

Le nouveau numéro du magazine C3i, support des jeux GMT Games, vient de paraître. Comme dans le numéro précédent, il contient un jeu en encart qui permet de découvrir Musket & Pike, la nouvelle série phare de GMT Games. Mais voyons plus en détail le contenu de ce numéro.

Éditeur : GMT Games
Année d'édition : 2005
Rédacteur en chef : Rodger B. MacGowan
Prix : 20\$

Les articles :

• *The Siege of Alésia, 52 BC* : cet article d'Alan Ray et de Steve Carey s'attache à détailler le système de remparts qui est une des spécificités de ce module *Great Battles of History* (GBoH) traitant du célèbre siège de l'oppidum gaulois. Une aide de jeu est d'ailleurs fournie pour les rappeler de manière synthétique.

• La conception des Card Driven Games (jeux commandés par des cartes) : dans

cet article, Mark Herman, le créateur des Card Driven Games, expose en détail les raisons qui l'ont amené à concevoir ce type de jeu.

• *Air Umbrella Over Dunkirk* : cette campagne complète pour *Down in Flames*, conçue par Toby Pilling, retrace les combats aériens au dessus de Dunkerque. Tout le matériel nécessaire pour pouvoir jouer cette campagne avec *Zero!* est fourni avec le magazine (deux cartes pour la campagne et douze cartes appareils).

• *The Sicilian Campaign in the 2nd Punic War, 212-211 BC* (scenarii GBoH) : après un rappel de la situation historique, cet article s'attache à la bataille de la rivière Himéras (211 av. JC) et à celle hypothétique du Cap Pachynus (212 av. JC). Les scenarii relatifs à ces deux batailles sont fournis, le premier nécessitant *SPQR* et le second *War Galley*.

• Un index des articles des seize premiers numéros.

• Une introduction à *Manifest Destiny* : cet article d'Allen Doum présente le jeu *Manifest Destiny* et indique aux débutants la meilleure manière de l'aborder.

• *Linebacker III* (scénario pour *Downtown*) : ce scénario alternatif traite d'une intervention américaine plus massive (en particulier de l'US Navy) en 1975 en réponse à l'invasion du Sud Vietnam par les forces communistes. Des règles additionnelles sont aussi fournies pour prendre en compte les spécificités des matériels disponibles en 1975.

• Une analyse de *Sweden Fights On* : à travers le compte-rendu d'une partie de la bataille de Jankau (la bataille pour Mountain Chapel), Mark Kaczmarek nous fait découvrir le système et les spécificités de la série *Musket & Pike*.

• Une présentation du système *Combat Commander* : cet article indique d'abord pourquoi et comment Rodger MacGowan a été séduit par le système (actuellement en P500), avant de laisser le concepteur, Chad Jensen, en expliquer les principaux mécanismes.

• Les concepts stratégiques à *Empire of the Sun* : Mark Herman, le concepteur du jeu, dé-

taille longuement la stratégie à adopter en début de partie et la manière dont elle va influencer sur le reste de la partie.

• Les infos de GMT Games : un premier article présente l'accord passé entre GMT Games et Last Stand Games, un autre faisant le récit du GMT East Weekend qui s'est déroulé à New York du 8 au 10 avril 2005.

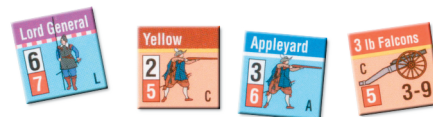
Le jeu :

Comme cela a déjà été le cas dans les précédents numéros du magazine C3i, un jeu en encart est fourni. Cette fois-ci, c'est une bataille pour le jeu *This Accursed Civil War* (premier volume de la série *Musket & Pike*) qui est incluse dans ce numéro.

Ce scénario créé par Ben Hull, le designer du jeu, permet de simuler la bataille de Cheriton qui a vu, le 29 mars 1644, les troupes du Parlement remporter une victoire sur celles du roi Charles 1er.

Si la possession du jeu *This Accursed Civil War* est recommandée, elle n'est pas obligatoire car les règles et les tables nécessaires sont en ligne sur le site de GMT.

Si ce scénario n'est pas à proprement parler un scénario d'introduction, il permet néanmoins de se faire une idée du système de jeu avant de se lancer dans l'acquisition des jeux de la série.



Les inserts :

En plus des articles, on trouve avec ce magazine la carte pour la bataille de Cheriton, ainsi que qu'une planche de pions comprenant :

- dix-huit pions pour *Downtown*,
- un pion pour *30 Years War* (Wallenstein),



- vingt-cinq pions pour *Rise of Rome*,
- cinq pions pour *Borodino*,
- deux pions pour *3 Days of Glory*,
- un pion pour *Barbarossa to Berlin*,
- huit pions pour *Empire of the Sun*,
- quatre-vingt pions pour la bataille de Cheriton (douze marqueurs, trente-huit pions pour les troupes parlementaires, trente pour les troupes royalistes).

On trouve enfin les cartes nécessaires à la campagne de Dunkerque ainsi qu'une aide de jeu pour *War Galley* (fiche d'enregistrement pour les batailles du Détroit de Messine et du Cap Pachynus).



Ressources en ligne :

- Le site de l'éditeur :

<http://www.gmtgames.com/>

La page dédiée au magazine C3i :

<http://www.gmtgames.com/gmt0c3i.htm>

Nicolas Zamichiei

