avec des dessins drôles et expressifs, cette petite brochure constitue une bonne première approche de l'œuvre du célèbrissime stratège chinois du V[e] siècle avant Jésus-Christ. De toute façon, comme je l'ai déjà écrit à maintes reprises, Sun Tzu peut être relu à l'infini. Et il n'est pas interdit de comparer les différentes versions de ce texte présentes sur le marché.
Publié en français par Carthame Éditions (Les Tattes, 74250 Fillinges).

● **Heavenly Warriors – The Evolution of Japan's Military, 500-1300**, de William Wayne Farris, étudie la genèse du système militaire japonais tel qu'on le connaît généralement dans le grand public : celui des célèbres samouraïs. À travers l'analyse des technologies militaires et des tactiques, de l'organisation sociale, des structures économiques et politiques, Farris nous montre l'évolution pas à pas d'une civilisation de petits seigneurs en direction du shōgunat. Ce livre est rempli d'ordres de bataille, d'analyses de campagne, de descriptions techniques, et constitue également une mine de scénarios.
Publié par Harvard University Press.

● **Medieval Military Technology**, de Kelly DeVries, sera, lui aussi, très utile aux wargameurs-figuristes (ou même aux joueurs de *Cry Havoc*, *Siège* et *Croisades*). Outre une fort complète bibliographie, on y trouvera des études sur les armes et les armures, l'étrier, la chevalerie, le féodalisme et les techniques de combat de choc de la cavalerie lourde, l'artillerie névrobalistique (catapultes, onagres, trébuchets, etc.) et les premières bombardes, l'évolution de la fortification tout au long du Moyen Âge et, enfin, sur les navires de guerre. L'intérêt principal de ce livre, en dehors du simple fait qu'il constitue un panorama complet sur le sujet, est que ce même panorama est basé sur les plus récentes découvertes archéologiques, bibliographiques et universitaires, et Dieu sait s'il y en a eu ces dernières années ! En effet, notre connaissance d'un très grand nombre de périodes historiques est aujourd'hui entièrement différente de ce qu'elle pouvait être il y a seulement trente ans, et l'histoire médiévale est de celles-ci.
Publié à Peterborough, Ontario (Canada), chez Broadview Press.

● **La bataille de l'oued El-Makhazen, dite bataille des Trois Rois (4 août 1578)**, de Pierre Berthier, est une étude très complète sur un événement majeur de la Renaissance, en général, et de l'histoire du Portugal et du Maroc, en particulier ; malheureusement, cette bataille est quasiment inconnue du public français. En cette année 1578, une armée portugaise, commandée par le roi Dom Sébastien en personne, débarqua au Maroc pour aider à remettre sur le trône de ce pays le roi légitime qui en avait été chassé par un usurpateur, en l'occurrence l'oncle de ce dernier. Lors du combat qui s'ensuivit, l'armée marocaine vainquit son adversaire, mais les trois souverains périrent les armes à la main. Ce fut une catastrophe pour le Portugal car Dom Sébastien était mort sans héritier, et le royaume passa pour quatre-vingts ans sous domination espagnole. Pierre Berthier fait ici de « l'histoire-bataille » comme on devrait toujours la faire ; c'est très simple, il étudie tout : le contexte historique et géostratégique, les biographies des principaux protagonistes, les causes de la guerre, les opérations, les armées en présence, leur composition, leur armement et leurs tactiques, le terrain, la bataille proprement dite et ses conséquences. Un livre pour les wargameurs-figuristes Renaissance, mais aussi pour les joueurs d'*Europa Universalis*, puisque cette bataille est l'un des principaux événements aléatoires du système de ce jeu.
Publié par les Éditions du CNRS.

● Encore de la lecture pour les joueurs d'*Europa Universalis* : **L'affirmation de l'État absolu, 1515-1562**, de Joël Cornette. Il s'agit ni plus ni moins que d'un manuel destiné aux étudiants de l'enseignement supérieur. L'ouvrage idéal, donc, pour tous ceux qui, désireux de s'initier à la période, cherchent un recueil complet, exhaustif et d'un bon niveau intellectuel, tout en restant accessible au grand public. Toutefois, le thème couvert par ce livre reste limité à la France, depuis la montée sur le trône de François I[er] jusqu'à la Fronde et aux premières années du règne de Louis XIV. Période charnière qui vit notre pays, surmontant bien des épreuves et des guerres civiles, se mettre en position d'accéder au rang de première puissance mondiale.
Publié chez Hachette, dans la collection Supérieur.

● Encore une réédition d'un texte ancien avec le **Baron von Steuben's Revolutionary War Drill Manual**. Il s'agit d'un fac-similé de l'édition originale de 1794. Le baron von Steuben était un aventurier allemand qui, à la fin du XVIII[e] siècle, alla proposer ses services de spécialiste militaire à l'armée des insurgés américains de George Washington en lutte contre la puissance coloniale anglaise. Notre baron fut accepté comme instructeur en chef et il est aujourd'hui considéré comme le quasi-fondateur de l'US Army ! Avec ce petit opuscule, publié vers la fin de sa vie, nous disposons d'un manuel complet d'instruction des troupes du XVIII[e] siècle. Pour les joueurs de *Grand Siècle*.
Publié à New York, par Dover Publications Inc.

● Il y a de cela bien longtemps, Jeux Descartes avait publié un magistral wargame sur la guerre de 1870. Les heureux possesseurs de ce jeu apprécieront donc tout particulièrement le livre de l'historien François Roth, **La guerre de 70**. D'abord paru chez Fayard, cet ouvrage est maintenant disponible en collection de poche. Ce fut d'abord et avant tout une guerre menée de façon magistrale par ce génial stratège prussien que fut von Moltke et, en cela, un leçon appliquée d'art opérationnel pour tous les wargameurs. Mais pourquoi la France fut-elle battue ? Et pourquoi l'Allemagne a-t-elle gagné ? Difficiles questions auxquelles un recul désormais suffisant, et un examen serré des sources, permettent d'apporter des réponses plus nuancées que celles des contemporains de cette guerre. Ce livre est un beau récit, celui d'une guerre oubliée des Français comme des Allemands, et qui se présente pourtant comme la matrice des deux guerres mondiales. Cartes, chronologie et index complètent cet ouvrage de référence. Et si Descartes rééditait son wargame ?
Publié chez Hachette, dans la collection Pluriel.

● **The Social History of the Machine Gun**, de John Ellis, raconte, comme son titre l'indique, l'histoire de la mitrailleuse et des conséquences qu'a eu l'invention de cette arme sur l'économie, la politique et, bien sûr, l'art militaire de ces cent quinze dernières années. Car la mitrailleuse bouleversa la guerre de fond en comble et, avec celle-ci, nombre de structures de la société. La partie la plus intéressante de l'ouvrage concerne les débuts de cette arme, lorsqu'elle fut confrontée à l'opposition farouche des élites militaires, peu désireuses de remettre en cause leurs certitudes quant à la valeur des charges glorieuses et des occasions d'exploits individuels. On sait ce qui s'ensuivit : les hécatombes de la Première Guerre mondiale… Après ce conflit, la mitrailleuse fut mise en vente dans le grand commerce et ce furent les gangsters qui s'en emparèrent, contribuant à sa légende. Enfin, comme le suggère Ellis, cette arme fut à l'origine de toute la course moderne aux armements : son existence nécessita l'apparition du char de combat, lequel entraîna le développement de l'aviation, etc. Nous ne sommes toujours pas sortis du cycle infernal.
Publié à Baltimore, par The John Hopkins University Press.

● De toute cette sélection de livres, celui de Paddy Griffith, **Forward Into Battle – Fighting Tactics from Waterloo to the Near Future**, est celui qui risque le plus d'intéresser les wargameurs. L'auteur dresse un panorama complet, critique et analytique des tactiques de la guerre terrestre depuis les conflits napoléoniens : 1808-1815, la puissance de feu de l'infanterie de Wellington ; 1815-1915, la nouveauté du « champ de bataille vide » dans la Première Guerre mondiale ; 1916-1945, le triomphe du blindé sur l'infanterie ; 1965-1973, la supposée suprématie de la technologie au Vietnam ; le passé militaire récent et les champs de bataille de demain. C'est un ouvrage que tous les joueurs de wargame tactique et opérationnel dévoreront, et dont ils devront faire leur bible. Signalons qu'il comporte une très complète bibliographie.
Publié à Novato (Californie), chez Presidio Press.

● Tout bon amateur d'histoire militaire connaît l'historien britannique John Keegan, l'auteur de *Anatomie de la bataille* et de *L'art du commandement*, dont nous avons déjà rendu compte dans ces colonnes. Il ▷

La revue **L'Armement**, organe de la Délégation générale pour l'armement du ministère de la Défense, va publier, au mois de janvier, un numéro consacré à la simulation et aux simulateurs « professionnels », tels qu'ils sont utilisés par les militaires et les ingénieurs. Les wargameurs civils que nous sommes y trouveront de fort intéressants articles sur un domaine à la fois très voisin et très différent du nôtre. A signaler dans ce numéro, la présence d'un article signé de notre ami Claude Esmein, et présentant « nos » wargames aux militaires, dans le but de prouver à ces derniers que les jeux de simulation en vente libre peuvent présenter un intérêt professionnel certain...
Pour commander ce numéro (à partir du 20 janvier 95), écrire à : ADDIM/Revue L'armement, 6 rue Saint-Charles, 75015 Paris ; en joignant un chèque de 81 F (65 F +16 F de frais de port) à l'ordre de ADDIM/Revue L'armement.

était donc temps de présenter son ouvrage majeur concernant cette fois la guerre navale : **The Price of Admiralty**. L'auteur y examine successivement les batailles de Trafalgar, du Jutland, de Midway et des convois de l'Atlantique. Quand on sait l'originalité et la pertinence des œuvres précédentes de Keegan, on ne peut qu'être impatient de lire ce qu'il écrit sur les affrontements maritimes, et la façon dont il les compare et les met en perspective. Il dissèque chacune de ces batailles, étudie les tactiques et les stratégies, offensives ou défensives, le rôle des commandants en chef, ainsi que les réactions des simples matelots. Enfin, sa conclusion sur les guerres navales contemporaines et à venir sera lue avec profit par les joueurs de *Harpoon* et des *Fleets*.
Publié chez Penguin Books, à Londres.

● Le grand historien militaire qu'est Philippe Masson vient de publier une magistrale **Histoire de l'armée allemande - 1939/1945**. Nous avons là une de ces études dont Masson a le secret lorsqu'il veut remettre les pendules à l'heure, rétablir la vérité historique et briser légendes, clichés et lieux communs ; nous avions déjà pu le constater avec *Une guerre totale* (publié chez Hachette - Pluriel). L'auteur précise lui-même l'objet de son livre : il « ne se limite pas aux opérations militaires, mais s'efforce de discerner les ressorts secrets de cette armée sur le plan du commandement, de la doctrine, des matériels, du renseignement ou du politique, susceptibles d'expliquer des victoires retentissantes et un désastre pratiquement sans précédent dans l'histoire ». Philippe Masson est un des rares historiens militaires français qui sachent aussi penser la stratégie. De plus, il écrit sur des sujets qui semblaient archi-connus, en utilisant et en mettant à la disposition du grand public les résultats des dernières recherches historiques. En bref, il n'écrit pas ce qui aurait pu être écrit en 1960, comme c'est bien trop souvent le cas chez beaucoup de mauvais historiens « populaires », soi-disant spécialistes de la Seconde Guerre mondiale ; et le tout est agréable à lire et « s'avale » d'une traite.
Publié chez Perrin.

● Les joueurs d'*ASL* (ceux de *Red Barricades* en particulier ; voir notre dossier *ASL* dans ce numéro...) ou de *Turning Point Stalingrad* dévoreront le plus grand chef-d'œuvre de l'écrivain soviétique Vassili Grossman, **Vie et Destin**. Il s'agit d'une gigantesque fresque de la bataille de Stalingrad, écrite dans un style magnifique, lyrique, où le souffle de l'épopée parcourt toutes les pages. Et ce fut aussi, lorsque ce livre fut publié pour la première fois en Union soviétique, dans les années cinquante, un fervent plaidoyer contre le régime stalinien qui valut à son auteur moult tracasseries... Le livre fut d'ailleurs saisi par le KGB. On le lit les larmes aux yeux ; c'est une œuvre dans la lignée du *Guerre et Paix*, de Tolstoï ! Décidément, les Russes sont des écrivains incomparables.
Publié chez Presses Pocket.

● **Défense et Océans**, de l'amiral Guy Labouérie, de l'Académie de marine, est un recueil de textes écrits par l'auteur durant sa carrière de marin. Certains sont sans grand intérêt pour les non-professionnels, mais d'autres sont riches d'enseignements dus à l'expérience opérationnelle de Guy Labouérie. Ainsi, j'ai tout particulièrement apprécié De la réflexion dans les armées (décapant !...) ; Opérations en océan Indien ; Aspects maritimes de la guerre Iran-Irak ; Le Golfe et son environnement ; Océans, géographie et stratégie ; A propos d'armes nouvelles ; Des menaces nouvelles ? ; Géostratégie et marines militaires ; Demain les océans ; La crise, vue du terrain ; et une bonne bibliographie de base pour tous les stratèges (professionnels ou amateurs).
Publié par l'ADDIM, dans la collection Esprit de Défense.

● **Maneuver Warfare – An Anthology** est un recueil de textes écrits par plusieurs auteurs différents et rassemblés ici par Richard D. Hooker Jr., qui examine le concept de guerre de manœuvre au XX^{e} siècle, de la Première Guerre mondiale et des années qui l'ont précédée, à l'époque contemporaine et au futur proche, en passant par les théories des années 30 et la Seconde Guerre mondiale. Truffé d'exemples et d'analyses de cas particuliers, ce livre est aujourd'hui de ceux qui sont au cœur du débat actuellement en cours dans l'*establishment* militaire américain. Tous les wargameurs le liront avec profit (les amateurs de simulations à l'échelon opérationnel en particulier) car, ne l'oublions pas, la validité première de nos wargames est précisément de simuler la manœuvre...
Publié à Novato (Californie), par Presidio Press.

● **Armements et conflits contemporains de 1945 à nos jours**, de André Collet, contrôleur général des armées, est un bon ouvrage d'initiation à la connaissance de ce sujet, complet et exhaustif. Il aborde autant la question des ventes et fournitures d'armes que celle de leur production, ou encore celle de leur utilisation dans les différents conflits qui ont éclaté depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale.
Publié aux éditions Armand Colin.

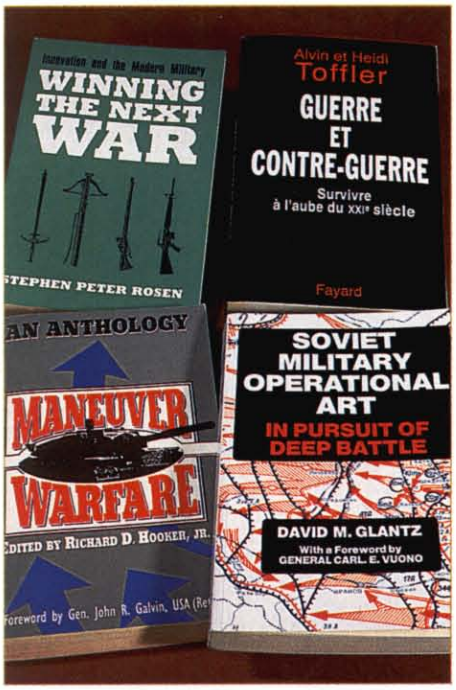
● **Défense aérienne - stratégie et réalité**, de Albert A. Stahel, est une brève histoire des doctrines et des mises en pratique de l'arme aérienne depuis son apparition au début de ce siècle. Un bon petit livre assez complet, bien utile pour les amateurs de wargames simulant les guerres du XX^{e} siècle. Malgré le titre, l'objet de l'ouvrage dépasse largement le simple problème de la défense aérienne pour étudier tous les aspects de la question.
Publié par Georg Éditeur, à Genève, Suisse.

● Sur un thème approchant, voici **Soviet Military Operational Art – In Pursuit of Deep Battle**, de David M. Glantz. L'auteur, colonel dans l'US Army, est actuellement le meilleur spécialiste américain de l'art militaire russe et soviétique. Il étudie en détail la pensée militaire tactique et opérationnelle soviétique, depuis la guerre civile qui suivit la Révolution de 1917 jusqu'à nos jours, en passant, bien sûr, par la Grande Guerre patriotique (la Seconde Guerre mondiale, pour les Russes). Selon Glantz, ce sont les Soviétiques qui ont véritablement créé ce concept d'échelon opérationnel dans l'art de la guerre et qui ont poussé le plus loin sa théorisation comme sa mise en pratique ; ils restent donc aujourd'hui les modèles à étudier comme point de départ à tout travail sérieux sur ce problème.
Publié à Londres, chez Frank Cass and Company.

● Les militaires de profession qui connaissent les wargames « civils » (ceux que nous pratiquons dans notre hobby) affirment que l'intérêt principal de ces derniers est l'étude de la manœuvre, mais que leur défaut principal est de schématiser à outrance les problèmes logistiques, lesquels constituent, depuis longtemps, l'une des composantes les plus importantes et les plus complexes de l'art de la guerre. Afin que les wargameurs prennent conscience de ce fait et, qui sait, tentent d'y remédier en créant de nouveaux systèmes de jeu, rien ne vaut la lecture de ce petit livre de Martin Van Creveld : **Supplying War – Logistics from Wallenstein to Patton**. Van Creveld décrit et analyse comment les armées sont passées, pour assurer leur logistique, du pillage (Wallenstein – guerre de Trente Ans ; voir *Lion of the North*...) à cette machinerie extrêmement complexe et perfectionnée que fut l'armée américaine de la Seconde Guerre mondiale.
Publié en Grande-Bretagne, par Cambridge University Press.

● **Special Operations Forces**, de John M. Collins, est un ouvrage semi-officiel publié par le gouvernement américain sur l'organisation et les doctrines d'emploi des forces spéciales (« Bérets verts », Rangers, SEALs, etc.). On trouvera également des annexes précieuses telles qu'un glossaire, une liste d'abréviations et d'acronymes, et des textes officiels. Un livre tout indiqué pour les joueurs de *Ranger* (Omega Games), s'ils veulent réfléchir à l'emploi stratégique très particulier de ces troupes, étudier des ordres de bataille et organiser des campagnes ou des scénarios.
Publié à Washington, chez National Defense University Press.

● **Guerre et contre-guerre – Survivre à l'aube du XXI^{e} siècle**, est le dernier ouvrage en date (cette fois écrit en collaboration avec sa femme Heidi) du célèbre futurologue Alvin Toffler, déjà auteur de deux livres à succès : *Le choc du futur* et *La troisième vague*. Cette fois, Toffler aborde les problèmes géopolitiques, mais aussi de technologie militaire du futur. Nous avons là l'une des réflexions les plus pertinentes sur les guerres de l'avenir, mais aussi sur l'avenir de la guerre. Selon Toffler, les conflits de la « Première vague » (les sociétés agricoles) nous ont donné



l'épée, ceux de la « Deuxième vague » (les sociétés industrielles, dont nous sommes en train de sortir), nous ont donné la mitrailleuse et le char, ceux de la « Troisième vague » (la société de l'ordinateur et de l'information) s'apprêtent à nous faire connaître – et affronter… – des armements terrifiants dignes des romans de science-fiction les plus débridés. Un livre pour les passionnés de stratégie et des problèmes militaires et technologiques, mais aussi pour ceux qui s'intéressent à la « cyberculture » sous toutes ses formes et aux jeux *Battletech* !
Publié chez Fayard.

● **Winning the Next War – Innovation and the Modern Military**, de Stephen Peter Rosen, se situe dans un domaine similaire. L'auteur étudie les processus d'innovation technique et tactique au XXe siècle, aux États-Unis. Plusieurs exemples historiques viennent étayer sa thèse : le passage d'une flotte de cuirassés à une flotte de porte-avions, dans l'US Navy ; l'évolution de la doctrine d'emploi des Marines, de la lutte anti-guérilla aux grandes opérations amphibies, la création des divisions aéromobiles héliportées dans l'US Army, l'apparition des chars dans l'armée britannique durant la Première Guerre mondiale, la rénovation de la flotte de sous-marins américaine dans les années trente et quarante, la création d'une aviation de bombardement stratégique aux États-Unis entre 1941 et 1945.
Publié à Ithaca et Londres, chez Cornell University Press.

● Dans un précédent numéro, je vous avais déjà dit tout le bien que je pensais du premier livre du général Fievet, intitulé *De la stratégie militaire à la stratégie d'entreprise*. Maintenant professeur dans une école supérieure de commerce (l'ESSEC), l'auteur récidive avec **De la stratégie – L'expérience militaire au service de l'entreprise**. Cet ouvrage complète le premier livre en précisant un certain nombre de notions importantes. Il examine tour à tour l'essence de la stratégie, puis sa mise en œuvre concrète (stratégies gagnantes ou perdantes). Une douzaine de batailles font l'objet d'une analyse détaillée, dont la campagne de France de 1940 et la campagne de Russie de 1941. Parfois un peu ardu lorsqu'il aborde des points très théoriques (des connaissances en philosophie peuvent alors être utiles), ce livre sait, malgré tout, rester clair et parfaitement accessible à tout un chacun. Les exemples et les illustrations sont là pour aider le lecteur à « pénétrer » la pensée philosophique de l'auteur. C'est alors un vrai plaisir de se sentir plus intelligent, et de comprendre enfin des principes philosophiques souvent trop abscons.
Publié chez InterÉditions.

● Dans un même domaine, voici **Le grand combat – Conquérir la préférence des clients**, de Yves H. Philoleau et Denise Barboteu-Hayotte. Les auteurs, créateurs d'une société de conseil aux entreprises appelée le « Groupe Marketing de Combat », se sont, eux aussi, inspirés des principes militaires pour les appliquer à l'économie. Bourré d'exemples, ce livre se lit très facilement et constitue une bonne source d'inspiration pour les wargameurs et autres « diplomates ».
Publié chez Dunod.

● Autre ouvrage de référence à posséder dans sa bibliothèque : **Histoire des relations internationales**, autrefois publié sous la direction du grand universitaire que fut Pierre Renouvin, et qui vient d'être réédité après des années d'indisponibilité en librairie. Cette œuvre magistrale se divise en trois tomes : le premier va du Moyen Âge à 1789, le second de 1789 à 1871 et le troisième de 1871 à 1945. Les joueurs de *Diplomatie*, *Empires in Arms*, *Days of Decision*, *Pax Britannica*, *Europa Universalis*, *Grand Siècle* ou *Machiavelli* trouveront là leur bonheur : de l'inspiration, des analyses géopolitiques et, bien sûr, des scénarios tout prêts.
Publié chez Hachette.

● **The Rise of Modern Diplomacy 1450-1919**, de M.S. Anderson, nous conte la naissance de la diplomatie moderne, depuis les débuts de la Renaissance, à la fin du XVe siècle, jusqu'aux traités qui mirent fin à la Première Guerre mondiale. Bien plus qu'une simple histoire des relations internationales (rivalités, traités, négociations, course à la puissance) durant cette période, ce livre s'attache à décrire la naissance et l'évolution des *instruments* de la diplomatie : ministères des Affaires étrangères, mécanismes et services diplomatiques, etc., mais aussi idées et concepts en matière de relations internationales : régularisation des relations inter-États, équilibre des puissances, organisations internationales toutes plus ou moins destinées à mettre fin aux guerres. Très agréable à lire. Un heureux complément à l'étude des guerres sous leur simple aspect strictement militaire.
Publié à Londres, chez Longman.

● Amateurs d'histoire contemporaine, si vous savez avoir de l'humour, vous apprécierez tout particulièrement **A Cartoon History of United States Foreign Policy From 1945 to the Present**, recueil des meilleurs dessins humoristiques parus dans la presse américaine depuis la fin de la guerre, en matière de politique étrangère. C'est très inégal, mais un bon nombre de ces dessins restent vraiment excellents.
Publié à NewYork par Pharos Books.

Tous les ouvrages anglo-saxons présentés ici sont disponibles auprès de la librairie World Data, 10 rue Nicolas Flamel, 75004 Paris ; tél. : (1) 42.78.05.78 ; fax : (1) 42.78.14.72.

CASUS BELLI hors série n° 13.
Décembre 1994- février 1995.
Publié par Excelsior Publications,
1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.
Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88.
Dépôt légal : 4e trimestre 1994.
n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264.
Copyright © CASUS BELLI 1994. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans.
Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Mlle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION.
Président-directeur général : Paul Dupuy.
Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet.
Directeur général adjoint : François Fahys.
Directeur de la publication : Paul Dupuy.
Directeur financier : Jacques Béhar.
Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus.
Directeur des études : Roger Goldberger.
Directrice commercial publicité : Patricia Brault.
Directeur du département télématique : Michel Brassinne.
Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION.
Rédacteur en chef : Didier Guiserix.
Rédacteurs en chef adjoints : André Foussat et Laurent Henninger.
Secrétaires de rédaction : Pierre Lejoyeux et Agnès Pernelle.
Maquette : Jean-Marie Noël.
Secrétariat : Valérie Tourre.
Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Bernard Bittler, Didier Guiserix, Éric Puech.

SERVICES COMMERCIAUX.
Directeur marketing et commercial adjoint, directeur des ventes : Jean-Charles Guérault.
Chef de produit marketing : Capucine Thévenoux.
Chef de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette.
Chef de produit ventes : Bernadette Cribier.
Abonnements : Patrick Sarradeil.
Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18.
Réassorts et modifications : Terminal E 91.
Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse).
Relations extérieures : Valérie Lahanque.
Tél. : (1) 46.48.48.26.

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

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.
Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an.
Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6.
Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop.
Flashage/Photogravure Dawant. Tél. : (1) 40.27.59.59.
Imprimeries SAIT- Tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP - Tél. : (1) 60.69.56.16.

3615 CASUS

Le service télématique du magazine Casus Belli est LE service du jeu de rôle et de simulation : nouveautés, initiation, calendrier des manifestations ludiques, annuaire des clubs, forums d'expression, etc. Mais aussi une sélection des meilleurs jeux à plusieurs joueurs connectés en direct : STARBUSTER (space opera), BLACK RACKAM (navigation et combats entre flibustiers), U-BOOT (combats de sous-marins en surface ou en profondeur), ROGUE (médiéval-fantastique).

3615 BIG

Vous pratiquez les jeux de votre choix pour gagner des points. A tout moment vous transformez les points de votre score en lots et les recevez chez vous ! Simple, rapide et efficace.

3615 ROGUE

Vous dirigez les pas de votre personnage dans les sous-sols de la ville de Laelith (250 niveaux !). Les joueurs peuvent se rencontrer, se parler, se combattre… ou s'entr'aider !

3615 KIL

Dans ce jeu unique en son genre chaque joueur a pour mission d'éliminer un autre joueur et s'il y parvient se substitue à lui dans une pyramide hiérarchique où les pouvoirs évoluent. Un autre « contrat » est au rendez-vous de cette nouvelle position, jusqu'à atteindre la très dangereuse et très convoitée position de Numéro 1. (Jeux primé mensuellement et semestriellement).

ZAARDEN

par téléphone, au 36.68.00.63

Le premier jeu de rôle vocal, à thème médiéval-fantastique, vous conduit dans l'univers sonore de la très étrange contrée de Zaarden. (ex 36 70 07 70)

Les services télématiques en 3615 coûtent, selon les cas, 1,27 F TTC/mn ou 2,19 F TTC/mn.

3615 DESCARTES

Descartes Editeur vous livre à domicile tous les jeux de son catalogue. (paiement par chèque ou CB).

DANS L'ESPACE, LA GUERRE DES CLANS FAIT RAGE...

Veuillez m'envoyer :

- ❑ **BATTLESPACE au prix de .....250 F**
- ❑ **BATTLETECH au prix de.....250 F**
- ❑ **BATTLESPACE + BATTLETECH au prix de .....450 F**

Ci-joint mon règlement de.....F. (Franco de port) à l'ordre de :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15.

DESCARTES 36 15

NOM.....PRÉNOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL.....VILLE .....

Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement.

DESCARTES EDITEUR

LES SPECIALISTES DU JEU

DESCARTES

BOUTIQUES

JEUX DESCARTES

6, rue Meissonnier
75017 PARIS
Métro : Wagram
Tél : 42.27.50.09

JEUX DESCARTES

52, rue des Ecoles
75005 PARIS
Métro : Cluny/La Sorbonne
Tél : 43.26.79.83

JEUX DESCARTES

39, Bd Pasteur
75015 PARIS
Métro : Pasteur
Tél : 47.34.25.14

JEUX DESCARTES

13, rue des Remparts d'Ainay
69002 LYON
Métro : Ampere/Victor Hugo
Tél : 78.37.75.94

© Casus Belli 1994 Carte conçue par Michel Salicetto, dessin Bernard Bittler
BATTLETECH est un jeu édité par Jeux Descartes sous licence FASA