

SUR

un
PLATEAU

Dragon

*Jeu de rôle
pour wargameurs
ou wargame
pour rôlistes ?*



Avant d'entrer dans le vif du sujet, admirons un instant le dessus de boîte illustré par Florence Magnin — ah ! si tous les jeux avaient d'aussi belles boîtes ! Bref moment d'attendrissement... Bon ! Dragon Noir, tome 1- l'Exil ! Que voulez-vous que je vous dise ? C'est Cry Havoc adapté au fantastique. Pardon ? Vous ne connaissez pas Cry Havoc ? Alors suivez le guide...

Petit rappel pour les incultes et les distraits

Cry Havoc (en français courant, « Pas de quartier ! ») est un jeu de simulation militaire (un wargame, quoi !) situé à l'époque médiévale et ayant pour échelle un pion = un homme (tiens ! C'est l'échelle du jeu de rôle, non ?). Ses règles sont d'inspiration anglaise (en fait, le jeu est né là-bas), mais elles ont été copieusement remaniées par Duccio Vitale, patron d'Eurogames, qui les a peaufinées pour en éliminer les bogues, imprécisions et autres absurdités qui fourmillaient dans l'édition originale. Bien vite, le jeu a donné naissance à d'autres jeux, entièrement compatibles du point de vue des règles, des pions et des cartes, mais jouables indépendamment les uns des autres. D'abord, ce fut *Siège* qui, comme son nom l'indique, envoyait fringants chevaliers et pauvres paysans mal armés à l'assaut d'un château fort. Mais déjà, toutes les cartes de ce second jeu pouvaient être utilisées avec celles de la première boîte, de même que les pions — qu'il vaut mieux appeler personnages, puisqu'ils ont tous un nom.

Puis vint *Croisades*, où le joyeux soldat du Christ pouvait aller faire cabosser son armure par les lances infidèles. L'utilisation d'une carte du Proche-Orient vers l'an de grâce 1100 permettait (surtout dans la version française !) de relier les combats entre eux et de jouer une campagne dans laquelle un jeune chevalier pouvait devenir un puissant seigneur. Mais ici aussi, la compatibilité des jeux était respectée.

Le dernier-né d'Eurogames a l'ambition de plaire à la fois aux rôlistes et aux wargameurs. Et de fait, grâce à beaucoup de bonnes idées et aux qualités de base de la série Cry Havoc, dont il est la plus récente incarnation, il pourrait bien y réussir !

Nous n'étions pas très loin de l'Asie, alors pourquoi ne pas pousser jusqu'à l'Extrême-Orient et le Pays du Soleil Levant ? Avec *Samourai*, les ninjas entraient en scène. Qui serait le nouveau Shogun ? Et comme la compatibilité restait parfaite, vous pouviez faire rencontrer des samourais et des paladins, même si ce mélange faisait une cuisine bizarre.

Ajoutez à ces trois jeux deux extensions, *le Châteaude des Templiers* et *la Cité médiévale fortifiée*... Et un autre jeu complet : lorsque vous lirez ces lignes, *Vikings* devrait enfin être sur les rayonnages de votre boutique favorite, avec des règles de combat naval, d'abordage, de débarquement. Au total, une belle famille, pas vrai ? Et dont les parents français peuvent être d'autant plus fiers que leurs règles sont nettement supérieures à celles des versions originales.

La grande aventure

Mais le rêve des chevaliers n'était-il pas de combattre des dragons ? Enfin ces derniers nous arrivent — et il ne s'agit pas seulement, comme en Angleterre, de l'ajout au système de base de règles plus ou moins fantastiques, mais d'une authentique épopée en quatre tomes/boîtes. Une histoire romanesque sous-tend en effet la série des quatre boîtes, dont la première s'intitule *l'Exil*

et la seconde, qui devrait paraître cet automne (à temps en tout cas pour votre petit Noël), *l'Epreuve*. Nous verrons ensuite un jeu plus stratégique, *la Conquête* et enfin *le Retour*. Chaque boîte est, il faut le souligner, un jeu complet.

Une petite troupe de courageux rebelles menés par un noble guerrier, une guerrière tout aussi noble et un puissant magicien a donc fui les terribles loups-de-guerre de l'abominable tyran Sigéric (nous ne découvrirons les « loups » en question qu'au tome 3 mais, d'après nos espions, nous ne perdons rien pour attendre !). Nos amis se trouvent maintenant sur une île perdue habitée par diverses peuplades : orks, nains, elfes, trolls. Les cinq premiers scénarios racontent leur affrontement avec les orks. Puis les adversaires, devenus alliés (avec des orks ? Mais oui, ne soyez pas raciste !) vont devoir abattre un monstrueux dragon et pénétrer enfin dans les cavernes des Nains noirs pour y délivrer une princesse et un dresseur de dragons... Ouf.

Un système bien au point

Les règles sont caractérisées par une grande netteté, issue du système d'origine, dûment éprouvé par l'expérience. La description d'un pion suffit d'ailleurs à en résumer une grande part : en haut à gauche, le potentiel d'attaque ; en haut à droite le potentiel de défense (dans un cercle pour les personnages en armure) ; en bas le potentiel de mouvement. Voilà qui dit quelque chose aux wargameurs, mais que le rôliste moyen me paraît capable d'assimiler sans surchauffe cérébrale. Cependant, la grande originalité de la série réside dans le fait que chaque personnage est représenté par deux pions : un pion « en bonne forme » (au dos : personnage assommé) et un pion « blessé » (au dos : personnage tué). Les personnages pouvant monter à cheval ont en outre un pion les représentant en forme et à cheval (verso : cheval sans cavalier) et un les représentant blessés et à cheval (verso : cheval tué). Dans tous les cas, nous avons droit à une illustration très réjouissante.

Noir

Le tour de jeu représente au plus quelques dizaines de secondes de temps réel (ou fantastique). Se succèdent le tour du joueur A et celui du joueur B. Pour chaque tour : tirs offensifs des archers du joueur « en phase », mouvement des personnages de celui-ci et tirs défensifs éventuels des archers adverses, combats au contact, réglés selon le bon vieux système des rapports de force, et récupération des personnages du joueur « en phase » assommés au tour précédent.

Rien d'insurmontable dans cette séquence. Les seuls points délicats me paraissent venir du fait que, pour tirer défensivement, les personnages armés d'arcs longs ou d'arbalètes ne doivent pas avoir bougé pendant leur tour : mieux vaut utiliser des marqueurs quelconques pour éviter les disputes. Evidemment, il y a des problèmes de ligne de tir, de protection offerte par les murs, d'avantages donnés aux tireurs par les tours...

Précisons ici — Eurogames ne nous en voudra pas — que si une ligne de tir longe un côté d'une case obstacle, le tir est possible, sauf si le côté en question sépare deux cases obstacles.

En ce qui concerne les mouvements, aucune difficulté notable. Comme pour l'ensemble des règles, tout est fort bien expliqué — et, rappellerai-je aux inattentifs, *c'est en français!* Ce qui facilite bien les choses. Un point intéressant à signaler : même s'il n'y a pas ici la sacro-sainte Zone De Contrôle de la plupart des wargames, un personnage s'expose à une attaque au contact « en passant » si il traverse une case adjacente à un adversaire. Bien évidemment, les puristes voudront orienter leurs pions et ne permettre cette attaque « en passant » que dans les cases « avant » des défenseurs. Libre à vous, ce n'est pas difficile mais un peu casse-pieds à l'usage et le système proposé marche bien comme ça. On peut tout de même décider qu'un cavalier ne peut réaliser d'attaque « en passant » que sur un adversaire traversant une case adjacente à sa « moitié » avant (celle qui porte une petite flèche noire).

Les combats au contact sont, nous l'avons dit, fort simples. Précisons que, sur la table des résultats des combats contre les cavaliers, les résultats C, D, E, F, G, H s'appliquent tous au défenseur. Par ailleurs, prenez garde aux assez nombreuses particularités de tel ou tel personnage ou type de personnage : il y a dans ce jeu une ménagerie copieuse!

En deux mots, les règles de *Dragon Noir* me paraissent remarquablement claires et « propres ». Un peu d'attention au cours de la lecture garantit des parties fluides, donc agréables.



La magie à la portée de tous

Et puis il y a la magie. C'est drôle comme on peut s'en faire une montagne, quand on regarde les bouquins entiers qui lui sont consacrés par certains jeux de rôle. Ici, il suffit d'une petite fiche recto verso et de moins de deux petites pages de règles. Chaque magicien peut lancer un sort et un contre sort par tour de joueur, dépensant pour cela un certain nombre de points d'énergie. Là encore, libre à vous d'allonger la liste des sorts disponibles.

Il était une fois...

Les scénarios proposés sont au nombre de sept, jouables séparément ou sous forme de campagne. Dans le second cas, les cinq premiers utilisent même une astuce épatante : les personnages

de chaque camp sont répartis en secret entre les quatre premiers scénarios (qui sont censés se dérouler simultanément) et les survivants de ces derniers se retrouvent pour le cinquième. Tout cela demande donc un peu de stratégie, un brin de bluff...

Ensuite commence le « vrai » jeu de campagne. Car le vainqueur du cinquième scénario se retrouve à la tête de l'ensemble des personnages survivants des deux camps. Son adversaire — ceci est un ERRATA OFFICIEL d'Eurogames — obtient le Dragon Noir pour le scénario 6 (signalons en passant que ce dernier est un excellent scénario solo). Si le Dragon tient plus de 15 tours, le joueur qui l'aura utilisé bénéficiera des troupes alliées lors du scénario 7, sinon il prendra les Nains noirs. Et ainsi de suite : le vainqueur d'un scénario prend le commandement du camp des « gentils » pour le suivant.

L'enchaînement des scénarios dans la campagne et la possibilité d'échanger des rôles entre les joueurs évite des comportements invraisemblables (continuer à faire combattre un blessé jusqu'à la mort) ou inutilement sanglants (achever un blessé inoffensif « pour le plaisir »). Car il faut penser au scénario suivant! Inutile de vous dire que même les Nains noirs seront recrutés pour le scénario 8 : évitez de les massacrer!

En fin de compte, *Dragon Noir* prend très bien son vol comme wargame « à suivre ». C'est d'ailleurs sans doute le premier jeu de ce style à paraître en feuilleton! Bien sûr, ce n'est pas un jeu de rôle, puisqu'il n'y a pas de « rôle » à jouer à proprement parler. Mais il pourrait procurer aux wargameurs un dépaysement très séduisant et surtout, en dehors de son intérêt feuilletonesque propre, il pourrait fournir à des rôlistes la possibilité de jouer vite et agréablement les combats qui émaillent leurs aventures. D'autant qu'avec l'ensemble de la série *Cry Havoc*, vous avez une foule de décors et de personnages (joueurs ou non) à portée de la main, créatures magiques incluses (vous avez des gargouilles et des mort-vivants dans *L'Exil*, vous en aurez d'autres dans les prochains épisodes).

Vivement la suite!

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

Dragon Noir 1-L'Exil est un jeu en français édité par Eurogames.

Matériel :

- 2 cartes de surface (le Moulin à eau et l'Enclos) compatibles avec toutes les cartes de la série, 2 cartes de souterrains (le Lac du Dragon et la Caverne des Nains), 3 planches d'éléments de décor à découper.
- Les pions en couleurs prédécoupés (une planche) sont eux aussi compatibles avec le reste de la série.
- Des fiches d'aides de jeu, deux fiches de magicien, deux fiches de répartition des personnages pour les scénarios 1 à 4, un dé à 10 faces, le livret de règles et de la magie, un livret racontant l'histoire et décrivant les scénarios, un casier de rangement.

