

# MULTI-CLASSÉ

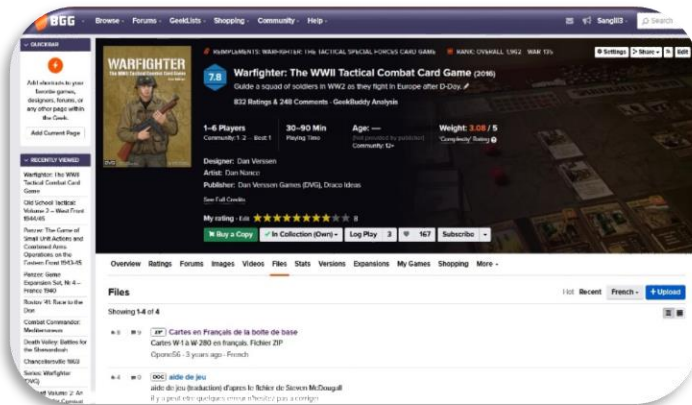
Fanzine à parution aléatoire

Wargames & Jeux de rôles

Numéro 0

## SIMULATIONS SUR TABLE : OU TROUVER DES RESSOURCES

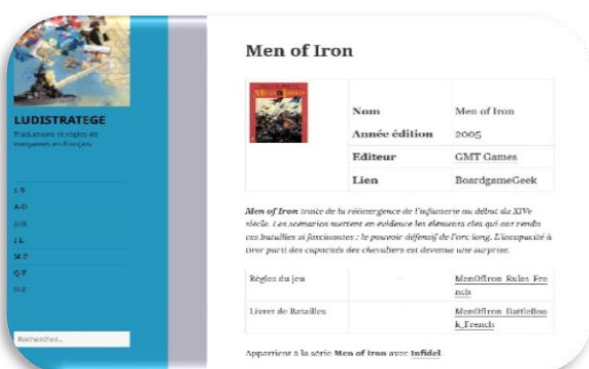
### Ressources francophones.



Les wargames sont en grande majorité en anglais. Cela peut constituer un véritable frein pour les débutants ou ceux qui ne pratiquent pas cette langue. Heureusement, il existe des passionnés qui réalisent des traductions des jeux les plus connus, ou moins connus.

On peut trouver ces traductions sur deux sites, qui sont essentiels pour les simulationnistes francophones.

Le premier d'entre eux est BGG (Board Game Geek). Il est en anglais. On peut y discuter avec d'autres passionnés, poser des questions et parfois échanger avec les développeurs des jeux. On y trouve des présentations, des vidéos, des comptes-rendus de parties, mais surtout, et c'est le point qui nous intéresse, des traductions à télécharger et parfois des aides de jeux. Afin de récupérer les fichiers, il faut posséder un compte BGG, gratuit.



Le deuxième site spécialisé dans la mise à disposition des traductions est ludistratège. La page est française et n'existe que dans le seul but de rassembler les traductions des jeux. Ici, pas besoin de créer un compte ou de s'inscrire, le téléchargement est gratuit et immédiat.

Niveau communauté, je fréquente essentiellement le forum Strategikon, depuis des années. On y parle de toutes les périodes et tous les systèmes de règles. On peut y lire des comptes-rendus sur diverses simulations. Les membres sont bienveillants et répondront avec plaisir à toutes questions sur tels ou tels points des règles qui pourraient vous poser souci. On ne peut pas passer à côté du seul magazine français consacré aux simulations historiques : *Vae*



*Victis*. Il paraît tous les deux mois sous la forme de deux formules : un magazine simple ou bien un magazine avec un jeu en encart. La revue propose des critiques, des présentations, des comptes-rendus, des articles de fond et une excellente bibliothèque stratégique.

Niveau vidéo, je vous conseille un site et une chaîne.

Le premier, le site, se nomme *les Nouvelles du front*. Bien qu'à l'arrêt depuis quelque temps, les vidéos sont toujours accessibles. Elles sont d'une très grande qualité.

La chaîne, francophone, est celle de Marco Poutré, *Jeux de société en bon québécois*. Le créateur de simulation vous présente des séries de parties.

Enfin, il existe aussi des pages Facebook francophones comme Belludistes ou De Bellum Ludica.

J'espère vous avoir donné quelques pistes pour bien débuter dans la simulation historique en français. Il existe, bien sûr, de nombreuses ressources en anglais, comme nous allons le voir ci-dessous.

### Ressources anglophones.

Il y en a beaucoup et vous arrivez toujours à trouver une chaîne YouTube, un site ou un réseau social qui vous conviendra. Laissez-moi vous présenter les ressources que je consulte régulièrement.

Tout d'abord, Board Game Geek dont j'ai déjà parlé dans la première partie.

La chaîne YouTube de *Stuka Joe* a été la première que j'ai suivie avec assiduité. Il présente des parties, de manière succincte, avec une qualité d'image et de son d'un très bon niveau. Je le recommande pour ceux qui ont déjà une bonne connaissance du wargame.

Si vous êtes débutant et que vous êtes à la recherche d'une chaîne qui décortique et présente les règles visuellement, à l'aide de schémas, alors la chaîne YouTube *Harsh Rules* est tout indiquée. Ici, pas de parties commentées ou de comptes-rendus, ce n'est pas le but.



Si vous préférez justement des parties commentées, tournez-vous plutôt vers *Rough Swordsman Wargamer*. Ses séries de vidéos autour des simulations qu'il pratique ont l'avantage d'être didactiques et sans trop de bavardages inutiles.

Je regarde aussi la chaîne de *MarcoOmnigamer*. On y trouve toutes sortes de jeux, pas que du wargame, mais il y en a. Il présente d'abord le jeu, montre quelques enchaînements d'une partie et ensuite nous donne ses impressions et nous livre une critique toujours argumentée.

Enfin, pour terminer, je suis avec beaucoup d'intérêt l'excellente chaîne *Homo Ludens*, de Fred Serval. Une chaîne en anglais d'un concepteur français. Jusqu'ici j'ai toujours été emballé par les sujets qu'il propose : découverte



de simulations à travers des parties avec des concepteurs, des entretiens sur des sujets qui tournent autour de la simulation historique.

L'avantage de ces chaînes c'est l'anglais parlé par les intervenants : il est très bon et bien articulé ce qui permet au générateur automatique de sous-titre d'être assez efficace pour aider à la compréhension ceux qui ont besoin d'un support visuel pour comprendre l'anglais. Niveau traduction automatique... comment dire... c'est parfois à vos risques et périls.

Voilà pour les ressources que j'utilise. Il en existe une multitude sur internet : pages Facebook dédiées à des jeux en particulier, idem pour discord... De quoi trouver votre bonheur.

Isangeles.

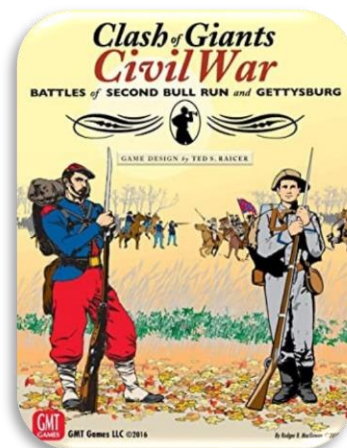
## Ma simulation du mois

**Quoi ?** Wargame *Clash of Giants : Civil War*.

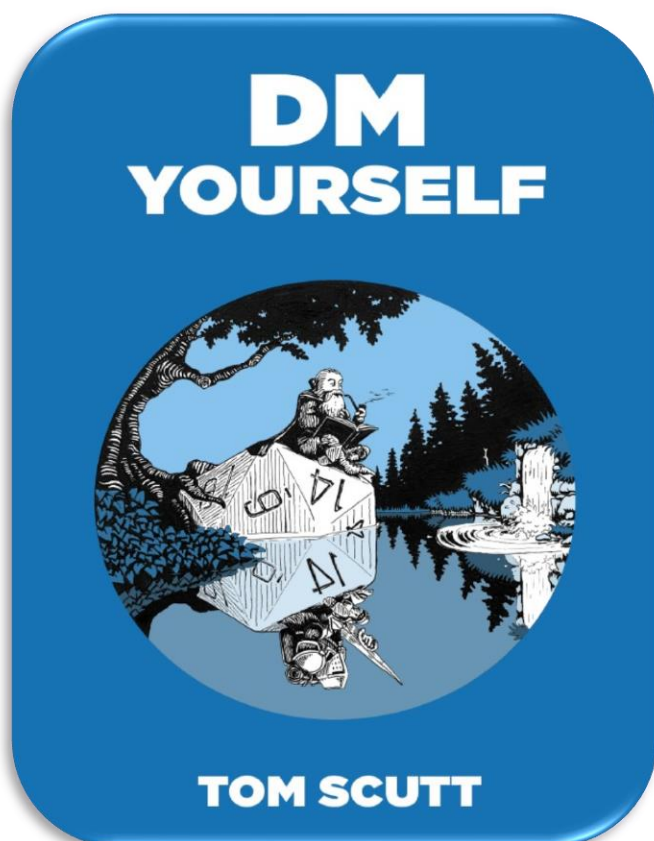
**De qui?** Ted Raicer

**Pour qui?** Une simulation qui peut convenir à des débutants dans le monde de la simulation. Attention toutefois au scénario sur 2nd Bull Run qui comporte beaucoup de règles en plus donc autant de modifications à surveiller lors des tours.

**Alors ?** J'aime bien la période et le système d'activation aléatoire et de renforts qui peuvent ne pas arriver. À réserver cependant pour des débutants ou des simulationnistes qui ne cherchent pas un système trop pointilleux.



## DMYOURSELF : JDR EN SOLO.



DMyourself, est un livre de Tom Scutt, qui permet de jouer en solitaire aux jeux de rôles.

Qu'est-ce qui le différencie des autres systèmes ? La différence fondamentale réside dans le fait qu'on peut, grâce à lui, jouer à des scénarios publiés pour tel ou tel jeu.

Alors, comment ?

Premièrement, DMyourself s'articule autour de la 5e édition de Donjons et Dragons pour la simple raison que l'écriture des scénarios publiés pour cette version permet d'éviter lors

de la lecture de se voir dévoiler la suite de l'intrigue. Il faut un scénario linéaire, avec des encadrés pour le meneur, des paragraphes aux titres évocateurs : un ensemble qui incite à arrêter la lecture quand il le faut. La méthode n'est pas parfaite et parfois elle ne fonctionne pas, mais c'est assez rare.

À noter que DMyourself s'adapte très bien aux scénarios des premiers temps du jeu de rôle que cela soit avec Donjons et Dragons, ou bien l'Appel de Cthulhu des années 1980.

Le système prévoit de ne jouer qu'un seul Aventurier que vous allez gérer et un compagnon qui sera en partie géré par DMyourself. De plus, la 5e édition de Donjons et Dragons possède une très intéressante particularité : la possibilité d'être accompagné d'un Compars. On retrouve la règle dans la boîte *L'Essentiel*.

Afin de pouvoir affronter l'Aventure, il faut l'adapter, bien se préparer. Le personnage sera donc survitaminé et grâce à DMyourself et ses conseils pour rendre votre personnage plus fort, vous pourrez créer un Aventurier et son compagnon qui auront les épaules assez solides pour cheminer à travers le scénario, ou la campagne de votre choix.

Vous disposerez aussi d'un certain nombre de « sauvegardes » qui vous permettront de ne pas mourir en certaines circonstances, mais qui impliqueront des conséquences (la mort



de votre compagnon par exemple, ou la perte d'équipement...).

La difficulté de l'Aventure va être réduite à travers divers facteurs. Par exemple les ennemis ne lanceront pas de dés de dommages, mais prendront la valeur moyenne de dégâts donnée par la fiche de l'ennemi. Ou encore, quand l'ennemi réussit un critique, il n'y a pas de dommages doublés. De même prendre une potion ne coûtera qu'une action bonus au lieu d'une action entière.

Enfin, le personnage et son acolyte vont devoir se plier à des réactions / actions, par défaut, que l'on va choisir à l'avance. Cela va déterminer l'attitude du personnage lors de l'aventure. Imaginons : je traverse un donjon, je lis un peu trop vite la description d'une pièce et je découvre qu'il y a un piège sur le seuil. Si mon action par défaut ne mentionne pas que je cherche des pièges avant d'entrer dans une salle... Alors je ne peux pas éviter le piège.

On ne peut choisir que trois actions par défaut.

Tom Scutt nous livre ensuite l'astuce pour lire les scénarios sans trop dévoiler la suite de l'histoire. C'est avant tout du bon sens. Il faut oublier les scénarios qui ne sont pas linéaires, qui misent tout sur l'interaction entre personnages. L'auteur nous conseille de survoler le texte, à la recherche d'indicateurs comme « Pour le meneur », « La vérité sur l'histoire » et ainsi de suite, qu'il faut éviter absolument. Il faut lire les paragraphes de descriptions, mais lentement afin de ne pas tomber sur un élément qui viendrait gâcher la surprise. Si vous lisez quelque chose comme : « En entrant dans l'auberge, faites un jet de... ». Il faut s'arrêter, faire le jet et selon le résultat reprendre la lecture.

Et si je me rends compte plus tard que j'ai raté un objet important ? Pas de souci, il y a la fonction retour en arrière. Il ne faut l'utiliser que rarement et dans des cas extrêmes si l'aventure est bloquée : « Ha, mais oui, je me souviens avoir fouillé le corps du garde ! J'ai pris une petite sacoche que je n'ai pas encore pu ouvrir, voyons voir... Voilà ! La fameuse

clef qui permet d'ouvrir la porte finale »... peut être un exemple de retour en arrière.

DMyourself est aussi une boîte à outils pour gérer l'univers du scénario et les réactions des personnages non joueurs, des rencontres aléatoires, mais aussi des actions obligatoires du joueur principal, vous, afin de ne pas tricher. Je ne vais pas citer toutes les fonctions ni les tableaux du livret. Je vais cependant m'attarder sur deux points essentiels.

Le premier point consiste à prendre des décisions qui ne pourront pas être changées. Par exemple, vous arrivez dans une ville que vous ne connaissez pas. Il faut prendre une décision : que vais-je faire en premier ? Je décide d'aller dans l'auberge la plus proche pour me poser et me reposer. Voilà une décision qu'il est facile d'appliquer. Vous cherchez dans le scénario l'auberge et vous enchaînez sur ce lieu. Autre exemple : je suis devant une porte dans une grotte. Je ne lis pas la suite de la description. Je prends d'abord une décision. Que faire ? Je décide de l'enfoncer d'un coup de pied. En faisant cela, je réveille les deux orcs qui dormaient de l'autre côté. Oups ! Si j'avais d'abord écouté ou tenté de l'ouvrir discrètement, cela aurait évité peut-être le combat qui va s'ensuivre. Mais c'est trop tard, j'ai décidé, j'ai appliqué.

Le deuxième point concerne les réactions lors des rencontres ou lors des combats. Grâce à un tableau, les actions des adversaires sont gérées avec réalisme : ils peuvent prendre la fuite dans certaines circonstances, ou se battre jusqu'à la mort, ou se rendre... Un paragraphe est dédié aux rencontres dans les villes.

À la fin de l'ouvrage, Tom Scutt nous conseille sur les aventures déjà parues qui peuvent être jouées avec son système (avec quelques astuces pour certaines d'entre-elles). Il esquisse aussi la possibilité d'utiliser DMyourself sur des jeux autres que Donjons et Dragons.

Ce que j'en pense ?

DMyourself est pour moi le livre qu'il me manquait. Il me conforte dans certaines pratiques que j'appliquais déjà et qui relèvent du bon sens et vient ajouter de très bonnes

idées que j'apprécie grandement pour jouer en mode solitaire. Avec DMyourself, je peux enfin jouer à des scénarios officiels, pour cela je remercie chaleureusement Tom Scutt.

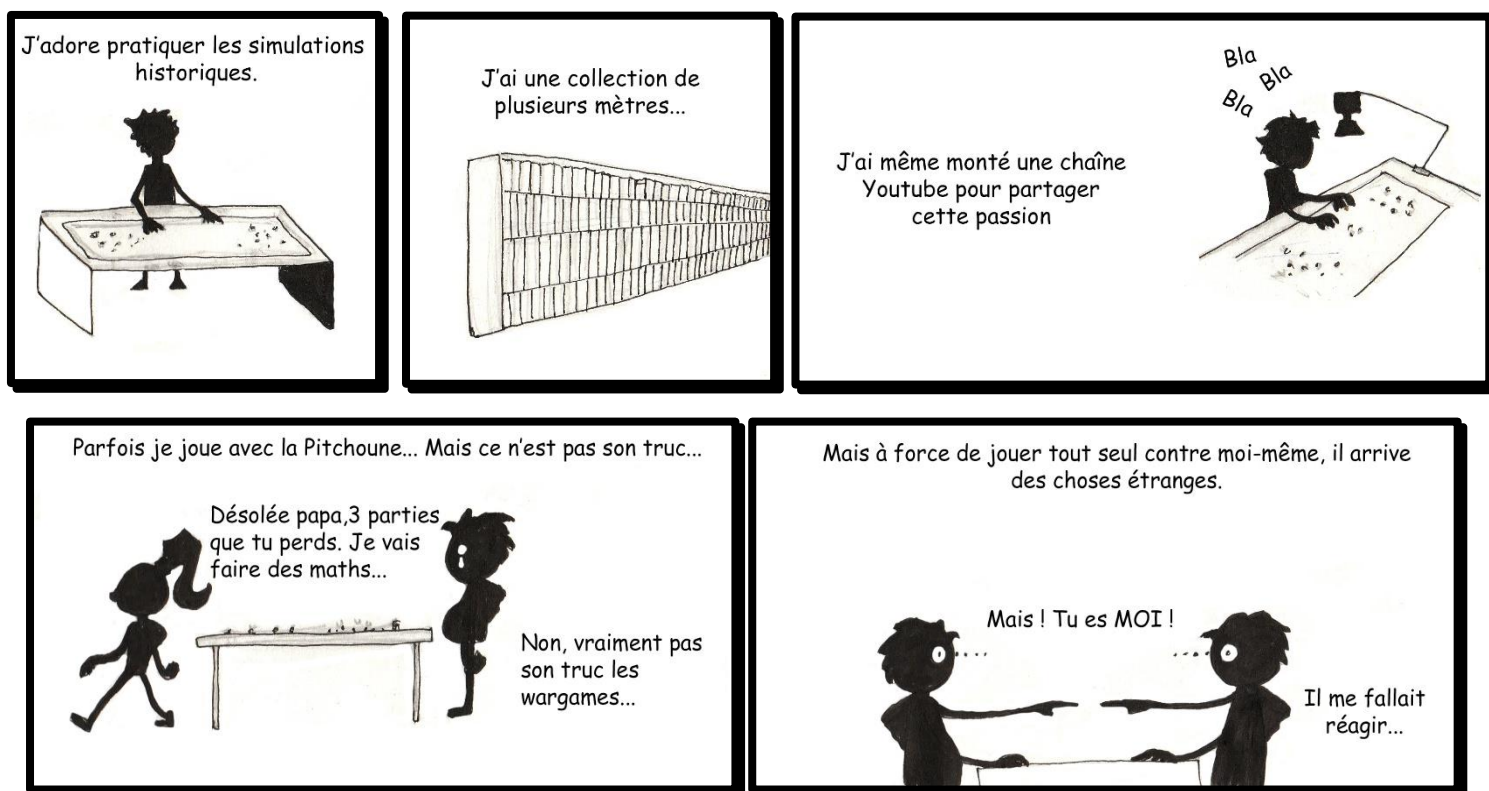
Il y a un aspect dont je n'ai pas parlé, c'est la création d'une ambiance par le générateur du système. Je ne l'utilise pas, car j'arrive à m'imaginer facilement l'ambiance, l'odeur, la lumière, ce genre de choses quand j'arrive dans une ville, dans un manoir, une grotte... Néanmoins c'est un petit plus utile pour ceux qui veulent plonger dans une aventure encore plus immersive.

D'autres publications permettent de générer aléatoirement des mondes, des donjons, mais ne permettent pas de jouer des scénarios publiés. Il existe aussi les livres dont vous êtes le héros, mais ce n'est pas la même chose. DMyourself est une pièce générique qui vient motoriser un scénario officiel, sans imposer son univers.

<https://www.drivethrurpg.com/product/331912/DM-Yourself>

Isangeles.

## UNE P'TITE BD POUR LA ROUTE ?



**Multi-classé**, fanzine à parution aléatoire axé sur les simulations historiques et le jeu de rôle.

Textes, maquette : Isangeles / Dessins : Isangeles / Conseiller éditorial : Ludik72

Retrouvez mes dessins sur instagram : @wsteamaker ou sur mon blog : <https://effilocheur.wordpress.com/>

Retrouvez-moi sur ma chaîne YouTube : P'tit coup d'œil.

Numéro 0 - Novembre 2022