

Dragon noir

2 – L'épreuve

Le système de jeu Cry Havoc, qui a fait ses preuves à travers plusieurs titres historiques, aborde désormais le domaine du médiéval-fantastique avec Dragon noir. L'épreuve, le deuxième volet de cette aventure prévue en quatre épisodes, vient de paraître. De quoi séduire bien des rôlistes.

*Tout vient à point à qui sait attendre !
Le deuxième épisode de l'aventure
proposée par Dragon noir est arrivé.*

Dans la lignée Cry Havoc

Cry Havoc* a toujours eu la faveur d'un public varié. Ce jeu original, attrayant pour les joueurs débutants ou très expérimentés, doit à son fonctionnement simple et imagé, à son échelle « humaine » (1 pion = 1 homme), de susciter l'intérêt des wargameurs aussi bien que des rôlistes. Avant d'aborder les spécificités de Dragon noir, un petit rappel du système de base de ce jeu métissé.

Chaque pion a un potentiel de combat (défense et attaque) et de mouvement, une indication précisant s'il porte une armure. L'illustration nous montre son état de santé (bien portant, blessé, assommé ou mort), s'il peut en plus de combattre au corps à corps utiliser une arme de jet (arbalète, javelot, couteau, etc.), mais surtout arc court et long – à identifier avec soin avant de commencer à jouer). Chaque personnage humain porte un nom, ce qui le rend plus attachant.

Le nombre de tours de jeu est fixé dans certains scénarios, mais la plupart du temps la partie s'achève quand l'un des deux camps a atteint ses conditions de victoire.

Le tour de jeu est organisé en différentes phases :

- 1) Tour offensif du joueur A
- 2) Mouvement du joueur A et tir défensif du joueur B
- 3) Combat
- 4) Réveil des personnages assommés (lors du tour précédent) du joueur A

Le joueur B suit ensuite la même procédure. Les tireurs équipés des armes les plus efficaces sont les plus pénalisés dans leur déplacement et leur cadence de tir. Ainsi, les arbalétriers ne peuvent faire qu'un tir par tour (offensif ou défensif). Cette action les prive de tout mouvement.

Les personnages peuvent se déplacer en consommant les points de mouvement inscrits sur le pion qu'il représente. Il n'y a pas à proprement parlé de « zones de contrôle », mais le fait de se déplacer dans les cases adjacentes à un ennemi,

est bien souvent un risque (aléatoire) de se faire blesser et même tuer. De plus, pendant ces mouvements, le défenseur peut choisir de faire intervenir ses tireurs au moment le plus opportun.

Le combat n'est jamais obligatoire.

Un personnage peut en attaquer plusieurs et plusieurs personnages peuvent en attaquer un seul. Dans ce cas on additionne les potentiels de combat des attaquants que l'on divise par la force en défense du défenseur. On obtient un rapport de force et en consultant la table des combats, on peut lire le résultat à appliquer. Divers paramètres influent sur le rapport de force : attaquer à plusieurs un personnage, combattre un soldat en armure, être sur un terrain favorable au défavorable.

On voit donc que les mécanismes de jeu sont ceux du wargame. Pourtant, l'usage qu'on en fait n'est plus si précisément « wargamique ».

Récapitulatif des tapis de jeu du système Cry Havoc

Nom des jeux : titre des cartes

Cry Havoc : Le village, La croisée des chemins.

Supplément : La forêt.

Siège : Le château, Le camp fortifié.

Supplément 1 : Le château des templiers (2 cartes).

Supplément 2 : La cité médiévale fortifiée (4 cartes).

Samourai : Le village du dragon blanc, Le temple.

Croisades : L'oasis, L'oliveraie.

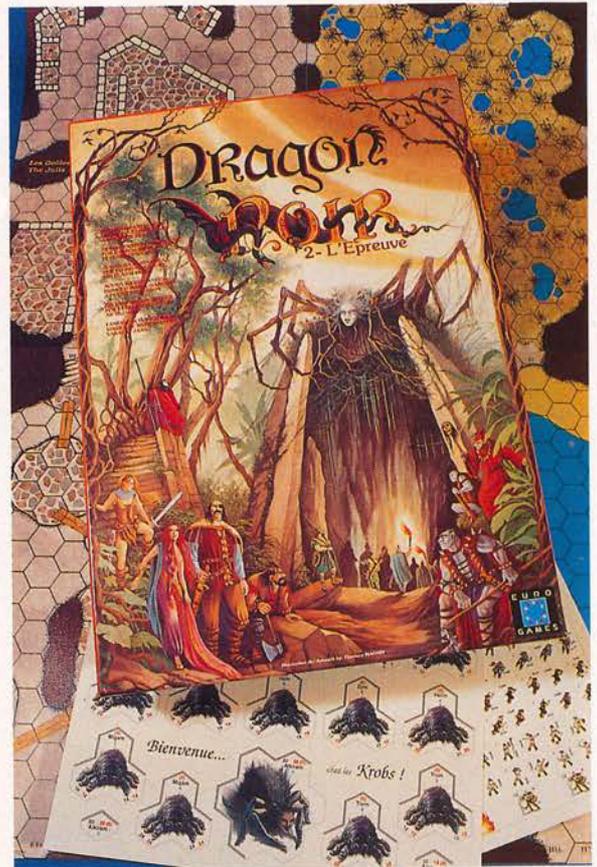
Vikings : L'abbaye, La tour de guet, Le promontoire, + 2 cartes de mer.

Dragon Noir :

- L'exil : L'enclos, Le moulin, La caverne des nains *, Le lac du dragon *.

- L'épreuve : Le pont aux spectres *, L'île souterraine *, Le labyrinthe *, Le marais hanté *, Les géoles *, La fosse *.

* cartes « souterraines » demi format non compatibles tactiquement avec les cartes « d'intérieur ».



Dragon Noir

Avec la série Dragon noir, la connotation jeu de rôle est encore plus évidente, puisque les personnages et le cadre des scénarios sont des classiques du genre médiéval-fantastique : des guerriers et des magiciens explorant des souterrains infestés de monstres. L'exil et L'épreuve sont les deux premiers volets d'une campagne de quatre épisodes. Ils peuvent être joués l'un après l'autre, dans le désordre ou séparément. Abordons maintenant les spécificités de L'épreuve.

— **Les forces en présence.** D'un côté les « bons », nos aventuriers du premier épisode (L'exil) contre les « méchants », la reine Alkiram et ses sujets du peuple arachnide.

— **Le lieu de l'action.** Uniquement en sous-sol sur les 6 cartes fournies.

— **La magie.** Seuls les aventuriers ont accès à la magie grâce à leurs deux magiciens dont la puissance a doublé par rapport à L'exil.

— **Alkiram la reine araignée.** Sa puissance en attaque et en défense est monstrueuse... de face. Mais qui a dit qu'il fallait l'attaquer de face ? C'est tellement plus simple de lui infliger des dégâts en frappant lâchement par derrière. Mais vous devez vous attendre à voir plusieurs de vos braves tomber avant d'avoir pu lui infliger des blessures mortelles. Son potentiel de déplacement réduit ne l'empêche nullement de se retourner pour vous faire face (rassurez-vous cependant car Alkiram ne pourra jamais changer de carte et vous aurez toujours un passage libre pour vous échapper... où vous attendront bien sûr les gardes de la reine.

— **Les scénarios.** Dans la plupart, le joueur Aventurier doit principalement axer sa stratégie sur la vitesse. Il est pourtant bien tentant de

A propos des cavaliers

Dans le système Cry Havoc, et c'est vrai pour Dragon noir - L'exil, il existe des imprécisions concernant les lignes de tir et les « couvertures-protection » de ces tirs. Pour vérifier si une ligne de tir est valide, je vous conseille de tendre un morceau de ficelle entre le tireur et sa cible.

Le gros problème intervient quand un tireur prend pour cible un cavalier et sa monture (ce pion occupe 2 cases). La règle de jeu dit : « Si les deux cases n'offrent pas la même couverture, on considère que le cavalier bénéficie toujours de la couverture la plus forte ». Oui, mais que fait-on quand ces cavaliers sont à la fois sur une case sans

couverture et sur une case de couverture totale ? Et en continuant à raisonner par l'absurde vous pouvez avoir une ligne de cavaliers légèrement en diagonale en terrain clair se couvrant totalement l'un après l'autre par leur case arrière et donc pratiquement invulnérables.

J'ai testé plusieurs solutions : établir la moyenne des couvertures des 2 cases, faire passer la ligne de tir par le milieu de ces 2 cases, mais je vous propose une solution plus simple. En effet, les créateurs de la série voulaient que les cavaliers ne soient pas une cible plus facile que les piétons malgré leur occupation de 3 hexagones. Alors liberté totale pour le tireur de choisir la case visée, mais en contrepartie ajouter +1 au dé (sauf si la cible est de dos).

combattre à distance avec ses tireurs, d'autant que les arachnides en sont privées. Mais la reine Alkiram va pondre tous les trois tours de jeunes krobs qui vont inexorablement atténuer la puissance initiale des aventuriers et bientôt la dépasser.

Si vous avez envie de découvrir la série Dragon noir, je vous conseille paradoxalement de commencer par le scénario de L'épreuve. En effet, cet épisode présente plusieurs avantages au niveau de la simplicité et de la jouabilité.

— Distinction évidente (au niveau du graphisme) des forces des deux camps (Aventurier d'un côté, Arachnide de l'autre).

— Absence de cavaliers, ce qui nous évite la plupart des problèmes de ligne de tir et de couverture.

— Aventure totalement souterraine, les personnages s'éclairent donc à la torche et les tueurs ne peuvent tirer qu'à un maximum de 5 hexagones.

— Les arachnides ne possèdent aucun tireur à distance (facilité de gestion pour un joueur totalement débutant).

— Un scénario solo tout à fait jouable et intéressant peut servir d'entraînement.

Si vous acceptez comme préambule que le hasard joue un grand rôle dans le résultat des

Fiche technique

Dragon noir - 2 L'épreuve, un jeu en français édité par Eurogames.

Matériel : 6 cartes de souterrains ; 1 planche de pions représentant les personnages ; 1 planche de personnages, d'accessoires, de sorts (à découper) ; 1 livret de règles ; 1 livret de scénarios (dont un en solitaire) ; diverses fiches et aides de jeu ; 1d10.

Echelle : 1 hex. = 2 m ; 1 pion = 1 personnage.

combats (exemple : dans un combat à 3 contre 1 un attaquant ou le défenseur peuvent être notamment blessés), je vous promets beaucoup de plaisir en jouant à L'épreuve et vous pourrez initier facilement des non-joueurs et des rôlistes particulièrement avec le scénario que nous vous proposons ci-dessous. Quel défi d'essayer de ramener à la lumière du soleil son équipe au grand complet.

Claude Renaud

**) Cri de guerre des redoutables combattants anglais signifiant « pas de quartier ».*

Un scénario pour Dragon noir

Retour à la lumière du soleil

Un groupe d'aventuriers isolés doit s'échapper du royaume d'Alkiram, mais l'étau se referme inexorablement.

L'histoire

Ce scénario est fait pour être joué en deux manches, chaque joueur étant tour à tour Aventurier (attaquant) et Arachnide (défenseur). Il met l'accent sur le fait que les aventuriers doivent progresser le plus vite possible sans subir de pertes, et les arachnides ralentir l'ennemi pour laisser arriver toujours plus de renforts et le submerger.

Disposition du tapis de jeu

Voir tableau ci-dessous.

Les camps en présence

— **Les aventuriers (20+1)**

Konrad, Godiva (+ Lucifer), Zacharie, Grost Homkley, Thrugg, Laberno, Aldus, Jan Gatmar, Sarah, les 4 archers elfes, les 3 trolls, Zed et Crazy Ork + 2 barques. Les aventuriers entrent en jeu par le côté Y de la carte Ile.

— **Les krobs (24)**

Un chasseur peut rentrer par chacune des galeries latérales dès qu'un aventurier a pénétré sur la carte correspondante. Les chasseurs peuvent également choisir de différer le moment de leur apparition.

A partir du tour 3 : 2 points de renforts tous les tours, à répartir le plus équitablement possible entre les cartes où des aventuriers sont présents et celles qu'il lui reste à parcourir. Dès que ces points sont dépensés, les pions correspondants sont placés devant la galerie où ils devront rentrer (guerrier : coût 2 points, chasseur : coût 1 point).

Règles spéciales

Les gharvs n'interviennent pas dans ce scénario.

Zacharie dispose de 200 PE (points d'énergie) mais ne peut utiliser que les sorts l'affectant lui-même ou le terrain, et les sorts qui guérissent et ressuscitent ses compagnons. Au début du jeu, le joueur Aventurier place les deux barques où il le désire sur la carte Ile.

Conditions de victoire

x (numéro du tour de sortie par la carte Fosse) du 2e aventurier = xPV
 + y (numéro du tour de sortie par la carte Fosse) du 5e aventurier = yPV
 + z (numéro du tour de sortie par la carte Fosse) du 8e aventurier = zPV
 + 1 PV par aventurier blessé
 + 3 PV par aventurier tué

Si ce total est inférieur à 71 : victoire des aventuriers

Si ce total est compris entre 71 et 80 : match nul

Si ce total est supérieur à 80 : victoire des krobs

Si moins de 8 aventuriers sortent de la carte, c'est une victoire automatique des krobs.

