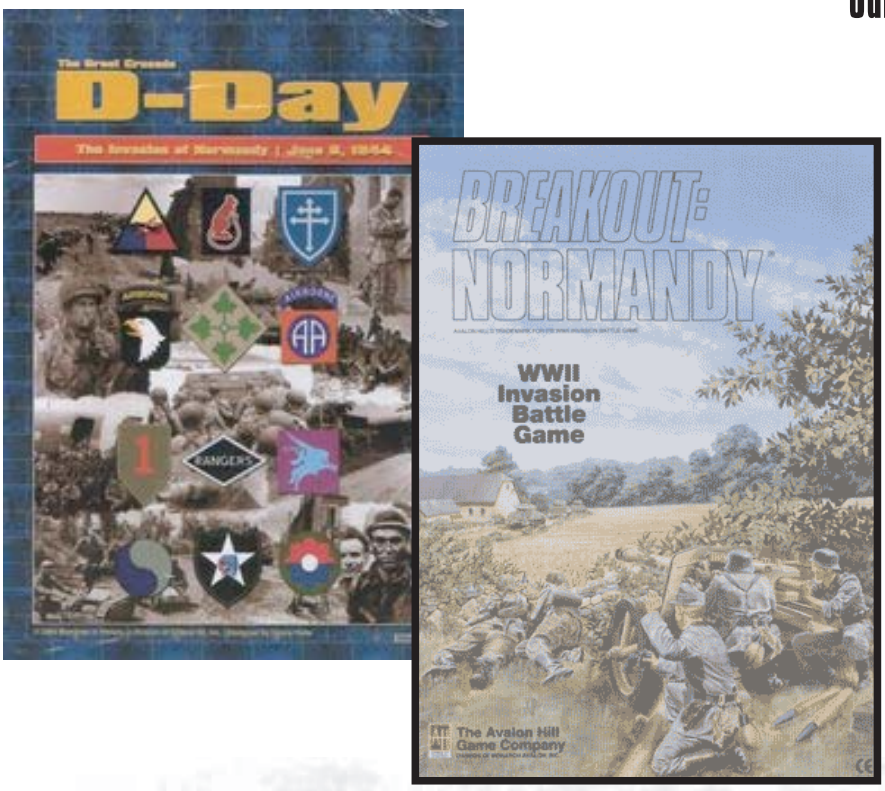
Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna.

errata

Papier, carton et ragnagna.

WebMagazine à parution variable - N° 1

Juin / Juillet 2007



Normandie 1944

Vous avez au bout de vos yeux (un peu rouges d'ailleurs… Tâchez de dormir un peu plus…) le premier numéro d'**errata**, webzine wargamistique bimestriel et indépendant, comme s'est écrit sur la belle page web.

Vous vous posez plein de questions, ça va de soit.

Et d'abord, pourquoi un nouveau zine ? Tout simplement parce que je ne me reconnais pas dans les magazines (professionnels ou non) existants : Vae Victis, FOW ou autres ne me ressemble pas. Voici donc **errata**, un ton, un style différent, complémentaire aux autres. Je ne cherche pas à remplacer quelqu'un. J'offre juste une autre vision du wargame (ou jeu de stratégie à caractère historique, si vous préférez le bon français..). Le tout en 10 à 20 pages maximum. Je ne ferai pas dans le dictionnaire.

Et pourquoi il y a bimestriel sur le site et variable sur la couverture ? Tout simplement parce que je souhaiterais que le zine soit bimestriel, mais comme vous ne lisez que le premier numéro, attendons le deuxième pour vérifier qu'il sera bien bimestriel. Nous avons tous une vraie vie…

Et on trouvera quoi dans **errata** ?
D'abord au minimum **1** critique de jeu. Pour ce premier numéro, j'ai été généreux, vous en avez **2** : « Breakout : Normandy » et « D-Day The Great Crusade ».
Ensuite, un ou deux articles autour des wargames, hors critique : un avis, une idée développée... Pour ce numéro, vous trouverez les jeux que j'attends (comme ça on se connaîtra mieux) et un texte sur les wargames et les omelettes (si si !…).
Encore une rubrique, plus historique cette fois, sur un personnage ou un événement historique important mais peu ou mal connu, en tout cas des non spécialistes. C'est Cambronne qui ouvre le bal. Attention. Je ne suis pas historien. Considérez ça comme une introduction, une fiche plutôt qu'une étude détaillée.
Enfin, pour terminer, il y aura une page sur tout autre chose, parce qu'il n'y a pas que le wargame dans ma vie (et dans les votres aussi, j'espère). CD, DVD, livres (historiques ou non), BD, n'importe quoi… Il suffit que j'ai aimé (ou pas).

Wargamistique, ça ne veut rien dire, Non ? Sans blague ?

Pourquoi la mise en page est pas terrible ? Parce que je ne suis pas infographiste. On essayera de faire mieux par la suite.

Pourquoi ce nom, **errata** ? Tout simplement parce que je cherchais un élément commun à tous les jeux. Et, malheureusement, quel jeu n'a pas son **errata** ?...

Encore une question… Non ! Stop ! Gardez en pour la prochaine fois.

Sur ce, bonne lecture, et rendez vous en septembre, au même endroit, pour un deuxième numéro.

La rédaction.

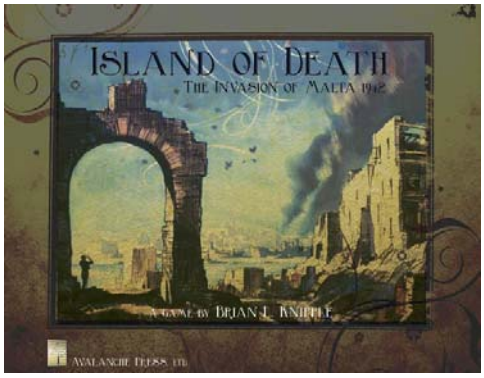
PS : L'adresse mail d'**errata** est dispo sur le site, si vous voulez envoyer vos réactions. Pour les injures, attendez le numéro 2, hein. Promis, ça s'améliorera...

Voici, en vrac, les 5 jeux les plus attendus à **errata** :

« Devil's Cauldron » chez MMP

Adam Starkweather veut tenter de secouer le monde du wargame avec ce jeu. En pre-order chez MMP, TDC devrait sortir en fin d'année. Et d'autres sur la même système suivront. Le jeu est TRES attendu et Starweather n'a pas intérêt à se louper…

« Island of Death » d'Avalanche Press

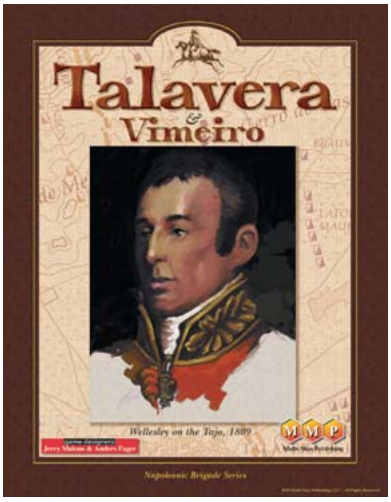


Le retour de la première série d'Avalanche Press (Avalanche, Red Steel et Red Parachutes). Plus qu'Alamein (monster game sur le même système qui est en cours d'envoi au moment où j'écris ces lignes), c'est « Island of Death » qui, je l'espère, relancera la série et permettra la sortie de nouveaux jeux utilisant ce système.

« Streets of Berlin » chez L2

Bon alors celui-là, vu le rythme de production de L2, va pas falloir être pressé ! Ca tombe bien, j'ai tout mon temps. La bataille de Berlin avec le système de « Streets of Stalingrad », ça fait rêver…

« Talavera » chez MMP / The Gamers



Et si la NBS, relancée par de nouvelles règles, devenait enfin LA série majeure napoléonienne ?

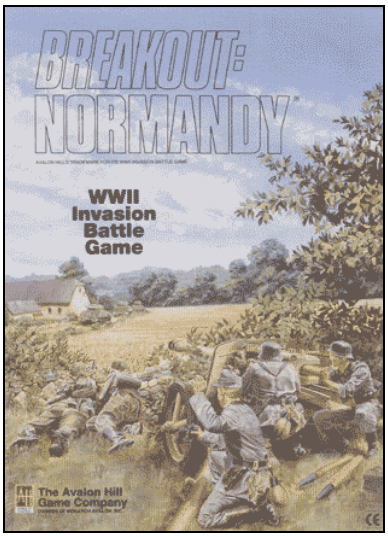
« A day of heroes » chez Lock n'load

Le système de Band of Heroes se tourne vers Mogadiscio. Même si je ne suis pas fan de BoH, j'attends ça avec impatience. Et ce malgré le découpage en carrés de la superbe carte…

Jeu de l'éditeur **Avalon Hill**, sorti en 1993. Design de **James Stahler et Don Greenwood**.

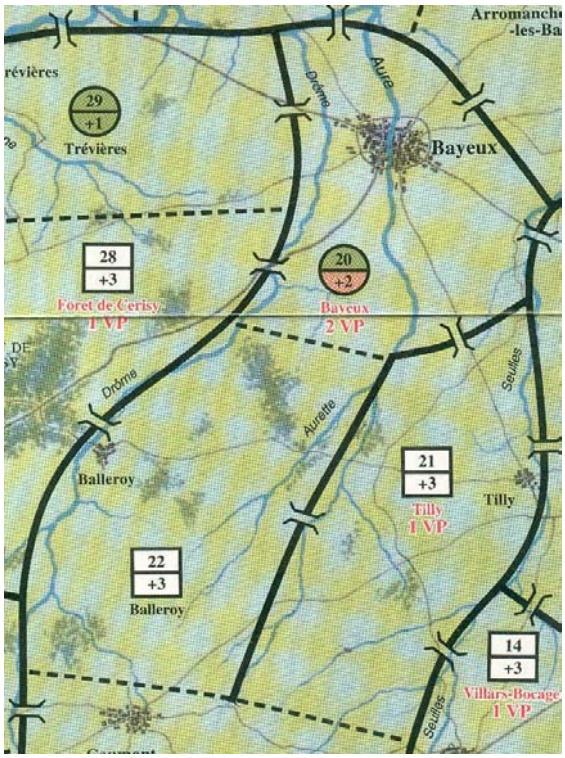
Le débarquement en Normandie, du 6 juin au 12 juin (ou 26 juin pour le jeu étendu). Jeu à zones, un tour de jeu représente un jour. Unités allant du corps au régiment.

Je voulais un bon jeu au sommaire du premier numéro. Alors j'ai ressorti « Breakout : Normandy ». Comme ça, pour le plaisir… Et hop ! Une petite référence à Herbert Léonard… Ca y est, je suis grillé…



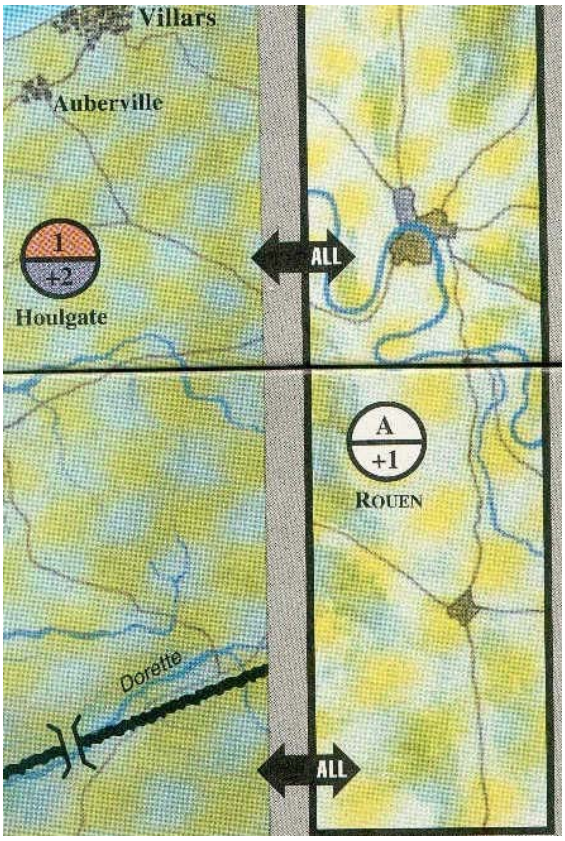
C'est du dur, madame.

Un matériel de qualité est toujours attendu, à l'ouverture d'un jeu de la défunte maison Avalon Hill. Et on n'est pas déçu avec « Breakout : Normandy » (BKN).
La carte est montée sur carton dur. Elle est en deux parties, parties qui s'assemblent pour former la Normandie. La carte est découpée en zones plutôt qu'en hexagones. Sans être extraordinaire (pour Avalon Hill), la peinture de la carte rajoute un peu pour l'ambiance et, surtout, ne gêne en rien la lecture des zones et de leurs limites, ce qui est le principal quand même.
De nombreuses aides de jeu sont disséminées sur les bords de la carte. Mais certaines auraient méritées de s'y trouver et manquent, surtout pour un joueur qui débute. Il s'agit, en particulier, du nombre de points de mouvement dépensé par les unités pour entrer dans une zone. Mais BKN n'est pas un jeu simple pour les débutants, nous reviendrons là-dessus plus loin.
Petit bémol tout de même. Comme d'hab, les inscriptions sur la carte sont toutes orientées vers le joueur allemand, rien du côté de la mer pour le joueur allié, même la règle des points de victoire que seul le joueur allié doit comptabiliser ! C'est malheureusement une habitude (voir la critique de DDtGC)… Dommage.



Revenons à la carte. Sur l'exemple ci-dessus, prenons la zone n°22, « Balleroy ». Que sait on sur cette zone ? Le carré blanc contenant le numéro de la zone (22) indique que cette zone est constituée en majorité de bocage. Lors d'un combat, il y a donc des règles particulières à appliquer. De plus, la modification pour les combats est de +3 pour cette zone. Ce modificateur est de +1 en terrain clair, de +2 en ville moyenne (voir la zone de Bayeux au nord de Balleroy), de +3 en bocage et de +4 en ville importante (par exemple à Caen).
Que peut on voir de plus sur cette carte ? La zone de Bayeux, numéro 20, nous donne d'autres infos. Cette fois-ci, le numéro est dans un cercle. Nous ne sommes donc pas en bocage. De plus ce cercle contient à la fois la couleur beige (propre aux troupes britanniques) et la couleur verte (pour les troupes américaines). Cela indique que le support naval américain et britannique peut bombarder cette zone. Aucun de ces supports ne peut bombarder Balleroy (le carré est de couleur blanche). Enfin, la zone de Bayeux

comporte l'indication « 2 VP ». Le contrôle de Bayeux rapporte 2 points de victoire au joueur allié.
En ce qui concerne les limites de zone, on voit sur cet exemple qu'elles sont de différents types. On trouve des pointillés, qui représentent une limite en terrain clair (sans obstacle majeur), ou encore un trait noir qui représente une rivière. On trouve aussi des limites ondulées (voir exemple de carte ci-dessous) qui représentent un terrain inondé. Pour traverser les rivières ou le terrain inondé, il est hautement préférable d'utiliser des ponts (qu'il faut contrôler). Toutes les limites ne sont pas traversées de pont.
L'arrivée des renforts se fait différemment pour les deux camps. Les troupes alliées arrivent par les plages. Les troupes allemandes arrivent par les zones extérieures à la carte. Ces zones extérieures permettent de simuler le cheminement des troupes allemandes avant leur arrivée sur la carte de Jeu. On trouve par exemple la zone extérieure de Rouen ou du Mans. Les troupes arrivent mais ont ne sont pas encore là.

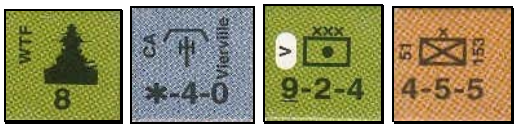


Ici, la zone extérieur de Rouen et sa liaison avec la zone n°1. Une unité venant de ROUEN doit dépenser tous ces points de mouvement pour entrer dans la zone n°1.

Y'a plusieurs tailles.

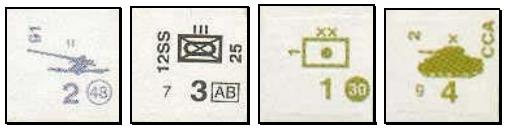
Les pions sont de deux formats. Format classique pour la plupart des marqueurs :

Format plus large pour les troupes et certains marqueurs particuliers :



Cette différence de taille est intéressante, car on sait vite qui est qui. Toutes les armées sur la carte sont de grande taille. Pratique. Par contre, ce n'est pas parce qu'il n'y a pas d'hexagone qu'il n'y a pas de problème d'empilement. Attention à bien s'organiser, surtout pour le joueur allié. Le mieux est d'empiler les 3 bataillons d'infanterie d'une division et de coiffer le tout de l'artillerie divisionnaire. Sinon c'est vite le bordel…

Le pion est en couleur (l'unité est dite fraîche) sur son recto et de couleur blanche sur son verso (l'unité est dite épuisée).



Sur le recto, les données sur le pion sont : valeur d'attaque, valeur de défense et valeur de mouvement. Sur le verso, l'unité n'a plus que sa seule valeur de défense. Une fois épuisée, une unité ne peut plus attaquer ou faire mouvement. De plus, une unité épuisée perd généralement la moitié de sa valeur de défense…

En plus de l'indication du numéro de division et de régiment, on peut noter au recto des pions, à droite de la valeur de défense, la zone dans laquelle cette unité entre en jeu. Si à gauche de la valeur de défense il y a un nombre, c'est le numéro du tour auquel l'unité entre en jeu. S'il n'y a pas de nombre, l'unité est disponible dans la zone indiquée dès le début de la partie. En bref, on retourne tous les pions allemands et on les positionne sans problème. Même s'il n'y a pas énormément de pions, c'est toujours agréable. De plus, si ça ne suffisait pas, il y a 3 cartes cartonnées pour le setup ! Merci Avalon hill. Certains éditeurs

« modernes » feraient bien d'en prendre exemple…

Bougez maintenant.

Une zone peut avoir plusieurs statuts :

- une zone est *contestée* si elle contient des unités des deux camps,
- une zone est *vide* si elle est contrôlée par l'ennemie mais ne contient aucune unité ennemie
- Une zone est *libre* si elle ne contient aucune unité mais est contrôlée par le joueur.

10 unités, pour chaque camp, peuvent être positionnées dans une même zone. Il est donc possible d'avoir 20 unités dans une seule zone. D'où les problèmes d'empilement…

Le coût pour le mouvement est le suivant :

- 1 point pour entrer dans une zone libre,
- 2 points pour entrer dans une zone ennemie vide,
- 3 points pour entrer dans une zone ennemie ne contenant que des unités épuisées,
- 4 points pour entrer dans une zone contenant au moins une unité ennemie fraîche,
- Tous les points de mouvement si l'unité n'utilise pas de pont pour entrer dans la zone ennemie (uniquement possible pour de l'infanterie, et uniquement pour entrer dans une zone en traversant une limite de rivière ou de zone inondée).

Pour utiliser un pont, il faut le contrôler. Tous les ponts sont contrôlés par le joueur allemand au début de la partie. Pour contrôler un pont, le joueur allié doit le capturer. Il est aussi possible de détruire un pont. Et de le réparer par la suite… Ces ponts sont importants car si le joueur allié entre dans une zone (en traversant une limite autre que terrain clair) sans utiliser un pont qu'il contrôle, il doit obligatoirement effectuer une attaque des unités présentes dans la zone dans laquelle il entre et ceci avec un malus de -2. Si l'attaque est un échec, les unités doivent faire retraite dans la zone d'origine. Ceci est valable même si la zone est contestée. A noter que 5 unités au maximum peuvent utiliser un même pont au même moment. Bref, les ponts sont des goulots d'étranglement et leur capture est indispensable au joueur allié pour que sa progression dans le bocage puisse se faire.

A mon tour.

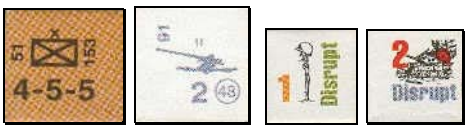
Le tour de jeu est atypique et c'est lui qui fait une bonne partie du sel du jeu.
1 – Aube : renforcements,
2 – Jour : les joueurs alternent les impulsions (assaut ou bombardement),
3 – ravitaillement (les joueurs décident de leur ravitaillement pour retourner les pions des unités épuisées)
4 – Regroupement (les unités peuvent faire mouvement dans une zone libre adjacente)

La notion la plus importante est l'impulsion. Les joueurs alternent les impulsions dans un tour de jeu. C'est dans les impulsions qu'ont lieu les combats.
Lors d'une impulsion, le joueur décide d'abord de la zone active.
Ensuite, il décide si l'impulsion sera un bombardement ou un assaut.
Si le choix est bombardement, seul ce bombardement est résolu. Si c'est un assaut, non seulement le dit assaut a lieu, mais en plus le joueur peut tenter de capturer / détruire des ponts.
Si la zone activée est contrôlée par le joueur, il peut tenter de réparer des ponts (un pont pour l'allemand, jusqu'à quatre pour le joueur allié).
Lors d'un assaut, il peut, à certaines conditions, capturer un pont au cours de son mouvement.
En dernier lieu, le joueur peut tenter de détruire les ponts présents dans la zone active.
L'impulsion est terminée. On passe au joueur suivant.
Le joueur allemand a toujours la première impulsion, qui correspond (généralement) au numéro zéro. Le joueur allié a donc les impulsions impaires. Le nombre d'impulsions dans un tour n'est pas fixe. Lors d'une impulsion du joueur allié, le premier dé qu'il lance est multiplié par 2. Le résultat est comparé au nombre d'impulsions déjà jouées. Si le résultat est égal au numéro de l'impulsion en cours, la météo change. Si le résultat est inférieur au numéro de l'impulsion en cours, cette impulsion sera la dernière du tour. Si le résultat est supérieur, le tour continue. Il peut donc y avoir entre 3 et 13 impulsions. Ce qui est large, ou cours, c'est selon. Le joueur allié doit toujours se méfier d'une fin prématurée du tour. Toujours faire l'indispensable en premier. L'avantage, c'est qu'il pourra toujours réagir à une impulsion allemande. Le désavantage, c'est qu'il doit toujours prendre l'initiative et ne pas faire que réagir aux actions du joueur allemand (qui débute toujours). A chaque

impulsion, les joueurs doivent donc bien réfléchir à ce qu'ils doivent faire…

Faîtes moi mal.

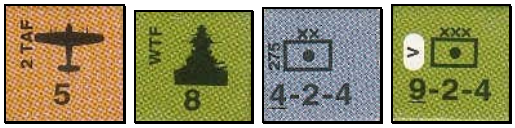
Le combat est résolu de manière très simple. Le joueur actif indique quelles unités attaquent et choisit l'unité qui va mener l'assaut. On compte alors le facteur de combat de cette unité et on ajoute 1 pour chaque unité supplémentaire qui participe (hors artillerie, Flak…). Le joueur passif choisit une unité qui va subir l'assaut. A ces valeurs d'attaque et de défense on ajoute quelques modificateurs (la liste est courte et facilement mémorisable) et chaque joueur lance un dé. On somme la valeur d'attaque avec le résultat du dé de l'attaquant et on compare avec la valeur du défenseur ajoutée au résultat du dé du défenseur.
Si le résultat final de l'attaquant est supérieur à celui du défenseur, l'attaquant remporte le combat. Le défenseur applique alors ces pertes (dont le nombre correspond à la différence des deux sommes).



Retournée une unité fraîche en épuisée, placer un pion « désorganisé 1 » sur une unité épuisée, placer un pion « désorganisé 2 » sur une unité épuisée déjà marquée « désorganisée 1 », éliminer une unité épuisée marquée « désorganisée 2 » ou faire retraite avec une unité dans une zone adjacente fait dépenser un point. Pas de calcul compliqué ici.
Si le résultat final de l'attaquant est égal à celui du défenseur, l'unité choisie pour mener l'attaque passe épuisée et est marquée « désorganisée 1 ». Les autres unités attaquantes sont épuisées.
Si le résultat final de l'attaquant est inférieur à celui du défenseur, toutes les unités attaquantes sont épuisées et marquées « désorganisée 1 ». De plus, si l'assaut était obligatoire, les unités attaquantes doivent faire retraite dans leur zone d'origine.

Si le résultat final de l'attaquant est supérieur à celui du défenseur et si la différence entre les deux est supérieure au nombre de points que peut dépenser le joueur passif, un overrun a lieu. Dans ce cas, les unités du joueur actif peuvent encore effectuer un mouvement (mais pas de combat). L'overrun est impossible dans une zone de bocage.
Une fois que les unités actives ont terminé leur combat et/ou mouvement, elles sont épuisées. Attention donc à conserver, si possible, une unité fraîche pour la défense. Sinon, une contre attaque pourrait faire très mal…

Boum.



Le bombardement est résolu de la même façon. Le joueur actif choisit la zone active qu'il va bombarder et l'unité d'artillerie présente ou adjacente qui va mener le bombardement. Il ajoute à la valeur d'attaque de cette unité un point par unité d'artillerie (présente dans la zone active ou adjacente à celle-ci) qui participe au bombardement.
Le joueur passif calcul sa valeur de défense en tenant compte du terrain dans la zone bombardée et en ajoutant un point pour chaque unité d'artillerie fraîche présente dans la zone.

Si le bombardement est aérien, il ajoute un point pour chaque unité anti-aérienne fraîche présente dans la zone.
Si le bombardement est naval, il ajoute un point pour chaque unité d'artillerie côtière fraîche (bunker sur le front de mer) présente dans la zone.
Le joueur actif choisit sa cible principale, unité qui devra subir les premiers dommages, si dommage il y a.
Les unités d'artillerie qui viennent de bombarder sont maintenant épuisées.
Chaque joueur lance un dé. On somme la valeur d'attaque avec le résultat du dé de l'attaquant et on compare avec la valeur du défenseur ajoutée au résultat du dé du défenseur.
Le calcul des pertes est différent d'un assaut. Si la somme de l'attaquant est inférieure ou égale à celle du défenseur, le bombardement a échoué. Si elle est supérieure, le bombardement a réussi. La différence entre les deux sommes correspond au nombre de points d'attrition (PA) infligés à l'ennemi.
Pour 3 PA, une unité blindée fraîche passe épuisée.

Pour 2 PA, une unité blindée épuisée passe « désorganisée 1 ».
Pour 2 PA, une unité blindée épuisée marquée « désorganisée 1 » passe « désorganisée 2 ».
Pour 2 PA, une unité blindée épuisée marquée « désorganisée 2 » est éliminée.
Pour 2 PA une unité d'artillerie côtière détériore son état d'un niveau.
Pour 1 PA, toute autre unité fraîche passe épuisée.
Pour 1 PA, toute autre unité épuisée et/ou marquée « désorganisée 1 ou 2 » détériore son état d'un niveau.
A noter qu'une unité ne peut être détériorée que d'un seul niveau lors d'un bombardement.

Le bombardement peut donc être utile pour préparer le terrain, mais ce n'est pas lui qui détruira tous les adversaires dans une zone. Il faudra envoyer des troupes terminer le nettoyage et prendre le contrôle de la zone…

Avantage.

Un pion est particulier et a une importance capitale. Il s'agit de l'Avantage. D'un côté il est possédé par le joueur allié, de l'autre par le joueur allemand. Ce pion a plusieurs utilités. Mais une fois qu'il est utilisé, il passe à l'ennemi (on retourne le pion).

Principale utilité : il permet d'activer deux zones en même temps ou d'activer deux fois de suite la même zone (utile si on veut faire entrer dans une zone plus de 5 unités par un pont). Dans ce cas, une offensive majeure va être lancée par le joueur. Attaque d'une même zone de deux côtés à la fois, attaque de deux zones différentes, sans réaction possible pour l'adversaire, tout est possible.
Seconde utilité : Le joueur décide d'utiliser ce pion pour relancer immédiatement tout jet de dé qu'il vient d'effectuer. Mauvais résultat (en particulier lors du débarquement pour le joueur allié), fin prématurée du tour (toujours pour le joueur allié), les causes d'utiliser l'Avantage sont multiples.
Dernière utilité : Si le joueur allié possède l'initiative en fin de semaine, lors du compte des points de victoire, il gagne un point de victoire supplémentaire. Quand on sait qu'il faut 10 points de victoire à la fin de la première semaine, posséder l'initiative devient vite important pour le joueur allié.

Donc, pour lancer une grosse offensive, pour corriger le mauvais sort, avoir l'Avantage est primordial. Par contre, une fois utilisé, c'est à l'ennemi de l'avoir et de l'utiliser contre vous…

Après l'effort, le réconfort.

Une fois les impulsions terminées, chaque joueur va pouvoir ravitailler certaines de ses unités.

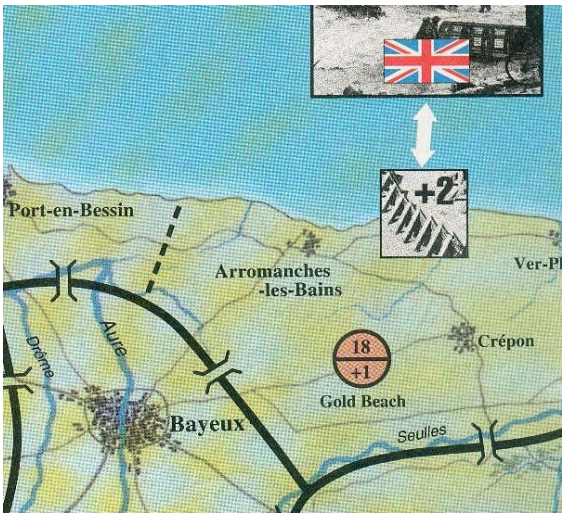
Pour ce faire, les joueurs dispose de pions « dépôts de ravitaillement », qu'ils vont placer sur la carte. Chaque pion dispose d'un nombre de points de ravitaillement (de 10 pour les pions alliés à 5 points minimum pour le joueur allemand, jusqu'à 10).

Retourner une unité « épuisée » coûte 1 point, si l'unité est dans la même zone que le dépôt. Il faut ajouter 1 point si l'unité est désorganisée (quel que soit le niveau). Il faut ajouter 1 point pour chaque limite de zone franchie entre le dépôt et l'unité. Enfin, il faut ajouter 1 point par zone contestée entre l'unité et le dépôt.
Le joueur allié dispose de 10 points de ravitaillement par plage. Il peut déplacer son dépôt dans toute zone libre reliée à la plage d'origine du dépôt par des zones libres. Si la zone de débarquement est contestée, le dépôt ne peut être utilisé que pour les unités présentes dans cette zone. Lors du jeu étendu, le joueur allié dispose de quelques dépôts d'un seul point pour quelques ports mineurs et surtout de deux dépôts de 10 points supplémentaires après la construction des fameux « mulberries » à Gold et Omaha. Enfin, le joueur allié dispose chaque tour de 4 points de ravitaillement aérien, non représentés par un pion.
Le joueur allemand dispose lui de 6 dépôts. La valeur de ces dépôts est de 5 points de ravitaillement minimum. Si le tour est un tour de pluie, la valeur passe à 10 points. Si le tour est un tour de pluie partiel, le joueur allemand perd/gagne 1 point à chaque 3ème impulsion de pluie/soleil. Le joueur allemand espère donc la pluie (Et a donc intérêt à effectuer la danse de la pluie le plus souvent possible lors de la partie. Ca a de plus le don d'exaspérer son adversaire, bizarrement…).

Résultat de ce système : les joueurs n'ont jamais assez de points de ravitaillement pour tout le monde. Et les unités « épuisées » en début de tour sont des cibles tentantes pour l'ennemi.
Dernier point d'importance, les joueurs peuvent décider de conserver leurs points de ravitaillement non dépensés. Ils peuvent alors dépenser ces points par tranche de 10 pour décaler le marqueur de début des impulsions. Normalement, ce marqueur débute dans la case 0. Sur la gauche de la règle des

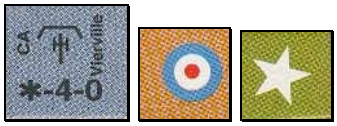
impulsions, on a trois cases libres (nommée C, B et A). Un joueur peut donc décider d'allonger le nombre d'impulsions possible en dépensant 30 points de ravitaillement précédemment économisés et de faire débuter le pion impulsion dans la case C. De même, un joueur peut décider de raccourcir le nombre possible d'impulsion en dépensant 30 points pour faire débuter le marqueur dans la case 3.
Les deux joueurs peuvent dépenser des points de ravitaillement (d'abord l'allemand, puis l'allié). Il n'est possible de déplacer le marqueur impulsion que de 3 cases au maximum.
Mieux le ravitaillement est organisé, moins le joueur dépense de points de ravitaillement et plus il peut en économiser. Ainsi, il peut influer sur la durée d'un tour et donc sur la partie. C'est simple et pas bête du tout. Mais pas si simple que ça à réaliser.

Les anglais débarquent.



Tout jeu sur le débarquement en Normandie est attendu sur ses règles de… débarquement. Elles doivent être courtes, simples dans leur exécution et surtout permettre une bonne rejouabilité.

Toutes les unités alliées débutent le tour dans une zone hors carte représentant les unités en mer, attendant de débarquer. Sur la carte ci-dessus, c'est la zone où se trouve le petit drapeau anglais. A partir de cette zone, les unités vont débarquer sur les plages de Gold, vers Arromanches. Les défenses des plages sont représentées par le carré indiquant un +2. Dès que le débarquement est réussi (lorsqu'il y a une unité alliée non désorganisée dans la zone) un pion contrôle allié est placé dans ce rectangle. Les défenses sur la plage ont été détruites. Les unités alliées qui vont débarquer maintenant n'auront plus à attaquer obligatoirement.



Le débarquement allié est aussi gêné par les unités d'artillerie côtière. Lorsqu'une unité débarque dans une zone, même si celle-ci est sous contrôle allié, et qu'il y a dans la zone, ou dans une zone adjacente, une ou plus unités d'artillerie côtière fraîche, le joueur allié lance 1 dé. Si le résultat du dé est inférieur ou égal au nombre d'unités d'artillerie côtière, l'unité est alliée est épuisée.
Donc, si le joueur allié veut pouvoir débarquer librement et rapidement, il doit absolument neutraliser les différentes batteries côtières allemandes.

Pour les parachutistes, c'est simple. Ils sont placés dans leurs zones de départ. Le joueur allié décide alors de ce qu'il va faire de l'unité. Il peut la laisser fraîche dans l'hex, pour défendre en cas de contre-attaque allemande. Il peut décider de la placer en unité épuisée et saisir automatiquement un pont situé dans la zone (pour permettre l'arrivée des troupes au sol). Il peut enfin décider d'attaquer de manière classique les unités allemandes présentes.

BKN passe donc sans souci l'analyse de ses règles sur le débarquement. La rejouabilité est là. Les choix aussi. Il est possible d'essayer différentes tactiques pour le joueur allié. Donc inutile de rechercher l'ouverture qui tue, dans l'un ou l'autre camp. Chaque débarquement sera différent.

Mon beau navion.

Comme il se doit, le joueur allié dispose de la suprématie aérienne. Celle-ci se traduit de deux manières.
Tout d'abord, le joueur allié dispose de deux pions de bombardement aérien (un britannique, un américain). Ces pions sont utilisés comme de l'artillerie, à ceci près que leur utilisation ne donne pas lieu à l'avancée du marqueur des impulsions. En gros, leur utilisation est cadeau, même si lors du premier jet de dé, on vérifie tout de même si le tour se termine. Il est donc bon d'utiliser l'appui aérien en début de tour.

Ensuite, le mouvement allemand est gêné par l'aviation alliée, mais uniquement lorsque le temps est au beau fixe. On parle alors d'interdiction aérienne. Le joueur allemand peut toujours avancer d'une zone sans problème. Mais à partir de la deuxième, il doit lancer un dé. Sur un résultat de 2, l'unité est épuisée dans la zone qu'elle cherchait à quitter. Sur un résultat de 1, elle devient « épuisée » et « désorganisée 1 ». Sur tout autre résultat, l'unité peut entrer dans la zone. Chaque unité de Flak allemande présente dans la zone ajoute 1 au dé. C'est simple et ça fonctionne parfaitement. L'allemand a bien du mal à amener rapidement des renforts sur le front.
Enfin, l'allié gagne +1 en attaque, et +2 en défense grâce au support de l'aviation, en temps clair.

On se regroupe.

Heureusement pour l'allemand, il peut toujours avancer ses unités lors de la phase de regroupement. Cette phase est primordiale pour lui. Une unité, quel que soit son statut, peut avancer dans une zone libre adjacente. L'allemand bouge d'abord ses troupes, ensuite l'allié. Celui-ci peut faire débarquer des troupes qui ne l'ont pas encore fait (l'allemand gêne ce débarquement de manière classique, avec ses batteries côtières). Cette phase a l'air de rien, mais c'est là que débute le tour suivant. L'allemand va chercher à fortifier certaines zones, l'allié peut tenter de pousser sur une autre zone, que l'allemand vient de dégarnir. Il est aussi possible de sauver ses troupes d'une zone sur le point d'être conquise par l'ennemi et ainsi éviter la destruction… Là encore, le contrôle des ponts est indispensable.

Toujours plus long.

Une partie classique dure une semaine, soit 7 jours. Mais pour des joueurs motivés, il existe le jeu étendu qui rajoute 2 semaines de jeu. A la fin de chaque semaine, on vérifie les conditions de victoire. Si aucun joueur ne gagne, on continue. La tension est donc assurée. Pour jouer à ce scénario étendu, il faut rajouter une demi page de règles : capture de certains ports pour les alliés, création des « mulberries » et arrivée d'une tempête, en particulier. La tempête sera très attendue par le joueur allemand. L'allié n'aura plus de support aérien et moins de ravitaillement. Le bon moment pour lancer une bonne contre-attaque.

Pas si simple.

Et donc, qu'est ce que ça donne, tout ça. Le livret de règles fait 36 pages. 14 pages de règles uniquement, un glossaire sur 2 pages, 6 pages d'exemple, et le reste en notes de design et notes historiques. Impeccable.
Mais les 14 pages de règles sont tout de même ardues, car le système est vraiment particulier. Et tout est important. On oublie une seule petite règle et le jeu entier est déréglé. De plus, connaître les règles est une chose, savoir bien les utiliser pour jouer en est une autre. Heureusement, le scénario d'une semaine peut être joué assez rapidement (une bonne soirée). Et le setup est simple et rapide, donc on peut vite recommencer. C'est un système avec lequel il faut être patient.
Le plus dur attend le joueur débutant. Une catastrophe peut vite arriver. Une erreur, et une zone importante est capturée par l'ennemi. Et les unités détruites… Les unités détruites le sont définitivement ! Et puis, comme je l'ai dit, le mécanisme du jeu est subtil… Une règle oubliée et hop ! Un camp a la vie facile et l'autre n'arrive à rien.
Donc ce jeu est un petit bijou. C'est sûr. Mais il n'est pas si simple à apprécier. Un débutant risque de se briser les dents dessus. Mais si on m'avait dit qu'un jeu à ZONES serait aussi bon dans la modélisation du débarquement, jamais je ne l'aurais cru ! Des zones pour le débarquement ? Et puis quoi encore. Mais SI ! Ce jeu est bon, particulier sans doute, mais bon. Sans doute le jeu le plus rapide à jouer de cette qualité sur la Normandie 44. Si vous avez déjà le jeu, j'espère vous avoir donné envie d'y rejouer. Si vous ne l'avez pas, trouver un copain qui l'a. Si aucun des joueurs de vos connaissances ne l'a, ça va être un peu plus dur. Le jeu commence à valoir un petit tas d'euros sur le marché de l'occasion. Il va falloir vous armer d'un peu de patience. Et dire que MMP a bradé les dernières boîtes, il y a quelques années. Et vous avez raté ça ?!

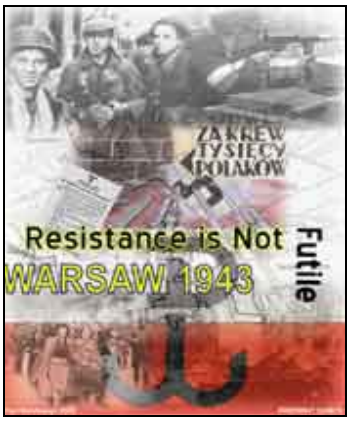
Petit bijou d'Avalon Hill, « breakout : Normandy » mérite largement un :

9/10

Mais attention, le jeu n'est pas facile d'accès et le faible nombre de pages de règles masque une difficulté certaine, due plus au fait que les règles sortent des sentiers battus qu'à une réelle complexité. Une fois les règles assimilées, jouer devient vite instinctif. Et la durée courte du scénario de base est un réel plus. En deux soirées, il est possible de faire un match aller-retour. Vous êtes encore là ? Mais vous attendez quoi pour y jouer ?...

L'affaire RINF.

Avec son jeu, « Resistance is not futile » chez l'éditeur FireFight, Paul Rohrbaugh a eu des ennuis et a créé une polémique, à tel point qu'il a décidé de continuer de vendre le jeu mais qu'il refuse désormais d'en parler. Comment en est on arrivé là, pour un jeu ? RINF a pour thème les combats dans le ghetto de Varsovie en 1943. Et même la fin des combats puisque c'est l'anéantissement des combattants juifs que le jeu nous propose. Oui, donc sur les derniers combats des juifs à l'intérieur du ghetto, juifs qui se sont battu là contre les pires salopards de la Wehrmacht et des SS. Il y a déjà eu des jeux sur ce sujet, mais cette fois, le designer s'est pris une volée d'injures. Il a, de lui-même, envoyé le jeu en Israël pour, qu'en y jouant, les gens comprennent que ce n'est qu'un jeu, sans aucune arrière pensée antisémite, et même créé pour rendre hommage aux combattants du ghetto. Dans une période du politiquement correct, où les lobbies de toutes sortes sont de plus en plus influents, le jeu a été montré du doigt. On ne peut pas jouer avec tout. Comme on ne peut pas rire de tout.



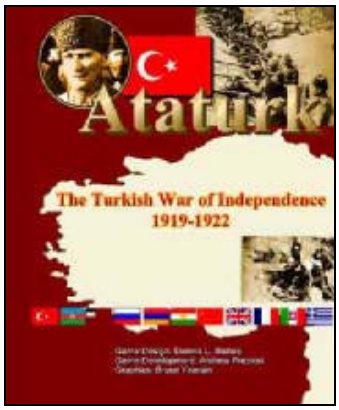
J'ai acheté RINF. Parce que le système m'intéressait mais aussi pour voir la bête qui avait déclenché une si vive réprobation. Autant le dire tout de suite, rien dans le jeu ne peut une seconde faire penser que l'auteur est antisémite. Rien. Le jeu n'est pas en cause. C'est donc bien le sujet qui a gêné. C'est Desproges, je crois, qui disait qu'on peut rire de tout mais pas avec n'importe qui. C'est en quelque sorte la même chose avec ce jeu. Et avec tous les autres jeux, du coup.

Je comprends parfaitement que certains aient pu être choqués par RINF. Personnellement, je ne l'ai pas été. Sauf peut-être par l'inutilité de ce jeu. Il faut bien admettre qu'il ne vaut pas tripette. Pas très équilibré (forcément), je n'ai pas pris de plaisir à y jouer. Le système n'est pas non plus très adapté à la situation. Est-ce que j'ai au moins appris quelque chose sur la période ? Franchement, non. Un article dans un magazine aurait sans aucun doute été plus bénéfique. Bref, pour moi, Paul Rohrbaugh s'est planté dans le choix de son thème ainsi que dans son design. A force de vouloir faire preuve d'originalité certains designers vont parfois chercher des sujets, sortant des sentiers battus (ce qui est plutôt une bonne chose), mais sensibles (ce qui est beaucoup moins bien). La fin du ghetto de Varsovie en 1943 est un sujet très sensible.

J'en ai d'autres.

On pourrait aussi citer, pour nous autres français, d'autres sujets casse-gueule : la guerre l'Algérie, la Colonisation dans son ensemble ou encore un jeu sur la guerre entre les arméniens et les turcs au début du siècle dernier (étant donnée la forte population arménienne en France).

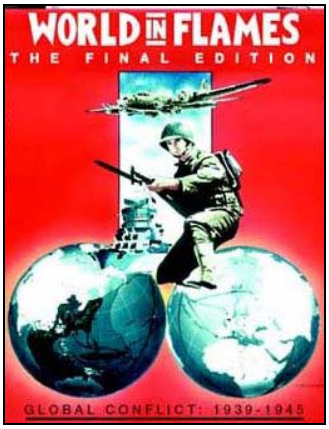
Par exemple, nous sommes dans une période de repentance coloniale totale. Il n'y a qu'à voir les livres ou les émissions sur ce sujet. Je ne porte aucun jugement, je constate. Si un éditeur français sortait un jeu sur le « bon temps des colonies », les réactions iraient sans doute jusqu'au procès. De même, un jeu sur la guerre d'Algérie pourrait rouvrir des plaies qui ne sont pas encore complètement refermées. Quant au jeu sur la guerre turco arménienne, il n'y a qu'à voir les tensions existant entre les deux pays pour voir que ce serait mettre les pieds dans un sacré bordel.



Vous allez me dire, au moins pour l'Algérie et pour l'Arménie que de tels jeux existent. « Ataturk » chez Khyber Pass Games et « Algeria » chez Micro Game Design Group. Vous avez raison. Et il ne s'est rien passé, rajouterez vous ! L'industrie du wargame est une activité confidentielle (on le regrette souvent, mais là c'est plutôt un bon point). Ces

jeux sont passés au travers et sont de plus sortis dans des pays extérieurs à ces conflits. Qu'un éditeur français sorte en grande pompe le jeu en France et on verra. Dans « Ataturk » (excellent jeu par ailleurs, que KPG pense ressortir avec des beaux pions prédécoupés), si je me souviens bien, il y avait quand même une règle pour simuler les atrocités des deux belligérants ! La communauté arménienne apprécierait.

Tous pourris ?



Mais, si on va par là, tout jeu sur la seconde guerre mondiale peut aussi très bien choquer. Dans « World in Flames » le joueur allemand est tout de même à la place d'Hitler ! Oui, je sais, j'exagère. Aucun joueur, touchons du bois, ne se prend pour Adolf. Mais j'en ai connu un qui refusait de toucher à un jeu portant sur la période allant de la seconde guerre mondiale jusqu'à nos jours. C'était trop récent pour lui. Pas que l'histoire de sa propre famille était liée à l'Histoire (la grande), mais parce qu'il estimait que c'était trop récent pour en faire un jeu. Il préférait donc se rabattre sur des jeux plus anciens, en particulier sur le premier empire… Vu l'engouement pour les jeux sur la seconde guerre mondiale, ce gars là est, sans aucun doute, une exception.

Dans toutes les époques, pour toutes les batailles, il y a un agresseur et un agressé (et parfois chaque camp pense que c'est l'autre l'aggresseur…). Et souvent aussi un oppresseur et un opprimé. Les peuples persécutés sont innombrables. La plupart des villes ont été, au moins une fois, rasées et pillées au cours de l'Histoire. Tout peuple a, ou a eu, son peuple ennemi. Bref, on peut toujours trouver quelqu'un que ça n'amusera pas de voir des gens jouer avec son Histoire.

Les jeux vidéo.

Le truc marrant avec les jeux vidéo, c'est qu'on n'a jamais vu quelqu'un porter plainte parce qu'on pouvait incarner un soldat de la Wehrmacht. Il y a déjà eu de nombreux procès pour violence, extrême ou amorale, dans les jeux vidéo, mais jamais pour apologie du nazisme. Pourquoi ? D'abord parce que tout le côté idéologique est gommé. Déjà, aucune croix gammée dans un jeu, sinon le jeu ne sera pas vendu en Allemagne. Et on en arrive à des stupidités du style « Company of Heroes » où dans l'add-on, les troupes allemandes qui combattent les troupes britanniques lors du débarquement s'appelle les troupes « d'élite ». Mouais, personne n'a reconnu les SS, les gars…

Bref, aucun problème dans l'univers du jeu vidéo. On aseptise un peu les parties sombres, et tout le monde peut se foutre sur la gueule en paix (enfin si on peut dire « paix »…). D'ailleurs, toujours dans CoH, les développeurs ont soigneusement évité de modéliser les civils. Imaginez qu'un joueur ait l'idée de tirer sur eux !

Les wargames.

Un wargame n'est pas un jeu comme les autres. L'Histoire y est prépondérante, autant pour les faits modélisés que pour ce qui ne l'est pas. Et contrairement aux jeux vidéo où, tout est clair (on ne prend que quelques parties de l'Histoire et on s'amuse avec ça), les wargames sont des jeux historiques dans lesquels on prend toute l'Histoire. Attention, je ne dis pas que tout est modélisé et présent dans le jeu, je dit que, même si une partie n'est pas dans le jeu, les joueurs savent qu'elle existe et que si elle n'est pas dans le jeu, c'est uniquement parce que ce n'est pas important dans la simulation militaire. Prenons un exemple. Imaginons que les nazis aient décidé en 1943 d'utiliser tous leurs chars pour tuer tous leurs prisonniers. Dans un jeu, il serait obligatoire au joueur allemand de retirer du front tous ses petits panzers en 1943. Et voilà

la solution finale qui s'inviterait au milieu de nos jeux ! Heureusement qu'il n'existe pas de lien de cette nature…

Le non dit.

On peut encore prendre quelques exemples de points qui sont rarement abordés dans les wargames : la main d'œuvre forcée du Reich, les prisonniers ou les civils.

Dans aucun jeu, à ma connaissance, on ne traite de la main d'oeuvre du Reich. Pourtant, sans les prisonniers, les « volontaires » forcés, l'économie du Reich n'aurait pas pu tenir. Sans parler de l'effet sur la Résistance dans les pays occupés. Mais les designers laissent ça de côté. Trop sensible ou pas si important que cela ? Dans l'économie du Reich, cela a été une décision très importante. Dans un jeu stratégique, il est difficile d'imaginer de s'en passer. Pourtant c'est ce que nous faisons…

Le deuxième exemple est celui des prisonniers. Il n'y a qu'à ASL (ou presque) qu'il soit possible de capturer des ennemis (Il existe même une règle spéciale, pour certains scénarios, qui impose de tuer les troupes qui se rendent !). Pourtant, le prisonnier est un évènement normal de toute guerre. Comme conclusion d'une bataille de Napoléon, on dénombre les morts, les blessés et les prisonniers, pour chaque camp. Dans un wargame, on parle de pertes, terme qui englobe morts, blessés et prisonniers.

De même, la souffrance des civils n'est que très rarement représentée, alors qu'elle l'est souvent dans les jeux vidéo (mais peut on alors parler de souffrance ?). A « Age of Kings » par exemple, qui ne peut être taxé de militarisme ou de barbarie, les paysans, hommes et femmes, peuvent être massacrés sans problème. Normal, ils ont un impact sur l'économie en allant ramasser des graines dans la forêt… Dans nos jeux, c'est la ville elle-même qui est importante. Les civils sont englobés dans cette ville. A une échelle plus fine, dans ASL, il n'y a aucun civil sur le champ de bataille. Dans ATS, on trouve des civils mais uniquement à la fin de la guerre dans les combats pour échapper de Berlin…

Le designer fait des choix, le plus souvent en vue de simplifier les règles. N'oublions pas que le plus important doit porter sur les opérations militaires. Mais il laisse aussi parfois des points sensibles sur le côté, ce qui n'est sans doute pas un hasard.

Mémoire contre Wargame.

Jouer à un jeu où le but est de détruire une armée, conquérir un pays ou une ville n'est pas un problème. Les jeux vidéo sont là pour le prouver. Personne n'a traité les joueurs de « Age of Empire » de fascistes. L'Histoire est présente, mais elle sert de prétexte au jeu. Pour le coup, inutile de connaître la vie à Rome. D'ailleurs, d'autres jeux vidéo créent un univers totalement fantaisiste, « Warcraft » par exemple, et cela ne change rien au principe. Personne ne s'offusque. Un wargame, c'est autre chose. C'est un jeu où l'Histoire est l'élément principal, avant la modélisation.

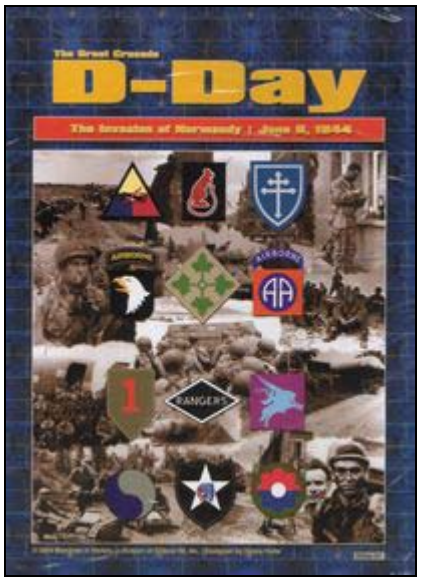
Que les choses soient bien claires.

Pour en revenir à Paul Rohrbaugh, il a fait l'amère expérience d'avoir créé et fait la promotion d'un jeu qui a heurté la sensibilité de certaines personnes. C'est tombé sur lui, ça aurait pu tomber sur d'autres. En plus, une nouvelle fois, je comprends parfaitement que ce jeu ait pu choquer. Et je pense que, vu l'air du temps, d'autres jeux seront, un jour ou l'autre, montrés du doigt. Nous jouons (ludique) à des jeux qui modélisent des guerres (souffrance). Ludique et souffrance sont des mots qui vont assez mal ensemble (à moins d'être sado-maso, mais ma vie privé ne vous regarde pas…). Il est tout à fait normal, si le sujet est encore frais dans les mémoires, que cela puisse choquer. Le problème, c'est que tout le monde ne le sera pas mais qu'il suffit d'un seul gars. Et comme aux Etats-Unis ils ont le procès facile, je pense qu'un jour, si tout le monde ne fait pas bien attention, un éditeur pourra se prendre un bon procès sur la tête, procès qui le fera sans doute couler, étant donné la fragilité d'une telle entreprise.

Evitons donc si possible les sujets sensibles dans nos jeux. Car on peut créer et jouer à tous les wargames que l'on veut, sur tout sujet et toute époque, mais pas avec tout le monde, et pas n'importe où non plus…

Jeu de l'éditeur **Moment in History**, sorti en 2004. Design de **Danny D. Holte**.

Le débarquement en Normandie, du 6 juin au 6 juillet pour la campagne. Un hex représente 1.5 km, un tour de jeu représente un jour. Unités de la brigade au régiment.



Pour ce premier numéro d'**errata**, on a préparé nos stylos et nos griffes. Pour le premier article, les griffes ont juste servi à tenir la peau de chamois pour faire briller la boîte de « Breakout : Normandy ». Pour « D-Day – The Great Crusade » (par la suite DDtGC, faisons court…), on laisse tomber la peau de chamois et on plante les griffes bien profond.

Pacotilles ! Pacotilles !

Commençons par le matos. Deux cartes (un peu pliées n'importe comment, mais bon, ça passe encore) pour représenter la Normandie. Des tons un peu pastel pour les couleurs, une carte loin d'être moche, mais pas extraordinaire non plus pour autant… Au moins, tout est bien lisible. Quelques petits détails choquants tout de même :

- Un bled comme Villers-Bocage est représenté dans le même type de ville qu'un hex de Caen ! Y'a pas de l'abus là ?
- L'ensemble des tables du jeu (sauf 2 ou 3 petits points…) sont sur la carte. Bien ! Mais tous orientés vers le joueur allemand ! L'allié n'a qu'à apprendre à lire à l'envers ! Merci les gars…
- Les zones d'entrée des renforts allemands ne sont pas indiquées sur la carte. Il y a une « aide de jeu » A4 pour ça ! « Aide » de jeu ? Où est ce que ça m'aide d'avoir une feuille A4 en plus de la carte sur ma table de jeu ?

Le jeu compte 480 pions et marqueurs. Le style des pions est pompé sur ceux créés par Masahiro Yamazaki pour son jeu « Gotterdammerung », toujours chez MiH. Donc ils sont parfaitement fonctionnels. Quelques erreurs dans les pions aussi, mais rien de bien méchant. Pour les marqueurs, ils sont bons. Seul problème, nulle part n'est indiqué à quoi sert tel marqueur. Ni dans le livret de règles, ni dans une quelconque aide de jeu. Bref, au début on se demande bien à quoi sert quoi, même si, sur l'arrière de certains des marqueurs, est inscrit une indication (exemple : OoS derrière les pions pour les unités non ravitaillée). On aurait pu éviter ce petit jeu de pistes lorsqu'on découvre le jeu…

Des aides de jeu pour chaque scénario. Six A4 recto/verso. Pratique ? Oui et non. A cause du recto/verso justement. Par exemple, pour la campagne, sur le recto de l'aide de jeu on trouve le setup des troupes alliées et au verso, celui des troupes allemandes ! Photocopies obligatoires pour le jeu à deux… On trouve aussi une carte recto reprenant la table des combats et des bombardements (sans doute pour le joueur allié s'il ne sait pas lire à l'envers…).

There are rules !

Passons aux règles. 16 pages en tout. Une page pour l'ordre de bataille, une autre pour les notes de l'auteur et une dernière pour les abréviations sur les pions. 13 pages de règles en tout, quoi. Rien de bien méchant. Normal quand on sait que le jeu a tout d'abord été proposé pour la Standard Combat Serie de the Gamers. On trouve de belles photos dans le livret, mais peu ou pas d'exemples. Il manque aussi la référence des marqueurs dont j'ai déjà parlé plus haut. Surtout ne comparez pas le livret de « Breakout : Normandy » avec celui-là !

Tour de jeu :
I – Phase commune aux deux joueurs

A – Débarquement du 6 juin (uniquement au tour 1)

B – Détermination de la météo et phase de remplacement

II – Phase du joueur allié

A – Placement des attaques aériennes

B – Mouvement des unités du joueur allié

C – Bombardement allemand

D – Bombardement allié

E – Combat des unités alliées

F – Vérification du ravitaillement du joueur allié

G – Destruction ou réparation des ponts pour le joueur allié, élimination des marqueurs de désorganisation sur les unités alliées

III – Phase du joueur allemand

A – Mouvement des unités allemandes

B – Bombardement allié

C – Bombardement allemand

D – Combat des unités allemandes

E – Vérification du ravitaillement des unités allemandes

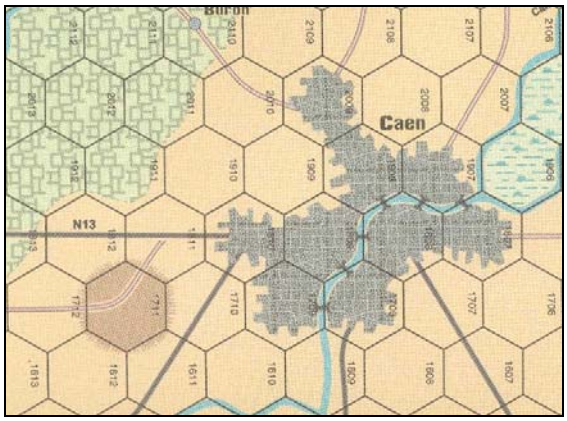
G – Réparation des ponts pour le joueur allemand, élimination des marqueurs de désorganisation des unités allemandes

Comme on peut le voir, du classique, rien que du classique. Mais pour tout jeu sur la Normandie, un point important est le débarquement lui-même. Important parce qu'il va donner le ton au jeu. Important parce qu'il ne doit pas non plus durer trop longtemps, surtout pour un jeu du type de DDtGC qui se veut un jeu simple.

Pas la tête !

Et c'est là que les choses se gâtent… Pour le débarquement déjà, on a une aide de jeu qui donne non pas les hex où vont débarquer les unités mais les hex où elles doivent se placer. Donc une unité a débarqué à telle plage et a fait mouvement à l'intérieur des terres jusqu'à tel hex. Vous allez me dire, mais comment s'est passé le débarquement lui-même ? Ne soyez pas si impatient et lisez la suite.

On a donc les 5 zones de débarquement : Omaha, Utah, Juno, Gold et Sword. Pour chaque zone, l'allemand tire au sort un marqueur « résistance » (rien à voir avec la Résistance, hein, c'est la résistance des défenses allemandes sur les plages…). Il y a 6 pions « résistance » (même s'il n'est indiqué que 5 pions dans les règles…) : 1 pion « pas de résistance », deux pions « résistance modérée », 2 pions « résistance moyenne » et un pion « résistance élevée». Le joueur allemand ne regarde pas le pion « résistance » qu'il place pour chaque plage. Il est donc, comme le joueur allié, dans l'inconnu quant à la vaillance des troupes postées le long des côtes. De sont côté, le joueur allié dispose de points de support (de 2 à 6 points selon la météo) qu'il peut disposer à sa guise dans chaque zone, pas plus de 3 dans une même zone. Le joueur allemand découvre ensuite son pion résistance et on regarde les pertes dans une table en fonction du niveau de résistance et de support. Par exemple, pour un support de 2 points et un niveau de résistance élevé, le joueur allié subit un pas de perte et doit marquée 5 unités comme étant désorganisées.

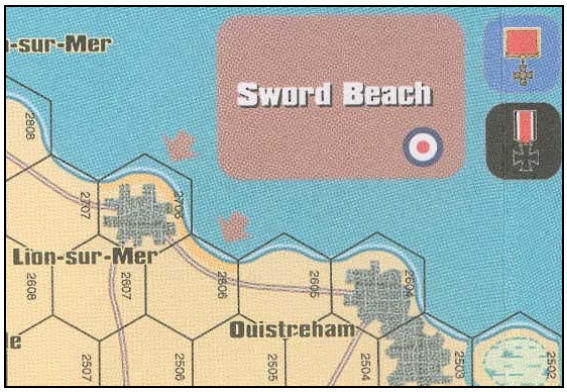


Et c'est tout. Mais le plus dur est de répartir les pertes. Car sur l'aide de jeu, la zone où a débarquée l'unité n'est pas indiquée. Si pour les unités américaines, ce n'est pas grave (on le sait tout de suite, Omaha et Utah n'étant pas proche), pour les unités britanniques, c'est autre chose. Cette information est bien donnée, mais dans le livret de règles ! Pour faire simple, il est donc préférable de placer les troupes qui débarquent après avoir résolu les pertes, plage après plage.

Evidemment, après cela, le tour du débarquement est terminé. Pas de mouvement allié, mais aussi, pas de mouvement allemand. On passe ensuite à la journée du 7 juin et le joueur allié va bouger ses unités en premier.

Donc finalement, ça donne quoi ce débarquement. Un gros bof ! C'est simple, et même simplifié au maximum, mais le résultat n'est pas extraordinaire. Tout d'abord, le joueur ne peut pas faire débarquer ces unités comme il veut. Je ne parle pas du choix de la plage mais du choix du mouvement une fois la

plage passée. Pas extraordinaire pour la rejouabilité, mais bon… De plus, cela n'arrange pas le joueur allié, car si une plage britannique se prend le pion résistance élevé, les unités de cette plage sont dans la m… Il y a moins d'unités par plage côté britannique que côté américain. Donc il y a plus de chance d'avoir des unités britanniques déorganisées en grand nombre face à la 21Pz et la 12ème SS. Quand on sait que si le joueur allemand reprend une plage de débarquement, il gagne automatiquement la partie !... donc, ça veut dire tout le support disponible chez les britanniques. Pas trop le choix.



Il aurait sans doute été possible de simplifier encore plus et de fixer les pertes par unité et non pas par plage. Telle unité qui débute la partie dans tel hex est désorganisée de niveau 1 ou a subi un pas de perte. Automatiquement. Ca aurait été moins bizarre que la règle choisie. Comme la position des unités est déjà fixée, on n'est plus à ça près… Vous allez me dire, mais dans ce cas, il n'y a plus de phase de débarquement du tout ! Parce que cette règle chelou vous appelez ça un débarquement, vous ?

La victoire en chantant...

Parlons des conditions de victoire. De la campagne bien sûr, quelqu'un joue aux petits scénarios d'un tel jeu (il y en a une demi-douzaine) ? Bon alors, le joueur allié l'emporte s'il a réalisé deux des quatre points suivants :

- il contrôle Cherbourg
- il contrôle Caen
- il contrôle St-Lo
- il a effectué une percée au sud (opération Cobra…)

Historiquement, à la date du 6 juillet, le joueur allié ne contrôlait que Cherbourg. Donc, dans la réalité, l'allié n'aurait eu qu'un match nul.
Le joueur allemand l'emporte s'il reprend le contrôle d'une des plages. De plus s'il réussit à infliger 10 pas de pertes aux parachutistes américains, le joueur allié doit réussir 3 des 4 points ci-dessus pour l'emporter.

Avec ces conditions de victoire et avec le système du débarquement, il va y avoir du sport côté britannique…

Quelques points tout de même…

Même si les règles sont classiques, quelques points sont à préciser pour bien comprendre le comment ça fonctionne.

Les Zones de Contrôle (ZdC) ne sont pas bloquantes. Une unité paie le coût de l'hex + 2 points de mouvement pour entrer dans une ZdC et puis c'est tout. Elle peut ainsi passer de ZdC à ZdC sans problème.

Le bocage est là, bien représenté. En plus de malus pour le mouvement, même le long d'une route, les unités mécanisées ont leur facteur d'attaque divisé par deux, et tous les combats subissent un malus de deux colonnes dans la table des combats. Bienvenue en Normandie, boys !

Les unités ont deux états : normal et désorganisé. A cela peut se rajouter un éventuel manque de ravitaillement. L'état désorganisé est de 3 niveaux. On place un marqueur 1, 2 ou 3 sur l'unité pour l'indiquer. Une unité désorganisée subit les effets suivants :

- Une unité d'artillerie ne peut pas effectuer de bombardement
- Une unité peut attaquer mais subit un décalage de X colonnes sur la table des combats, X correspondant au niveau de désorganisation inscrit sur le pion.
- Une unité attaquée subit un décalage de X colonnes sur la table des combats, X correspondant au niveau de désorganisation inscrit sur le pion.
- Le nombre de points de mouvement est divisé par 2
- Il est impossible de dépenser des points de remplacement pour une unité désorganisée.

Une unité est désorganisée par le bombardement uniquement, pas par les combats. A la fin de sa phase, le joueur retire tous les marqueurs de désorganisation de ses unités, quel que soit le niveau de désorganisation.

Le jeu utilise deux dés 10. Les résultats vont donc de 01 à 100. Cela permet un niveau plus fin dans l'amplitude des résultats, mais donne

un certain flou à ces mêmes résultats. Pour un jeu de ce niveau de complexité, c'est sans doute inutile.

Et la météo ? Important la météo pour le débarquement, non ? Non. La météo n'a d'influence que sur le nombre de points de support, aérien ou naval, du joueur allié et, comme dirait Pascal O., basta ! Un peu léger mais bon… Aucun effet d'une éventuelle tempête sur les renforts alliés !... Attendez, je ramasse le livret de règles qui vient de m'échapper…

Terminons par LA règle de limitation de mouvement des unités allemandes. Lorsqu'une unité allemande fait mouvement le long d'une route, au milieu de son mouvement sur cette route (autant dire qu'il faut d'abord vérifier où elle arrive, puis revenir en arrière pour tester… V'là la fluidité du truc !), elle doit tester pour savoir si elle s'arrête au milieu de son mouvement (sur la route) ou continue sans encombre. Y'aurait pas eu moyen de faire plus simple ? Style on teste au début du mouvement et suivant le résultat… Je vais me ruiner le dos à me pencher pour ramasser ce livret de règles, moi…

Résultat des courses.

L'artillerie est prépondérante. Seule l'artillerie (le support aérien et naval est considéré comme de l'artillerie) peut créer de la désorganisation chez les troupes ennemies. Et chaque camp bombarde deux fois par tour, une fois par phase. De plus, l'allemand dispose de nombreuses unités d'artillerie, souvent plus puissante que celles de l'allié ! La cible de l'aviation et du bombardement navale est toute désignée… Donc, même dans des coins où il ne se passe rien, il faut bombarder pour gêner le mouvement ennemi. Le jeu est ralenti d'autant.

Dans les zones de combat acharné, les troupes sont masquées par les marqueurs désorganisation de toutes les couleurs, ce qui fait qu'on ne sait plus trop qui est qui… Le jeu est encore ralenti. Ensuite, pour les combats, on compte les décalages de colonnes de chaque camp… Super simple et fluide…

Bref, c'est lourd, chiant et longuet… Déjà que les règles de débarquement sont limites, cette prépondérance de l'artillerie dans le jeu (dans le jeu uniquement, car dans les combats, c'est tout à fait justifié !) et surtout dans la durée du jeu est tout simplement insupportable.

Si on rajoute à cela le prix du jeu (70€ en boutique !) vous comprendrez qu'il est temps de se pencher sur d'autres jeux sur ce thème (si nombreux !). Allez chercher bonheur du côté de « Cobra » (avec l'extension débarquement chez TSR, bientôt réédité au Japon par Six Angles en plus !) ou de « June 6 » de GMT (même si ce jeu commence à ne pas être donné en occasion), sans parler de « Breakout : Normandy » et laissez donc DDtGC dans le sable des plages de Normandie. Avec un peu de chance, une mouette finira bien par chier dessus…

Moment in History est sans doute mort après la sortie de ce jeu. Critical Hit, propriétaire de la marque) se concentre sur ATS. A la vue de DDtGC, c'est tant mieux.

Un matériel correct mais sans plus, des règles de débarquement proches du ridicule, une artillerie trop importante en temps de jeu par rapport au reste et un prix exorbitant pour un jeu de ce format valent à « D-Day the Great Crusade » un petit :

4/10

errata aurait pu s'appeler autrement ! Vous avez échappé à :

- Guère épais,
- Bataille et Fontaine,
- Stratégie en carton,
- Jeu est un autre,
- Hexagone,
- Les dés étaient pipés de l'intérieur,
- Je tue ils,
- Le pousseur de pions,
- Pions à la ligne,
- Un pion trop loin,
- Wargumentation,
- Tics et tactiques,
- One step loss,
- Le pion du troufion,
- Hex@,
- Elle voit des pions partout,
- On compte les pions,
- Croupes et tartes,
- Bord de carte,
- Hex@mil,
- Tête d'hexagone,
- Le pion se rebiffe,
- Etc.

Cambronne (le baron Pierre-Jacques-Etienne) 1770 (à Saint-Sébastien, près de Nantes) – 1842 (Nantes).

Hum, né près de Nantes et mort à Nantes, Cambronne a pourtant plus roulé sa bosse que ses villes de naissance et de décès ne le laissent supposer…

On le connaît évidemment pour la célèbre phrase qu'on lui a attribuée à Waterloo (« La garde meurt ; elle ne se rend pas ») et pour le mot plus célèbre encore qu'il aurait prononcé à la suite (« Merde ! »). Sans doute que les anglais ne comprenait pas ce qu'il venait de dire… Il y a grand doute sur la véracité de la chose. Il y eu même un procès fait aux descendants de Cambronne par ceux du général Michel (c'est lui qui aurait parlé en fait…). Mais la justice refusa de trancher. Bref, si Cambronne n'a pas dit ça texto, il a sans doute prononcé une phrase du même style… Et restera dans nos mémoires. Seule la mère du général Michel reste célèbre, pour une histoire de chat…

Revenons à Cambronne. A 20 ans, il s'engage dans une troupe de volontaires et combat contre les vendéens (Venant de la région Nantaise, il est logique qu'il ait commencé par là). Une fois la Vendée pacifiée, il passe dans l'Armée des Alpes (1795) puis combat à Zurich (1799). Il continue son tour d'Europe (Espagne, Russie, Saxe) tout en prenant du gallon : il devient colonel et commande un régiment de tirailleur de la Garde. Il participe à la campagne de Leipzig (1813) puis, promu général de brigade, à la campagne de France de 1814. Il suit Napoléon dans son exil sur l'île d'Elbe.

Il en revient, toujours avec le même, en 1815 et est nommé grand officier de la Légion d'Honneur, comte de l'empire. A la tête d'un régiment il participe à la campagne de Belgique qui se termine tragiquement à Waterloo. C'est là, parmi le dernier carré des soldats de la Garde, que l'Histoire retient son nom. Ramassé par les anglais parmi les blessés sur le champ de bataille, il est emmené en Angleterre.

Une fois libre, après l'abdication de Napoléon, il écrit une lettre à Louis XVIII, lui faisant part de son désir de revenir auprès des siens, en France. Mais, simultanément, il apprend que son nom est sur la liste des généraux accusés d'avoir « attaqué la France à main armée » (!). Il décide alors de se présenter devant ses juges et est emprisonné, à son retour, en septembre 1815. En avril 1816 son procès débute. Son avocat est Berryer, fils de l'avocat qui défendit Ney et dont les erreurs envoyèrent le maréchal devant le peloton d'exécution ! Mais, au contraire du père, le fils maîtrise parfaitement la défense pénale. Il déclare « Il ne convient pas qu'un roi aille ramasser les blessés sur le champ de bataille pour les porter à l'échafaud ». Cambronne est acquitté. Il se retire dans sa région nantaise, mais reprend rapidement du service, en particulier en tant que commandant de la place de Lille.

Il meurt en janvier 1842. A 72 ans !... Ben merde…

Pourquoi des notes aux jeux critiqués ?
Mon avis est qu'il faut assumer ses critiques. Et pour cela aller jusqu'au bout. Une note sur 10 est ce qui me paraît le plus adapté. Moins de 5 et il me semble inutile que vous achetiez ce jeu. De 6 à 7, le jeu est pas mal, mais sans être exceptionnel. Il pourra pourtant vous plaire.
De 8 à 10, vous pouvez foncer. C'est un bon jeu. Bien sûr, vous pouvez être d'un autre avis. Mais vous aurez déjà une base de réflexion, et c'est tout ce qu'**errata** veut vous donner.

Richelieu :

Livre dans la collection « tempus » de Philippe Erlanger

Ce fut mon livre de chevet pendant quelques semaines. Pas parce que je lis doucement mais parce qu'il compte tout de même 851 pages ! Richelieu a toujours été une énigme pour moi. Je ne me souviens pas de l'avoir étudié à l'école et ma faible connaissance du bonhomme venait des « trois mousquetaires », c'est vous dire…

Le jour où j'ai trouvé cette biographie en livre de poche, je me suis précipité. Et je ne le regrette pas. Le style de l'auteur n'est pas extraordinaire, comme c'est généralement le cas des biographies… Mais bon, ce n'est pas non plus ce qu'on cherche dans une biographie…

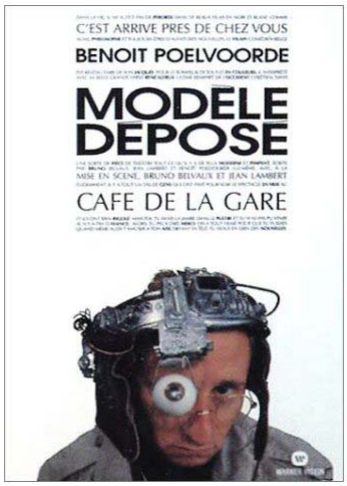
Quelle vie que celle de Richelieu ! Quelle époque ! Intrigues, assassinats, complots, manipulations, guerres, révoltes, fêtes gargantuesques, famines, massacres, duels, emprisonnements, maladies, amours, coucheries, orgies…

Erlanger connaît son affaire et, à chaque fait important, compare le point de vue de Richelieu à celui de ces détracteurs puis donne sa propre version des faits. Et, pour le même prix, vous avez presque la bio de Marie de Médicis et de Louis XIII, terribles seconds rôles de cette fresque.

Vous doutez encore que Richelieu fut l'un des plus important homme d'état français ? Lisez donc ce livre !

Modèle Déposé (DVD) :

Une « sorte de pièce de théâtre » jouée par Benoît Poelvoorde



Je suis tombé sur ce DVD complètement par hasard. J'aime beaucoup Poelvoorde mais, je dois bien l'admettre, je n'avais jamais entendu parlé de ce spectacle, filmé au Café de la Gare en 1995. Et oui, ça ne nous rajeunit pas, mon pauv' monsieur…

Et bien c'est excellent ! Le personnage joué par Poelvoorde est un chercheur (un peu space) qui attend dans un bar sa femme qui se lance dans la chanson. C'est drôle, tendre, féroce, piquant, explosif… Le Benoît est en pleine forme. L'écriture du spectacle est impeccable : on passe du rire aux (presque) larmes sans temps mort, et l'heure et demi passe à toute vitesse.

Et puis c'est le premier spectacle que je vois où les spectateurs font partie intégrante du show. Certains passent tout le spectacle sur scène et Poelvoorde leur souffle même certaines répliques ! Par contre, ils se prennent aussi de sacrées engueulades !!! La rançon de la gloire…

Vous aimez Poelvoorde ? Essayer donc de trouver ce DVD, humour belge garanti ! Et si votre femme n'est pas trop pour, vous pourrez lui dire qu'on y voit le Poelvoorde en slip ! Sur un malentendu, ça peut marcher…

Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna.

Rendez-vous en septembre 2007 pour le N°2