

AMIRAUTE

Voici quelques années, un passionné d'histoire navale eût la bonne idée de publier, par l'entremise de Jeux Descartes (qui servit de catapulte à nombre d'auteurs de qualité), un livret permettant de retracer les combats navals (ne dites pas navaux) de la seconde guerre mondiale.

Le sous-titre en était: "PROPOSITIONS POUR UN JEU DE GUERRE NAVALE".

A l'époque, jeune loup assoiffé de combats ludiques et attiré de longue date par ce genre de thème, j'errais à travers des rayons remplis de jeux terrestres ou aériens, jusqu'au jour où, merveille, mon regard perçant localisa l'oeuvre en question: AMIRAUTE.

L'avidité d'un Robinson rencontrant une Bo Derek après deux ans d'isolement sur une île n'était rien, comparé à la mienne alors que je négociais ma trouvaille au maître des lieux!

Je dévorais donc, rapidement le livret de règles et soupçonnais immédiatement que les possibilités de jeu seraient innombrables voire même infinies. Du bombardement titanesque du cuirassé japonais YAMATO à l'attaque d'une vedette lance-torpilles albanaise par un dragueur de mine yougoslave, tout semblait possible. Encore sous le choc de cette révélation, je m'empressais de convertir quelques autres joueurs du club local qui passaient par là en quête de nouveaux frissons et les affrontements commencèrent à s'enchaîner à un rythme infernal.

Le premier scénario (prescrit pour les débutants) était: "La bataille du rio de la plata", qui nous permit de nous familiariser avec les tables de tir d'artillerie. D'ailleurs, pour vous donner une idée de la précision du règlement, voici les paramètres permettant de déterminer la probabilité de toucher une cible au canon:

- Portée théorique de la pièce utilisée,
- Portée pratique (fonction de l'élévation),
- Distance de tir,
- Vitesse de la cible,
- Taille de la cible,
- Météo (les acharnés en tiennent compte)
- Visibilité (la nuit, un Polonais

ivre tire nettement moins bien qu'un Anglais insomniaque...).

Un jet de dé à 10 faces ou le tirage d'un pion de loto numéroté décide si votre victime est ou non touchée (encadrée serait plus juste), un autre tirage permet de connaître le nombre d'obus qui touchent effectivement la cible et enfin un dernier tirage donne en fonction du calibre et du projectile, le nombre de points que vous retirez à votre victime (certains verront là un curieux et inquiétant rapprochement avec les jeux du type DetD mais rassurez-vous, il n'en est rien car un cuirassé qui reçoit une bordée de 380 est réduit à l'état de ponton fumant inutilisable contrairement au guerrier de DetD qui continuerait à combattre avec un point de vie contre 50 au départ. Ici, pas de tigre gavé de piment rouge, insouciant des coups reçus; plus le nombre de points de vos navires diminue, plus leur vitesse et leur armement faiblissent (ainsi, un navire qui a perdu 50% de ses points par bombardement n'a plus que 50% de ses canons).

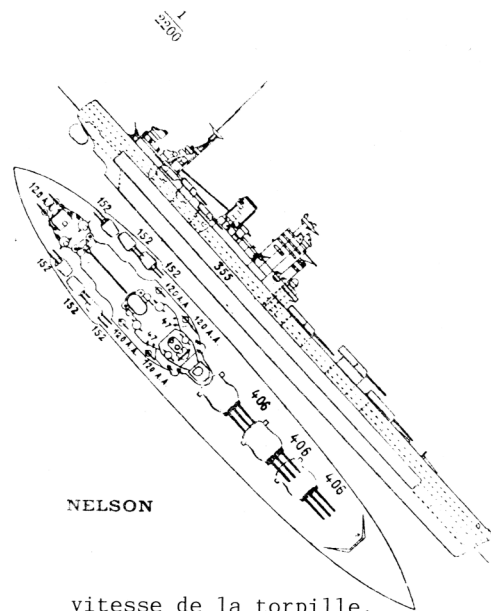
A noter que les batailles se déroulent en général sur deux feuilles de calque, de simples points figurant les navires et chacun traçant son mouvement à l'abri du regard de l'autre. Une telle bataille est également possible avec des petits modèles en plomb ou en plastique; à condition toutefois de disposer d'un hangar ou d'un entrepôt pour

hangar ou d'un entrepôt pour jouer car un simple duel à 20000 mètres avec des navires au un millièmè nécessiterait tout de même une grande surface.

Au sortir de notre première petite rencontre explosive, notre ardeur fut plus que renouvelée et nous décidâmes d'un commun accord de passer au niveau supérieur.

Le livret nous proposait un thème nettement plus élaboré: La bataille de la mer de Java, qui permit de nous initier au complexe maniement des torpilles. Les paramètres qui rentrent en ligne de compte pour le maniement des torpilles sont:

- distance de tir,
- angle de tir,
- vitesse de la cible,



NELSON

- vitesse de la torpille,
- taille du but,

De partie en partie, notre connaissance des règles augmentait; "Le cap spada" nous inculqua les principes de l'attaque aérienne (disponible en cinq versions pour les aviateurs difficiles: attaque en piqué, attaque à haute moyenne et basse altitude et enfin torpillage).

"L'attaque du sous-marin PROVANA" nous familiarisa avec l'utilisation des tables de détection et de grenadage A.S.M.

Pour cette dernière partie, un nouveau venu: l'arbitre, nous entraîna dans une nouvelle dimension, celle du suspense; où est donc passé l'adversaire? En effet, non seulement, les joueurs ne voient pas le tracé de route des unités adverses, mais en plus, ils ne connaissent de celles-ci que ce que leur radar ou leurs avions de reconnaissance leur rapportent (sans oublier l'erreur d'identification du pilote qui a mal potassé ses cours de renseignement...).

Maintenant rodés avec les mécanismes fondamentaux du jeu,

Maintenant rodés avec les mécanismes fondamentaux du jeu, l'immense étendue des possibilités du système s'offre à nous; de nombreux thèmes, plus stratégiques restent à aborder, grandement facilités dans leur approche par la possibilité de rajouter/composer soi-même des navires et avions de notre "cru" pour peu bien sûr de posséder les données techniques indispensables... mais ceci est une autre histoire que nous espérons bien pouvoir vous conter sous peu et dans un prochain numéro.

Hubert Bretagne