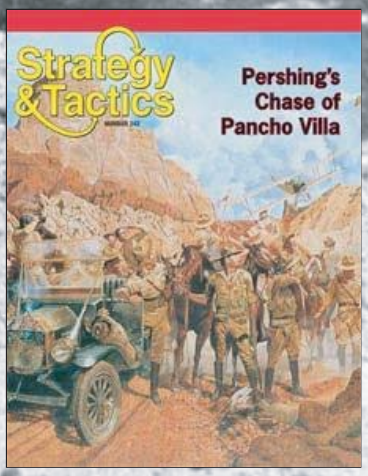
errata

Papier, carton et ragnagna.

WebMagazine bimestriel - N° 10

Décembre/Janvier 2009

Mexique 1862-1916



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

Malgré la crise qui gronde, je vous souhaite tout de même une excellente année 2009. Tout plein de jeux achetés et encore plus de jeux joués pour vous et votre famille (on ne sait jamais…).

Et pour finir (ou commencer, suivant le jour où vous lirez ces lignes) l'année en beauté, le numéro d'errata qui va bien : interviews, critiques, rubriques classiques…

Un petit plus pour ce numéro 10 avec quelques pages spéciales « premier anniversaire de L'Etafette (www.lestafette.net) ». Vous y trouverez deux interviews de joueurs, beaucoup plus intéressantes qu'elles n'en ont l'air, à première vue. Qui sait ? Peut-être pourriez vous-même établir un parallèle avec votre cas personnel…

Le thème du numéro est : le Mexique. Sortez les guitares, les sombreros et les moustaches ! La révolution approche, le peuple est mécontent, les puissants tremblent… Il est temps de lâcher les chevaux ! Deux petits jeux sur le sujet, à deux époques différentes (et même deux siècles différents…)
Mais le résultat est toujours le même : chacun a massé ses troupes. Le combat va commencer !

Jonas

PS : Un grand merci à Jérôme Rey pour m'avoir fait découvrir « L'Aventure Mexicaine » !

SOMMAIRE

- Critique : L'Aventure Mexicaine …….. Page 2
- Interview : Dean Essig ……..……..……Page 7
- Critique : They Died With Their Boots on, v2 …..... Page 11
- Un gars, une fille : Desaix ……..…… Page 16
- Hors sujet ..……..…….. Page 17
- Spécial un an de « L'Estafette » ……. Page 18

Bientôt dans errata (Inch'Allah !...) :
Winged Horses, A Day of Heroes, Eric Golsberg's Kursk, Valor & Victory, von Vietinghoff's 10th Army, Highway to the Reich II, Landships !, Russia Besieged, Spires of the Kremlin, Summer Storm, Kursk in Normandy, USNDeluxe, Red Sun Rising, ATS, Korsun Pocket, Black Sea * Black Death, Mac Arthur's Return, Talavera, Le Diable au Cor, Ledensraum et West Front, et tout plein d'autres...

« L'Aventure Mexicaine » est un jeu de Denis Sauvage, paru dans le N°79 du magazine Vae Victis. Un pion représente 1000 hommes environ, et la carte, divisée en zones, modélise le Mexique. Un tour de jeu correspond à 2 mois de campagne. Le jeu se joue avec un d10 (0 = 0).

Du pur VV

« L'Aventure Mexicaine » est le jeu principal du numéro 79 de Vae Victis. Côté matériel, on sait à quoi s'en tenir. Les pions sont bons et la carte est parfaite pour le jeu, même si certaines zones sont parfois un peu petites. Attention toutefois, pour nos amis bricoleurs, beaucoup de pions sont simple face. Il va donc y avoir pas mal de découpage. De plus, les rares pions double face, les chefs, sont impérativement à découper soigneusement. Tout le brouillard de guerre repose sur eux ! Tant pis pour vous si votre adversaire devine le chef dans telle zone parce que vous avez mal effectué le découpage…

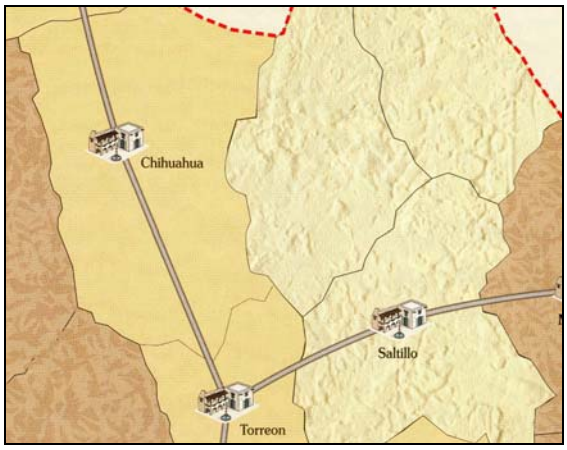
Historique

On trouve deux camps : d'un côté les républicains mexicains soutenus par les Etats-Unis et de l'autre les impériaux, soutenus (et même portés à bout de bras) par les français, mais on trouve aussi dans ce camp des belges, des autrichiens, des mexicains (Maximilien) et même des égyptiens. Un camp homogène contre un camp très hétérogène.

Chaque armée est décomposée en force. Une force est composée d'un ou plusieurs chefs (avec le chef de rang le plus élevé qui commande) et de points de force. Il peut y avoir plusieurs forces d'un même camp dans une zone.

Le bordel mexicain

Le jeu semble à première vue un peu étrange, avec un tour de jeu très découpé et à rallonge, mais en fait, une fois dedans et après quelques tours, ça tourne tout seul. Le but de l'auteur a clairement été de faire d'une situation compliquée à l'extrême un jeu simple sans trop de pages de règles. Pour cela, les règles sont effectivement courtes, 8 pages, et la simplification a été trouvée par l'utilisation de marqueurs évènements nombreux (66 !) et qui influent fortement sur le jeu. Même si l'explication de ces évènements tient sur deux pages, il est fortement conseillé de lire l'explication de chacun, histoire de savoir ce qui va vous tomber sur le museau en cours de partie.



Comme je l'ai indiqué, le tour de jeu est à rallonge. En voici le détail.

Tout débute par la phase administrative qui comprend :

- La mise en place du QG (s'il avait été déplacé),
- La collecte des points de ressource,
- Le choix d'effectuer un emprunt pour le joueur impérial,
- La réception de l'aide américaine pour le joueur républicain,
- Les dépenses en points de ressource (PR) du joueur impérial,
- La même chose pour le républicain.

Ensuite, vient la phase d'opérations, découpée comme suit :

- Le joueur impérial résout et effectue ses ordres réguliers,
- Idem pour le joueur républicain,
- Le joueur impérial résout et effectue ses ordres d'initiative (pour ceux qui

n'auront pas réussi un ordre régulier ou qui ne pouvaientt pas en recevoir),
- Le joueur impérial effectue ses mouvements maritimes et ferroviaires,
- Le joueur républicain résout et effectue ses ordres d'initiative,
- Le joueur impérial déplace ses chefs seuls,
- Pareil pour le républicain,
- Le joueur impérial peut retirer son QG de la carte,
- On résout les combats.

Enfin, la phase dite de pacification :
- La guérilla est résolue,
- Le contingent français peut être retiré de la carte ou la victoire automatiquement attribuée à un camp.

Voilà, tout le monde a bien tout noté, interro à la fin de l'article ! Bon, ils ont pensé à votre petite tête et il y a un marqueur et une zone sur la carte pour suivre où on en est dans le tour. Pas de prise de tête, tout roule.

Ressources

Dans ce jeu, tout va dépendre des ressources. Certaines zones disposent de points de ressource (PR). D'autres PR sont amenés par l'aide américaine pour le républicain ou par un emprunt pour les impériaux. Chaque joueur dispose d'une aide de jeu pour noter le nombre de PR possédés, mais aussi le nombre de points de force (PF) dont il dispose sur la carte et le nombre de ressources possédés. Tout cela est lié et il faut tenir un compte sérieux si on ne veut pas recompter tous les pions sur la carte toutes les deux minutes. Ca n'a l'air de rien, mais c'est très important.

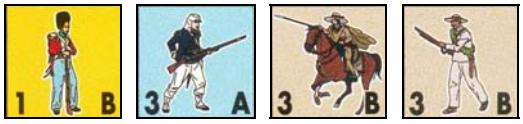
Alors, qu'est ce qu'on fait avec les ressources ? Et bien à peu près tout. Il faut ravitailler les troupes sur la carte. Pour 5 PF un joueur doit dépenser 1 PR. D'ailleurs, autant vous le dire tout de suite, révisez la table des 5 avant de jouer. Ca vous servira aussi pour les combats… Ensuite, si un joueur veut créer un PF, il doit dépenser 2PR. S'il veut améliorer le niveau d'un PF (il y en a trois, de C à A, A étant une troupe d'élite), il doit dépenser 1 PR. Enfin, lors d'un ordre régulier, il faut dépenser 1 PR pour chaque 5 PF qui effectue un mouvement suite à l'ordre.

Pour vous donner un ordre d'idée, il y a moins de 20 ressources sur la carte. Le joueur républicain peut avoir 40 PF. Pendant la plus grande partie du jeu, il ne peut pas créer de PF de niveau supérieur à C. Pour ravitailler ses troupes, s'il est au taquet, il lui faut 40/5 = 8 PR. Soit en gros la moitié des ressources sur la carte. Avec ça, il ne peut pas bouger. Donc il va être dépendant de l'aide américaine. Au début de la partie, c'est 1d10 par tour. Aléatoire, donc. Inversement, le joueur impérial dépend lui des emprunts qu'il fera. Un emprunt et c'est 30 PR qui arrivent ! Mais le marqueur retrait français est déplacé de 3 cases vers la droite. Quand il arrive à 30, c'est le temps du départ pour nos compatriotes. Généralement la fin des haricots pour Maximilien…

Bref, une gestion fine des PR s'impose. Et toute erreur se paie cash.

L'armée républicaine

Comme les deux camps sont très différents, une petite analyse rapide s'impose. Commençons donc par les mexicains. Ils peuvent avoir 40 PF sur la carte. Ils disposent de nombreux chefs, mais peu d'un niveau très bon. Ils sont limités à un niveau C, mis à part quelques incorporations de volontaires américains, jusqu'à la fin de la guerre de sécession. Après cet évènement, ils peuvent obtenir la qualité B.



Le chef des républicains est Juarez. Celui-ci n'est pas un chef de guerre, il ne peut donc pas diriger des troupes. S'il est capturé par les impériaux, c'est une victoire automatique pour ceux-ci. S'il ne se trouve pas dans une zone contenant une ville ou une forteresse, le joueur républicain ne peut pas recevoir de PR pour ce tour. Généralement, ça calme…

Côté ravitaillement, une unité républicaine est toujours ravitaillée, quelle que soit sa position sur la carte.

L'armée impériale

L'armée impériale repose sur le contingent français pendant une bonne partie du jeu. La troupe française est composée de PF de niveau C à A. Il n'est pas possible de créer de PF français, ceux-ci n'arrivent en jeu que par le tirage d'évènements renforts.

Ensuite, on trouve l'armée impériale mexicaine. De niveau C puis B lorsque l'armée de Maximilien est mise en place, leur qualité ne peut être que de C lorsque les livraisons d'armes françaises cessent.
Enfin, les troupes autrichiennes, belges et égyptiennes peuvent être de qualités C ou B, mais elles aussi apparaissent et disparaissent en fonction d'évènements.
Le joueur impérial peut donc voir son ordre de bataille modifier sans préavis, en fonction des marqueurs évènements qui sont tirés.

L'armée impériale est beaucoup plus rigide que l'armée républicaine. Tout d'abord, elle est liée aux routes, ce qui canalise ses mouvements. Pour pouvoir être ravitaillée, une force impériale doit pouvoir relier son QG par route. Si ce n'est pas le cas, la force doit effectuer un test d'atrocités (elle essaye de se servir chez le cultivateur local…) ce qui peut faire avancer le marqueur retrait vers la droite, puis chaque PF qui la compose perd un niveau de qualité (on ne perd pas au niveau C). Bref, avoir une force non ravitaillée peut coûter très cher. Avoir plusieurs forces non ravitaillées, c'est une catastrophe. Le joueur républicain dispose donc d'autres moyens que le combat pur pour battre l'impérial…

Enfin, l'armée impériale est liée à son QG. C'est lui qui donne les ordres réguliers. Plus on est près du QG (en nombre de zones), plus on a de chance d'accepter l'ordre. Si un chef n'accepte pas l'ordre régulier, il pourra tenter d'accepter un ordre d'initiative (qui ne dépend que de sa propre valeur mais celle-ci est généralement moindre que celle du QG). Le problème, c'est que l'impérial se répand souvent dans le Mexique, à la poursuite de son ennemi. Et s'éloigne ainsi de son QG. C'est que déplacer le QG, c'est toute une affaire ! Il faut d'abord le retirer de la carte, puis attendre 2 tours avant de le replacer. Pendant ce temps, il sera impossible au joueur impérial de donner un ordre régulier, logique, mais aussi de récolter des PR. Et toute force impériale sera considérée comme non ravitaillée ! Carnage. Bref, avant de bouger son QG, il faut y réfléchir à deux fois…

Les chefs impériaux, mis à pas certains mexicains, sont généralement de meilleure qualité que leurs opposants. Mais ils sont en plus faible quantité et certains sont très importants, mais nous verrons cela plus loin.

Combat

Un combat a lieu lorsque des forces des deux camps se trouvent dans une même zone. Attention, la résolution des combats est particulière et il faut bien comprendre comment ça marche sous peine de déconvenue sévère !

Tout d'abord, chaque joueur va choisir le chef qui dirige le combat. Celui-ci doit être du rang le plus élevé parmi les chefs présents. Donc ce n'est pas automatiquement le meilleur.

Ensuite, chaque joueur va choisir un marqueur attitude. Il y en a quatre : se replier (1), tenir (2), escarmouche (3) et assaut (4). La valeur indiquée ici entre parenthèses est aussi inscrite sur le marqueur et va influer sur les pertes. Une fois choisi, chaque marqueur est montré à l'adversaire.

Si la somme des deux valeurs des marqueurs attitude est de 4 ou moins, il n'y a pas de combat et le joueur qui a choisi « se replier » quitte la zone.

Si la somme des deux valeurs est de 5 ou plus, un combat a lieu. Chaque joueur indique le nombre de PF dont il dispose pour ce combat.

Chaque joueur ajoute à ce nombre les modificateurs suivants :
+2 si son chef est meilleur que celui de l'adversaire,
-1 si son chef est moins bon,
+ la valeur du marqueur de l'adversaire si le joueur a choisi « tenir » et que la zone est en terrain difficile (4 pour un marqueur assaut ou 3 pour escarmouche),
+ la valeur de son marqueur si l'adversaire a choisi « se replier » (4 pour un marqueur assaut ou 3 pour escarmouche),
+5 si sa force comprend des troupes de niveau A,
+2 si sa force comprend des troupes de niveau B,
+ la valeur de la forteresse (inscrite sur la carte) si la force a décidé de subir un siège.

Oui, il y a pas mal de modificateurs, et ça semble assez barbare au début, mais on s'y fait vite, pas d'inquiétude.

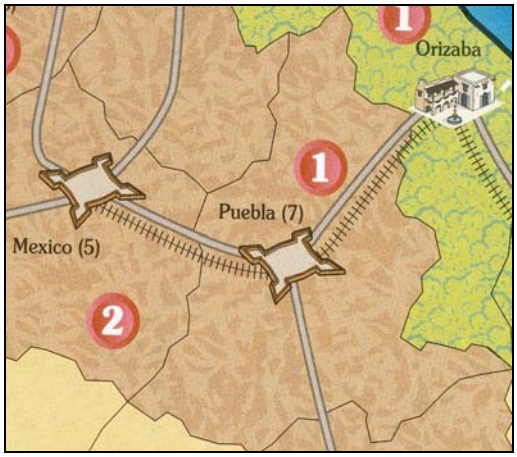
Enfin, chaque joueur lance un dé et ajoute le résultat à sa somme.

Cette somme est ensuite divisée par 5. Si le total des marqueurs attitude est 5, le résultat est encore divisé par 2. Si le total des marqueurs attitude est de 8, le résultat est multiplié par 2.

Chaque joueur obtient alors le nombre de pertes qu'il inflige à l'ennemi. Une perte, c'est diminuer un point de force d'un niveau ou éliminer une unité de niveau C.

Le joueur qui subit le plus de perte doit se retirer de la zone, sauf s'il a choisi de subir un siège. Bien sûr, si une force avait choisi « se replier », elle doit le faire quel que soit le résultat du combat.

Enfin, chaque joueur lance un dé pour chacun de ses chefs présents. Un zéro et le chef est éliminé. Attention, une force sans chef ne peut pas faire mouvement. Il est donc préférable d'avoir plusieurs chefs avec une force, au cas où. Même si tous les chefs doivent tester l'élimination au combat…



Je le rappelle une nouvelle fois, si la résolution des combats semble compliquée, on apprend vite.

Siège

Le siège est un cas particulier très important. Pour la simple et bonne raison que le joueur impérial va devoir en effectuer plusieurs en tout début de partie pour prendre ses premières zones. Puebla est un nom qu'il apprendra à connaître. C'est la forteresse la plus importante, de par sa valeur mais aussi parce que c'est un nœud routier pripordial.

Le premier scénario du jeu s'appelle « Puebla ». Je conseille à tous les joueurs de débuter par là. Tant que vous ne prenez pas Puebla rapidement, pas la peine d'aller plus loin.

Ce qu'il faut savoir, c'est que le républicain subit des pertes nettes. Comme il n'a que des troupes de niveau C, une perte égal une unité en moins. Ce n'est pas le cas avec les troupes françaises du joueur impérial. Ce qu'il faut faire, c'est monter sur Puebla en force et accepter le siège. Donc les français doivent rester dans la zone de Puebla. Ainsi, le républicain ne pourra pas créer de PF dans cette zone (car la zone sera contestée). Il devra donc en faire venir en renfort d'ailleurs. Donc ramener des chefs qui pourront subir des pertes… Le français doit mettre le paquet et être patient. Cette patience maîtrisée, il pourra ensuite passer à la campagne. Rien de pire que de perdre des mois pour prendre une forteresse. Car perdre des mois, c'est perdre des PF, des PR, du temps (la fin de la guerre de sécession approche à grands pas) et finalement la partie…

Evènements

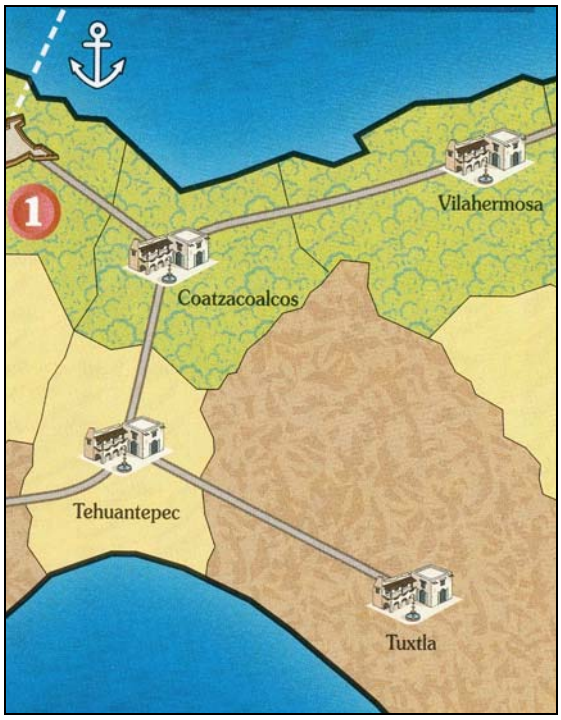
Les évènements sont la part la plus délicate du jeu. Tout d'abord parce que tout n'est pas aussi clair qu'il devrait l'être.
A chaque tour, le joueur impérial tire trois évènements. Il en choisit un, en remet un dans le bol et en donne un au joueur adverse. Celui-ci tire à son tour trois évènements et en choisit un parmi les quatre qu'il a en main. Il est possible de se retrouver à choisir un évènement qui avantage son adversaire…

Les marqueurs évènements sont placés dans un bol en début de partie. Mais pas tous. Certains n'y seront placés qu'à une certaine date (indiquée sur le compte tours). D'autres s'enchaînent. Il faut tirer tel marqueur pour ensuite mettre tel autre dans le bol. Et là, ce n'est pas indiqué. Donc il ne faut pas mettre les marqueurs 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65 et 66 dans le bol.

Ensuite, il faut bien lire tous les évènements avant de débuter la partie. Ils tiennent sur deux pages, donc c'est une partie importante des règles. Mais il vaut mieux pour l'impérial voir de suite ce que sont les évènement Vomito par exemple. Les évènements influent fortement sur la partie. Et il faut en anticiper certains, être prêt avant que l'adversaire ne le tire.

Enfin, le joueur impérial doit bien faire attention à deux de ces chefs : Forey et Bazaine. Surtout Forey en fait. Ces deux chefs sont les chefs d'état major de l'armée française, et sont donc liés qu QG. Ce QG va voir sa valeur de commandement augmenter avec les évènements. Sauf si Forey ou, par la suite, Bazaine sont éliminés. Dans ce cas, l'amélioration du QG n'a jamais lieu, alors que l'impérial en a fortement besoin, puisqu'il doit commencer à s'enfoncer dans le Mexique et donc à s'éloigner de son QG ! Bref, un peu plus d'explication sur l'organisation des évènements n'aurait pas été du luxe…

Le bourbier…



Le joueur impérial va très vite se rendre compte que le Mexique va être pour lui un beau bourbier. S'il est plus puissant que le joueur républicain, son armée est beaucoup moins souple car liée aux routes. Sans parler que le pays n'est pas des plus amical. Il y a les évènements guérilla, qui sont parfait pour couper le ravitaillement de ses troupes… Enfin, le temps joue contre lui. Non seulement la fin de la guerre de sécession arrive, mais aussi le retrait des troupes françaises. Il va falloir frapper fort d'entrée, sauf que les républicains disposent de plusieurs forteresses autour de la zone de débarquement des français (Vera Cruz). Il faudra faire sauter ses verrous, et ensuite choisir une option : tenir ce qui a été pris ou courir après Juarez ? A vous de voir… Mais ce ne sera pas une partie de plaisir. Et on met longtemps à se remettre d'une bourde… Parfois, on ne s'en remet pas. Le joueur impérial marche sur des œufs. Et il faut de l'expérience pour s'en sortir.

La note

« L'Aventure Mexicaine » est le jeu typique que doit sortir Vae Victis. Un thème à la fois exotique, le Mexique, et très proche de nous, par l'intervention française. Un thème finalement peu traité, même si ATO a sorti un jeu sur le sujet il y a peu (les réactions n'ont pas l'air très bonnes, à ce sujet…).
Le matériel est d'excellente qualité, les règles sont courtes et bien écrites, même si quelques points auraient mérités un peu plus d'explication (les deux boîtes pour les chefs éliminés, ou les enchaînements de certains évènements) mais rien de bien gênant dans le jeu.

Je me répète, mais subir le jeu n'est pas la bonne méthode. Il faut maîtriser le plus possible les évènements et ne pas les découvrir au tirage.
Ce jeu n'est pas facile à maîtriser. Il faut de l'expérience pour bien jouer, surtout pour le français qui, quoi qu'il arrive, n'aura pas la partie aisée.

En peu de règle, Denis Sauvage a réussi à faire un jeu très agréable et plein de rebondissement sur un sujet bien touffu. « L'Aventure Mexicaine » mérite un bon

7.5/10.

Une partie dure une bonne journée, ce n'est donc pas le jeu d'un soir (sauf pour les scénarios). Mais ce jeu est exactement le type de jeu que je souhaite trouver dans vae Victis : du beau matos, une règle courte et bien foutue, un sujet peu traité, de nombreuses stratégies possibles pour au final des parties tendues et pleines de retournements de situation. Du bon boulot, donc.

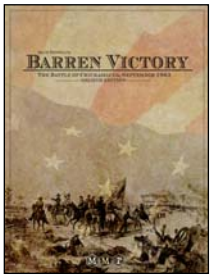
Qui es tu, Dean Essig ?
J'ai débuté le wargame en 1973, je crois, en achetant par erreur le jeu « Luftwaffe ». Je croyais qu'il s'agissait d'une boîte de livres (je l'avais acheté dans une librairie et je ne n'avais aucune idée de l'existence de ce type de jeu). Je n'y ai jamais joué selon les règles fournies, les pions ronds ont même été utilisés comme jeton pour le poker... Après ça, j'ai acheté les classiques jeux Avalon Hill (« Battle of the Bulge », etc.) et y ai joué.
Sinon, j'ai 47 ans. J'ai passé 12 ans dans l'US Army (passant de 2ème classe (private) à premier lieutenant, dans l'infanterie) avant d'être blessé en 1990 lors d'un entraînement. A ce moment, j'ai quitté l'armée, avec une invalidité. Durant ces années, j'ai été à West Point (classe 1985) et j'ai démissionné pour me marier et finir mon BS degree à l'université de L'Illinois, en même temps qu'une « ROTC commission ».
J'ai démarré The Gamers en 1988, utilisant pour cela la paie que j'avais obtenue pour 6 mois de travail à l'Infantry Officer Basic Course.
Actuellement, je suis employé à plein temps de MMP.

Quel est ton travail à MMP ?
J'effectue de la création de jeu, du développement et des graphiques pour les jeux The Gamers que MMP produit. Je suis aussi coordinateur des honchos (*note : honcho = pêrsonne en charge d'une série*) des anciennes séries The Gamers : Anders Fager (NBS), Lee Forester (TCS) et Ernesto Sassot (SCS). Je suis enfin le honcho responsable des séries OCS, CWB et RRS ainsi que des nouvelles séries en développement, à savoir la LoB et la BCS.

Si je comprends ce qu'est la BCS, Batallion Combat Series, dérivée de l'OCS, qu'est ce que la LoB ?
Tu as raison pour la BCS. Par contre, si elle trouve ses racines dans l'OCS, c'est tout de même un tout nouvel animal. J'ai eu besoin de plus de liberté qu'un simple changement d'échelle, car le combat à cette échelle est différent non seulement de l'échelle du dessus, mais aussi de celle du dessous.
LoB (Line of Battle) est la génération suivante des règles sur le guerre civile américaine. J'ai complètement retravaillé le système de la RSS et je suis arrivé à un nouveau regard sur l'échelle du régiment. Actuellement, je suis en playtest du nouveau jeu (sur la bataille d'Antietam) qui devrait arriver en preorder en 2009.

Est-ce que les séries CWB et RSS sont terminées ? Plus de nouveaux jeux ?
La série CWB est terminée pour le moment… Mais pourra renaître plus tard avec une adaptation de la série LoB.
La série RSS continue sous le nom LoB… Tout jeu de la RSS peut être joué avec le nouveau système et vice versa (même si je ne crois pas que beaucoup de joueurs voudront rester sur la RSS après avoir connu la LoB).

En parlant de la CWB, quelle est ton sentiment sur le fiasco « Barren Victory II » (version transformée du jeu original, dans la collection d'Adam Starkweather, mis en preorder par MMP puis retiré car n'ayant pas atteint son nombre limite) ?



Pas grand-chose. Le concept n'a pas fonctionné. Mais comme ce n'était pas dans mon champ d'opération, ce n'est pas à moi de faire des commentaires.

Donc tu développes deux nouveaux systèmes et un jeu sur Antietam !... il y a un nouveau jeu de prévu pour la nouvelle BCS ?
Trois… Le premier est en playtest (Kasserine Pass…), un autre est en attente qu'un gars m'envoie les données pour que je crée la carte des playtests (sur l'opération Nordwind) et enfin un troisième, un monstre qui n'est encore

qu'une folie dans ma tête, et que je préfère garder secret pour l'instant.

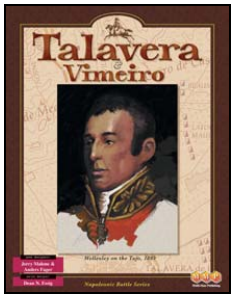
Et bien ! Cela devrait prendre beaucoup de ton temps. Travailles tu seul ou avec d'autres personnes ? Est-ce que le gang The Gamers est toujours actif ?
Je fais une grande partie du travail seul, mais je suis en contact constant avec beaucoup de supers gars depuis bien longtemps et j'utilise les connaissances et qualités de chacun quand j'ai des questions ou besoin d'idées.

Quand pouvons nous espérez voir arriver un jeu de la BCS en preorder ?
J'espère bien en 2009 aussi, mais j'en suis moins sûr, ce sera plus dur.

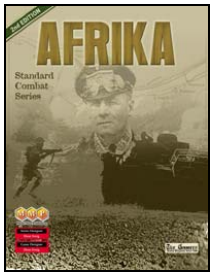
Parlons de l'OCS. J'ai bien peur qu'il ne reste plus beaucoup de jeux intéressants à faire. Les meilleurs sont là. Je veux dire par là que qu'il ne reste plus beaucoup de bonnes situations à simuler à cette échelle. Est-ce la raison pour laquelle tu as décidé de descendre d'échelle avec la BCS ?
Je dois en fait travailler avec une vision beaucoup plus lointaine. Il y a 5 jeux de l'OCS en préparation. Je m'organise pour les sortir les uns à la suite des autres. Mais en même temps, je me dois de préparer l'avenir, quand j'aurais besoin de quelque chose de nouveau.

"Baltic Gap" est en preorder. Ne serait ce pas un jeu biaisé, pour un seul joueur ? J'ai entendu aussi parler d'un jeu sur l'Italie ? Celui là ne risque t'il pas d'être trop statique ? Enfin, il y aurait « Beyond the Rhine », cette fois-ci un jeu avec beaucoup de terrain difficile… Qu'y a-t-il d'autres en prévision ?
Je ne compte pas le jeu sur l'Italie, car je ne l'ai jamais eu en mains et que je ne sais pas quand il le sera.
Pour « Baltic Gap », chaque joueur a juste un travail différent. Si tu penses qu'un joueur risque de ne pas s'amuser à réaliser une défense mobile agressive avec des unités de grande qualité…

Les autres jeux en préparation sont « Beyond the Rhine », « Fall Gelb » (France 1940), « Crimea » et « Bagration ».



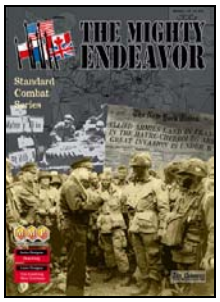
Parlons des series NBS et TCS. Es tu toujours impliqué ? Anders et Lee semble faire du très bon boulot sur ces deux séries difficiles et tu ne réalises plus les graphiques des derniers jeux (« Talavera » et « GD'42 »). Les honchos ont d'ailleurs revus complètement les règles de ces deux séries.
Je les laisse faire, et je les aide quand ils en ont besoin. Je préfère les laisser contrôler le maximum de choses, pour éviter les interférences (pour quelqu'un comme moi qui n'est plus aussi intime avec ses séries, je pourrais faire des impairs, uniquement en ne comprenant pas l'importance de certains points).



C'est différent sur la série SCS. Tu es toujours très impliqué, même si Ernesto y travaille dur. Tu crées encore des jeux (« The Mighty Endeavor », « Guadalajara » et « Afrika II ») et tu as « Bastogne » en preorder.
Tu as raison.

Mais d'un autre côté, les derniers jeux de la série ont été très critiqués en France. Par exemple, il y avait trop d'errata dans Guadalajara…
C'est le résultat de mon développement qui n'était pas en concordance avec les intentions d'Ernesto et le fait qu'il n'ait pas eu accès à mes développements. Il a fallu revenir à ce qu'il avait essayé d'obtenir avant mon développement. Ce niveau de confusion

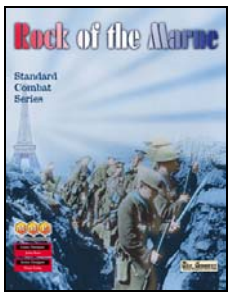
n'arrivera plus (nous sommes toujours surpris que cela soit même arrivé).

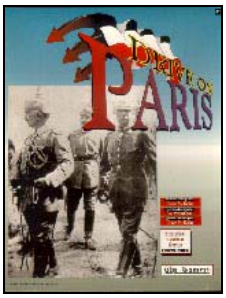


La Bretagne manquerait dans TME…
Elle ne manque pas. Elle a été intentionnellement omise car sa présence n'apportait rien au jeu.

Enfin, le dernier jeu paru, « Rock of the Marne », est lui aussi attaqué. Les fans de la première guerre mondiale ont été choqués par le traitement de Reims dans le jeu…
Il n'y a pas de problème avec Reims. Je renvoie les joueurs sur les commentaires de John Best sur Consimworld à ce sujet.

Les premiers jeux de la série ont été très bien accueillis. « Ardennes », «Stalingrad Pocket II» où les deux jeux sur la guerre du desert sont des classiques. Les ennuis ont débuté avec « Drive on Paris ». Quel est le problème avec la SCS ?
Il y a eu des problèmes sur « Guadalajara ». Pour les autres jeux, c'est plus le problème de joueurs ne connaissant pas ou n'acceptant pas les décisions et choix de développement du créateur du jeu.





Je suis d'accord avec toi, mais les faits sont là. Certains des derniers jeux de la série n'ont pas été bien reçus. N'aurait-on pas atteint une certaine limite ? D'après les spécialistes de la première guerre mondiale, les jeux de la SCS sur le sujet ne seraient pas excellents. Est-ce que les règles de la série ne fonctionneraient pas, tout simplement, pour cette guerre ?
Peut-être que les joueurs vraiment à fond dans la première guerre mondiale espèreraient plus de détails dans ces jeux. Ils ont beaucoup moins de jeux que leurs collègues de la seconde guerre mondiale et n'apprécient pas d'en avoir d'aussi simples. De leur côté les joueurs de la seconde guerre mondiale ont plus de choix et n'ont pas forcément à s'attarder sur un jeu plus simple s'ils n'en ont pas envie.

Peut on dire que les jeux sur la première guerre de la SCS sont de bons jeux mais pas aussi historiques que ceux sur la seconde ?
Je ne suis pas sûr de comprendre ce que tu veux dire… Mais je ne pense pas que je serais d'accord.

Parlons d'autre chose… Où en est ton projet de modéliser toute la seconde guerre mondiale dans une série de jeux de la SCS ?
Je l'ai un peu laissé de côté pour travailler sur mes autres projets. Je ne sais pas si j'y reviendrais, et pour le moment, j'ai d'autres projets plus intéressants.

Est ce que tu as d'autres jeux de prévus pour la SCS après « Bastogne » ?
Rien de précis. Mais si les joueurs apprécient ce jeu, j'ai d'autres situations de ce type que j'aimerais traiter dans ce système.

The Gamers

Est ce que tu regrettes parfois la vente de The Gamers ?
Les seules choses qui me manquent sont le tri des éléments d'un jeu avant l'envoi et la vieille équipe des Gamers allant à Origins. C'était toujours de grands moments. Pour le reste ? Rien.

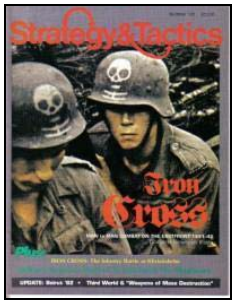
As tu le temps de jouer à d'autres jeux (hors The Gamers) ?
J'ai déjà rarement l'occasion de jouer à mes jeux après leur publication. Tout mon temps de jeu est pris par mes tests de prototypes. Je n'ai jamais l'occasion de jeter un œil sur les jeux des autres, et encore moins d'y jouer.

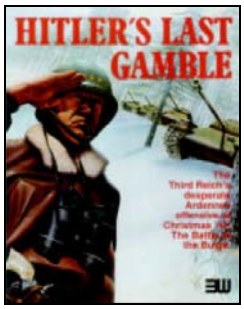
As-tu joué à tous les jeux de The Gamers sortis chez MMP ?
Pas tous… J'ai joué à tous les jeux de l'OCS et la SCS. Je n'ai pas joué à "Talavera" ou "Bloody Ridge". Je n'ai pas non plus joué aux deux derniers CWB, mais je joue sans arrêt à tous les jeux de la RSS (encore plus depuis que je travaille sur la LoB).

Chaque année, on entend parler de la fin du wargame. Mais il y a de plus en plus d'éditeurs. Et dans de plus de pays différents. Quelle est ton opinion ?
La même que depuis 20 ans (la mort du wargame devait arriver chaque année depuis tout ce temps). Ce n'est pas important. Le wargame existera tant qu'il restera quelqu'un, quelque part, qui jouera à un jeu, seul ou avec des amis.
Cette histoire de la fin du wargame est toujours ramenée par des gens qui se sentent eux-mêmes au fond du trou ou qui retirent une certaine fierté d'annoncer la fin du monde.
Si dans 100 ans, personne ne s'intéresse aux jeux, je ne vais pas perdre mon sommeil pour autant… J'aurais passé tellement d'heures à jouer d'ici là (j'aurais alors pas loin de 150 ans !), que ça ne me dérangera pas… Encore moins que maintenant !

Que penses tu du DTP ?
C'et un excellent marché pour créer des jeux en petite quantité pour des joueurs qui veulent un sujet ou un système qui sort des sentiers battus. C'est aussi une excellente façon pour certains de se faire la main et de créer en se passant des coûts d'une production réelle.

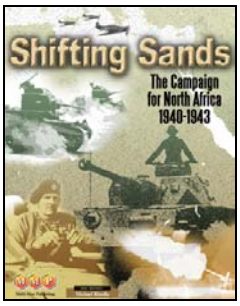
Y'a t'il un risque que tu te lasses et arrêtes la création ? Il y a tellement de bons jeux…
J'aime trop la recherche qui accompagne la création. Je pourrais faire ça éternellement. La meilleure partie d'une création, c'est de trouver une nouvelle façon de modéliser certains points historiques. J'adore amener un passionné d'histoire à regarder quelque chose qu'il croyait bien connaître d'une manière totalement nouvelle.



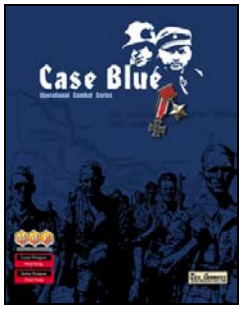


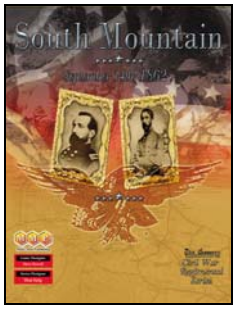
Dans "Operations", on trouvait la liste des jeux en preparation pour toutes les series. Je pense à « Korsun » dans la SCS ou « Friedland » dans la NBS. Où sont passés ces jeux ?
Certains ont disparu car le créateur du jeu a laissé tomber (ou a disparu). D'autres, comme « Friedland », ont été abandonnés car le Honcho a décidé qu'il y avait mieux à faire.
Pour « Korsun », quelques temps après le rachat des Gamers par MMP, Masahiro Yamazaki a décidé de reprendre son prototype.

A un certain moment, tu as aussi créé des cartes pour d'autres éditeurs que The Gamers. J'ai trouvé ta signature sur la carte d'un jeu de S&T (« Iron Cross »)… ou sur celle du jeu « Hitler's Last Gamble » de 3W. Avais tu juste besoin d'argent ou étais ce pour te faire la main ?
Rien de bien original, j'avais juste besoin d'argent.



Quand MMP a acheté The Gamers, tu as realisé les graphismes de certains jeux « Monty's Gamble » ou « Shifting Sands ». Tu ne fais plus beaucoup de graphisme maintenant, hors OCS, SCS et CWB.
C'est vrai. J'avais été très bien payé pour mon travail sur ces deux jeux… Avant que MMP ne s'attache mes services à plein temps. Maintenant, un tel projet ce ne serait que du travail en plus, pas d'argent en plus. Donc je suis content que d'autres s'en charge.

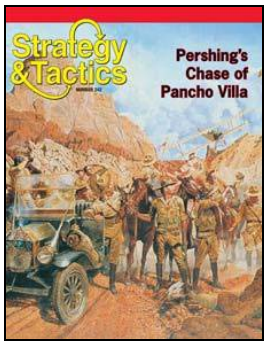




Je n'ai plus de question… As tu quelque chose à ajouter pour les joueurs français ?
J'espère qu'ils vont bien et s'amusent avec les jeux. Bonne chance !

Merci encore pour tes réponses et ta disponibilité.

Deux jeux basés sur le même système, de Joe Miranda. Une carte, 280 pions. Parus dans le numéro (Front) 242 de Strategy &Tactics en 2007.



Je suis toujours suspicieux envers les jeux du magazine Strategy & Tactics, et plus généralement, envers les jeux de chez mes amis de Decision Games. Certains diront que je suis suspicieux tout court, mais je ne prends mes pincettes que pour deux types de jeux : ceux de Perry Moore et ceux de Decision Games. Mais alors, pourquoi y revenir régulièrement ? Non, je ne suis pas masochiste (et d'abord ce fouet n'est même pas moi, je me demande bien ce qu'il fait dans mon salon d'ailleurs…), mais j'aime bien sortir des sentiers battus. Je suis curieux. La seconde guerre mondiale ou l'épopée napoléonienne, c'est bien beau, mais il n'y a pas que ça non plus. Et il faut bien l'admettre, autant Perry Moore que les jeux de S&T font un gros effort d'exotisme. De plus, les deux partagent aussi un certain format de jeu : des règles courtes, un minimum de pions, un encombrement limité… Parfois aussi des règles bien bordéliques, je vous l'accorde… Et en dernier un tarif très attractif, ce qui dans cette période de crise, à vot'bon cœur m'sieurs-dames, ne gatte rien. Bref, me revoici avec un jeu de S&T sur ma table de jeu…

Comme mes c…

Et d'abord, première surprise, il y a deux jeux dans ce numéro, tous deux basés sur la règle « They died with their boots on, volume 2 » que par esprit de simplicité je ne nommerai pas « TDWTBO, V2 », mais tout bêtement « la règle ». Oui, c'est un volume 2, il y a déjà eu un 1, monsieur est observateur, je vois… A priori, peu de changement par rapport à la V1, il faut dire que la règle est simple.

Si la règle est commune, pour tout le reste on coupe en deux : la moitié des pions pour chaque jeu, de même que la carte. Attention lors du découpage, c'est les pions de gauche contre les pions de droite. Attention à ne pas mélanger car nulle part dans la règle vous trouverez la liste des pions et surtout des marqueurs pour chaque jeu. Sinon, pour la carte, elle aurait été coupée en deux, directement, ça aurait été aussi bien. Enfin bon, on fera avec…

Le système

La règle fournit un système utilisable pour des campagnes de périodes différentes. Dans ce volume, on trouve donc un jeu au 18ème siècle et un autre au 20ème. Rien que là, on voit que le système n'est pas des plus fins. Un hex représente 10 miles (16 km) et comme cette caractéristique est précisée dans chaque jeu, c'est qu'elle doit pouvoir varier dans d'autres. Les unités sont des bataillons, des régiments, des brigades et tout un tas de méchants indiens (Ha ! Je rectifie, il y a aussi des bons indiens qui combattent avec les troupes américaines). La longueur du tour de jeu est variable : un mois dans l'un, une semaine dans l'autre jeu.

Chaque unité appartient à une formation. Chaque formation dispose d'un marqueur activation et tous les marqueurs activations sont placés dans un bol en début de tour. Ensuite, les joueurs alternent le tirage au sort des marqueurs et donc l'activation des formations. Une formation activée, c'est la possibilité de déplacer et combattre avec les unités de cette formation. Quand tous les marqueurs activations ont été tirés du bol, le tour est terminé et on passe au suivant.

Si la règle s'arrête maintenant, on peut dire sans risque que c'est très simple et aussi que ça ne risque pas d'être très marrant tout ça. Pas de panique car Joseph Miranda (ha oui, c'est lui l'auteur, et de la règle et des deux jeux) a pensé la même chose. Et pour corser le tout, il a rajouté le point important : les marqueurs héroïsmes. Bon, l'idée est bonne mais le nom est un brin pompeux, tout de même. Héroïsme ! De quoi parle t'on réellement ? J'aurais appelé ça « fortune de guerre » ou « évènements », personnellement, mais ça doit être mon esprit français terre à terre... L'envolée américaine, ça en jette quand

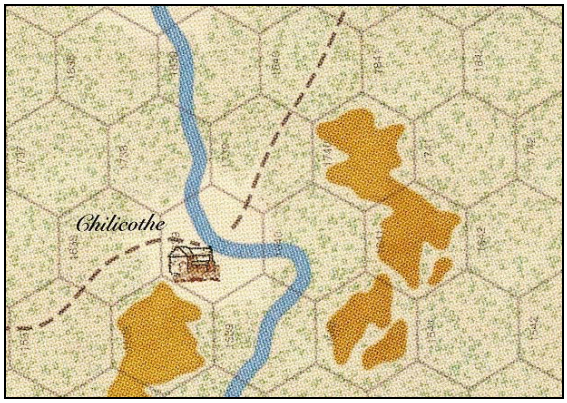
même plus. Donc parlons d'héroïsme. A chaque jeu correspond un jeu de marqueurs héroïsmes (entre 20 et 30). Ces marqueurs ont un rôle primordial dans le jeu. Ils donnent des bonus / malus lors des combats, ils permettent d'obtenir des renforts, d'empêcher un joueur de jouer un marqueur d'activation, d'annuler un jet de dé, etc. Bref, il sont le sel et le poivre du jeu.

Et le problème, c'est le dosage. Comme tout le monde n'aime pas son plat salé et poivré de la même façon, tous les joueurs n'apprécieront pas ses marqueurs héroïsmes. Même avec une bonne stratégie, un joueur peut se faire ruiner en deux ou trois marqueurs. Soit on accepte leur poids, soit on va voir ailleurs… Mon avis est que, vu l'échelle du système, vu la complexité de la règle, les marqueurs héroïsmes sont une bonne chose. Ils pimentent l'affaire et évitent une tonne de règles supplémentaires. Les joueurs ne maîtrisent pas tout, le bluff devient possible, de même que la déroute grandiose alors que l'opération avait été si bien montée... Mais cela donne un côté joueur au système que certains trouveront excessif. Mieux vaut être prévenu, donc.

Le joueur peut jouer les marqueurs qu'il détient à peu prêt à tout moment (lorsqu'il active une de ses formations, lorsqu'il combat) et en reçoit (tirage au sort) en début de jeu, après certains combats, en début de tour… Un joueur ne peut pas en avoir plus de 6 en sa possession. Plus il en a, plus il peut influer sur le jeu, plus il peut avoir de bonus au combat ou de solutions pour rattraper un mauvais coup (exemple, annuler le tirage d'un marqueur activation ennemi, faire revenir en jeu une unité précédemment éliminée, relancer le dé…).

Valérie Damidot…

Bon, je ne sais pas si l'émission « D&co » passe aux states, mais je suis prêt à parier que oui, vu les pions du jeu. Bien qu'un peu tape à l'œil, ils passent très bien pour le type du jeu : simple et fun. Eskubi a bien réussi son coup. Par contre, la carte ou plutôt les cartes de Joe Youst sont en comparaison un poil trop classiques. On voit bien les pions flashy sur les couleurs ternes de Youst. Ca passe. S&T ne nous avait pas non plus habitué à d'aussi beaux pions depuis bien longtemps. Et ils ne peuvent tout de même pas virer Youst, hein ? Qui a dit dommage ! Non Monsieur je ne vous permets pas ! Monsieur Youst fait dans le classique, dans ce qu'il sait faire. Il y a 10 ans, c'était la classe !... Il y a 10 ans… Pour vous résumer la chose, Eskubi aurait pu tout faire : les pions avec les mains et les cartes avec les orteils… Passons…



Le système est simple, donc il n'y a qu'une seule aide de jeu. Oui, et bien je vais faire mon pénible, mais il en fallait deux. Là, on a la table des terrains et les deux tables des combats (plus la dessus en dessous). Et bien ça ne va pas, du tout. Les résultats des combats, compliqués et inretenables (pas très joli comme mot, mais si juste...) sont au beau milieu du livret de règle alors qu'il faut les relire à chaque combat. Bref, les deux tables plus l'explication des résultats sur la même aide de jeu, cela aurait dû être indispensable. Surtout qu'au début du jeu, il faut sans cesse aller lire la description de chaque marqueur héroïsme tiré, et on passe un peu trop son temps à tourner les 14 pages de la règle… Bon, voilà pour la première aide.

Le point qui m'a énervé encore, c'est la table des terrains. Je ne vous ai pas encore décrit les jeux, mais sachez que l'un se déroule dans le désert mexicain et l'autre dans les forêts proches du Canada. Bref, à part les villes et les rivières, rien de commun sur les deux cartes. Et bien il n'y a qu'une seule table des terrains ! Ils ont tout coupé en deux sauf cette table… Et pour les terrains communs entre les deux cartes, et bien le coût en point de mouvement ou l'effet sur les combat peut être différent et donc la table a deux lignes différentes pour le même terrain… Yes ! Merci les gars. Donc sur la deuxième aide de jeu, vous auriez dû trouver deux tables des terrains, une par jeu. Et là, comme elles ne

prendraient pas toute la place, j'ai une autre idée…

Parce qu'une aide très importante est manquante : il faut compter les points de victoire. Au fur et à mesure du jeu, les joueurs gagnent des points (la plupart en liquidant l'ennemi). Et il faut compter les points engrangés car certains marqueurs héroïsmes ne sont jouables que si un joueur a plus de tant de points de victoire que l'autre ! Des cases numérotées de 0 à 9, deux marqueurs pour chaque camp et le tour est joué. Et bé non… Les aides de jeu, c'est leur domaine à DG…

Bon, je vous rassure tout de suite, c'est jouable sans problème, mais ça aurait été tellement mieux comme ça… Qui testent leurs jeux ? Je regarde : Ty Bomba, « Doc » Cummins et… Jo Miranda ! OK, tout s'explique… Que des gars de chez DG. Les têtes pensantes en plus. Il ne manquerait que Joe Youst et c'était la totale… Passons… Je suis volontaire pour tester vos jeux les gars !

Fight !

Un combat peut être résolu dans deux tables. Une table d'escarmouche et une table de charge. C'est avec la table de charge qu'on peut faire le plus mal mais qu'on peut aussi s'en faire le plus. Seules des troupes ravitaillées peuvent utiliser la table de charge. C'est un point important du combat : comment j'attaque ? Un exemple, vous attaquez à 500%... Euh, je vous parlerais de ça après, disons que vous attaquez à 5 contre 1. Sur la table d'escarmouche, si vous faites un 1 au dé (on lance un dé 6 dans chaque table, pas de modificateur), le résultat est « pas d'effet ». Sur la table de charge, c'est « BB », que l'on peut traduire poétiquement par « bain de sang » ! Le camp au potentiel le plus faible est éliminé, donc le défenseur, par contre l'attaquant (vous !) doit éliminer au moins l'équivalent en nombre de facteur de combat. Donc une unité de potentiel 6 attaque une unité de potentiel 1, c'est 6 contre 1 mais la table s'arrête à 5 contre 1, donc 5 contre 1, je vais le massacrer lui, « je charge ! », il va voir sa gueule, je lance le dé et… Merde… 1. Alors oui, son unité est éliminée, mais la votre avec… Dommage… En points de victoire, après ce beau combat, c'est +5 pour lui minimum cette affaire…

La particularité du combat, c'est que suivant le résultat, l'attaquant peut poursuivre et, parfois, attaquer une nouvelle fois. Mais pour cela, il faut parfois risquer la perte (très) bête… Si vous faites deux fois 6 au dé, ça passera. Si ce n'est pas le cas, la défaite peut être cuisante… Attention donc à utiliser les possibilités des deux tables comme il faut…

Revenons maintenant au 500%. Ce pourcentage est une nouvelle idée du développeur. A DG, ils ont un cahier des charges très bien ficelé pour réaliser un jeu. Tout un tas de questions auxquelles le développeur doit répondre. Et en particulier, il y a celle-ci : « comment bien faire ch… les joueurs avec trois fois rien ? ». Joseph Miranda a trouvé : « c'est simple, je vais mettre des pourcentages dans la table des combats ». Au lieu de mettre moins de ½, ½, 1/1, 3/2, 2/1… il nous a donc mis 49%, 50-99%, 100-149%, etc. Comme ça, pour pourrir le truc. Le geste gratuit… Bien joué, vieux, c'est bien pénible. Bon, au bout d'un moment, on s'y fait, on a compris qu'il n'y a aucune différence avec d'habitude, que c'est juste pour perdre un peu les joueurs et leur faire croire qu'on a inventé la Lune… mais quand on débute dans le jeu, c'est vraiment top pour vous retourner le cerveau à chaque résolution de combat. Merci Monsieur Miranda…

Mad Anthony…

Le premier jeu porte sur deux campagnes en fait. La première a eu lieu en 1791, et la deuxième en 1794. Le jeu est décomposé en deux parties de 8 tours chacune. Si à la fin de la première partie, aucun des joueurs n'a remporté de victoire automatique, on passe à la deuxième.

Dans cette campagne pour le contrôle des territoires situés entre le Kentucky et le

Canada, territoires bien évidemment occupés par les indiens (aidés des perfides britanniques qui font tout ce qu'ils peuvent pour gêner les américains, vexés qu'ils sont d'avoir été expulsés des territoires américains…). Les américains vont donc lever des troupes (faute de troupes régulières, dissoutes après la victoire dans la révolution contre les britanniques) et essayer de soumettre les tribus rebelles. Ce fut un fiasco en 1791 (dans le jeu, le joueur indien peut recevoir beaucoup plus de marqueurs héroïsmes que son adversaire, ce qui associé à ses facilités de mouvement peut faire mal) mais une fois le surnommé « Mad Anthony » désigné général en chef et une fois que celui-ci aura bien eu le temps de former ses troupes au combat, les indiens et leur allié britannique vont avoir plus de mal en 1794 (la répartition des marqueurs héroïsmes est alors plus équitables, voire favorable à l'américain).

« Mad Anthony » est un jeu très court, car il implique à chaque fois peu d'unités. Il est une très bonne introduction au système, même si le terrain est beaucoup plus difficile que dans le deuxième jeu. Les deux camps sont très différents, avec des indiens peu puissant mais très mobiles contre des américains puissant mais lourdauds. Le combat n'est pas seulement à courte distance, il passe aussi par la manœuvre, l'intimidation et les raids en territoire ennemi. Il est possible de faire un match aller-retour en une soirée et ainsi de permettre aux deux joueurs de s'initier à toutes les facettes du système. Le fait de ne pas trop avoir de troupes à disposition rend les joueurs prudents. Après une belle déculottée, généralement on devient plus calme…

Même si je qualifie ce jeu de jeu d'introduction, il y a largement de quoi faire. Plusieurs options sont possibles et même si l'axe des routes est à privilégier pour les attaques, le fait de pouvoir se déplacer aussi sur les cours d'eau permet d'envisager d'autres options. Les parties ne sont pas répétitives et le jeu est plus équilibré qu'on pourrait le croire…

Pershing…

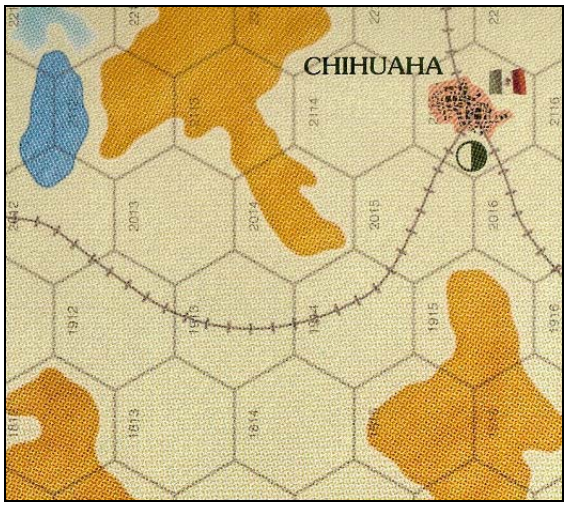
Ce jeu, plat de résistance du numéro, porte sur la campagne de Pershing au Mexique en 1916, à la poursuite de Pancho Villa qui vient juste de lancer un raid aux Etats-Unis. Le but des troupes américaines est de détruire les troupes de Villa, sans pour autant déclancher une guerre avec le Mexique, qui voit d'un très mauvais œil l'entrée des troupes américaines sur son sol national. Le tout en 11 tours de jeu.

Chaque joueur dispose donc de ses propres formations (américains contre Villa) mais on trouve aussi dans ce jeu des formations que je qualifierais de neutres, les troupes régulières mexicaines, mais qui ne le sont pas tant que ça. En fait, le joueur qui tire le marqueur activation d'une formation de l'armée mexicaine la dirige pour ce tour. Le joueur peut la faire se déplacer, et même combattre (contre les troupes de Villa ou l'armée américaine). Mais à chaque combat, le joueur dans lancer un dé, le résultat indiquant le nombre de points de victoire donnés immédiatement à l'adversaire. Ensuite, le combat pourra éventuellement rapporter des points de victoire (peut être pas autant que ce qui a été préalablement donné à l'adversaire). Comme certaines formations sont très puissantes, il peut être tentant d'attaquer. Mais c'est à double tranchant…

Ce jeu est plus délicat à appréhender que le premier, et pour les deux camps. L'armée américaine semble très forte, face aux hommes de Villa, mais chaque perte coûte cher. En effet, on compte 2 points de victoire pour chaque point de combat éliminé d'une unité américaine. Comme les unités américaines sont puissantes, de 4 à 6 points de combat, ça va à un autre rythme que pour les troupes de Villa de 1 à 3 points de combat, mais surtout à 1 point de victoire par point. Sans compter qu'une partie de la carte n'est pas accessible aux troupes américaines si celles-ci veulent rester ravitaillées (une unité non ravitaillée en fin de tour doit faire un test d'attrition. Sur un 6, elle est éliminée). Certaines troupes de Villa (3 pions représentant sa garde rapprochée) coûte aussi cher (3 PV par point de combat). Sans doute trop, il est tentant de les laisser en bas de

carte, là où ils seront difficiles à atteindre. Bref, il faut une ou deux parties avant d'évaluer les possibilités des deux camps.

Le seul point que je n'ai pas apprécié, c'est la modélisation de Pershing et de son état-major. Celui-ci dispose d'une pseudo formation représentant son QG, celui de Patton (Oui, LE Patton, tout jeune), des troupes du génie et des véhicules de ravitaillement. A cause des règles d'empillement, il est impossible d'empiler ensemble ces unités car la cible serait trop tentante pour l'ennemi, ces unités n'ayant chacune qu'un petit point de combat. Enfin, le seul bonus de la formation est de permettre à une deuxième formation d'être activée en même temps que Pershing et son QG. Ca donne donc un deuxième mouvement/combat possible pour une formation. Aucune obligation d'avoir une unité du QG empilée avec une unité de la formation activée. Bien au contraire, rien n'empêche de laisser les unités fragiles du QG aux Etats-Unis, où elles seront bien plus à l'abri, et de bénéficier tout de même du bonus… Bref, je ne suis pas convaincu… Mis à part le côté folklorique d'avoir un pion avec la moto de Patton et Pershing, je ne vois pas trop l'intérêt de cette formation QG… Dommage.



Le terrain est plus simple que dans le premier jeu, il y a beaucoup plus de troupes, en plus souvent plus puissantes. « Pershing » est un jeu plus long (une soirée maximum, pas de panique…) et plus exigeant que « Mad Anthony ». Si le joueur accepte le côté joueur (justement) du système (les marqueurs héroïsmes) il trouvera son bonheur. S'il cherche plus à gagner coûte que coûte que passer un bon moment avec un pote, il risque de ne pas aimer. Un jet de dé et c'est la catastrophe. Pour le camp américain uniquement, car le joueur du camp de Villa ne peut pas gagner par le combat. Il doit lui faire perdre le joueur américain, l'entraîner dans un conflit avec le Mexique. Il n'a rien à gagner d'un affrontement direct, contrairement aux indiens dans « Mad Anthony » qui peuvent attaquer en choisissant bien leur cible et en arrivant en force. Ici les troupes de Villa doivent jouer au chat et à la souris. Et l'exercice est difficile. C'est un jeu sympathique mais à l'intérêt plus fragile que le premier, finalement. Si Villa est acculé dans un coin de la carte, il sera massacré. Le terrain ne joue pas pour lui, mis à par la zone montagneuse en bas de carte. Même en ville, il n'a que peu de chance de survie face à Pershing. S'il s'y prend mal, la partie risque d'être une partie de plaisir pour l'américain.

« Pershing » est donc à recommander aux joueurs expérimentés avec ce système et qui en acceptent les principes. Ca tombe bien, « Mad Anthony » est justement là pour se faire la main…

Je donnerais donc un

7/10

à « Mad Anthony » et « Pershing », avec une petite préférence pour le premier. Clairement, ce système n'est pas pour tout le monde. La grosse influence des marqueurs héroïsmes sur le jeu déplaira à certains. Mais si le jeu importe plus pour vous que la maîtrise de la simulation et que l'application d'une stratégie à la lettre, vous pouvez vous laisser tenter. Malgré ses petits défauts, le système tourne et les deux jeux sont intéressants, et portent de plus sur des campagnes très peu simulées !

Un bon cru pour du S&T, même si je suis un peu déçu, il faut l'admettre, par le jeu sur Pancho Villa...

Moi qui n'attendais que ça, vous parler de sexe, et bien je crois que je remettrais ça à un autre jour. Ma petite vanne risquerait de ne pas tomber juste, car, d'après ce que j'ai lu, il n'est pas sûr du tout qu'on prononçait le « x » de Desaix… D'un point de vue historique, donc, je préfère m'abstenir.

Louis Charles Antoine Desaix de Veygoux, mais appelons le Desaix, naquit le 17 août 1768, dans famille noble dans notre Puy de Dôme actuel. A 8 ans, il entre à l'école royale militaire d'Effiat où il restera pendant 7 ans. A sa sortie de l'école, en 1783, il obtient le grade de sous-lieutenant dans le régiment de Bretagne. Il y côtoie des officiers gagnés aux idées nouvelles qui ont tôt fait de le convertir. La plupart des membres de sa famille émigrent, par peur de la Révolution. On cherche à le faire émigrer lui aussi, mais Desaix refuse catégoriquement d'abandonner son pays.

En 1792, aide de camp d'un général soupçonné d'intelligence avec l'ennemi, il est compromis, arrêté pendant deux mois, puis libéré, lavé de tout soupçon. Il rejoint l'armée du Rhin qui se bat hors des frontières. Il se distingue au combat et le 21 octobre 1793 est nommé Général de Division. Il a 25 ans.

A cette époque, il frôle une nouvelle fois la révocation, à cause de sa famille émigrée. Il vole de succès en succès. En 1796, Moreau étant en congé, c'est Desaix qui est commandant en chef de l'Armée du Rhin. C'est son plan que l'Armée va appliquer lors de sa deuxième traversée du Rhin. Desaix, blessé ne commandera pourtant pas. L'Autriche épuisée signe la paix de Leoben, ce qui achève cette campagne.

De nouveau, Desaix doit faire face aux accusations de royalisme lancées contre lui. Alors qu'on vient l'arrêter, ses soldats protègent leur chef et l'arrestation doit être ajournée. On s'attaque alors à des cibles plus faciles : on saisit ses meubles et on arrête sa mère, sa sœur et sa belle-sœur, restées au pays. La Terreur bat son plein… ces femmes resteront quelques temps en prison avant d'être relâchées…

En 1797, à peine guéri de sa blessure, Desaix rencontre Bonaparte en Italie. Sans jamais s'être rencontrés, les deux généraux ont eu vent de leurs exploits respectifs. Desaix est nommé chef d'état-major de l'Armée d'Invasion de l'Angleterre dont Bonaparte devait prendre le commandement. Mais ce projet d'invasion apparaît vite comme irréalisable et Bonaparte propose donc de s'attaquer à l'ennemi autrement, en frappant les routes de son commerce, en Egypte.

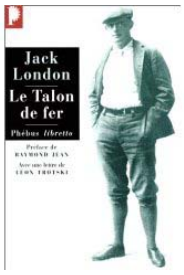
L'aventure égyptienne commence et Desaix en fait partie, avec un autre général important, Kléber. Desaix participe à la prise d'Alexandrie, à la bataille des Pyramides. Puis l'affaire tourne mal et Bonaparte lâche l'Egypte. Poussé par Kléber, Desaix quitte lui aussi le pays, où il n'a plus rien à faire, le 3 mars 1800. A son arrivée en Europe, Desaix est arrêté par les anglais qui refusent ses papiers officiels. Il est interné quelques temps à Livourne puis, laissé enfin libre par les anglais, il arrive finalement à Toulon.

Entre temps, Bonaparte est devenu premier consul et a lancé la campagne d'Italie, face aux autrichiens. Desaix le rejoint et se voit confié le commandement d'un corps d'armée. Bonaparte ne sachant pas où est l'ennemi choisit de diviser son armée le 12 juin. Il détache en particulier le corps de Desaix. Le 14 juin, Bonaparte fait face aux troupes de Mélas, supérieures en nombre, dans la plaine de Marengo. Le combat débute et les français reculent.

A distance, Desaix perçoit le bruit des combats. Il ordonne de faire demi-tour et fait marcher ses troupes au son du canon. En milieu d'après midi, Desaix arrive sur le champ de bataille et lance une contre attaque qui renverse la situation. Desaix tombe mortellement blessé lors de la charge. Les combats se poursuivent jusqu'à la victoire. On fait chercher le sauveur et on le retrouve mort, étendu sur le champ de bataille. Il avait 32 ans. Le même jour, Kléber est assassiné au Caire…

Desaix fut donc fidèle à son pays et à la Révolution, malgré ses origines nobles. Contrairement à d'autres compagnons de route de Bonaparte, il n'était pas cupide, orgueilleux ou violent. C'est la raison pour laquelle les historiens s'accordent à dire qu'il manqua à la suite de l'aventure napoléonienne où il aurait joué un grand rôle, à n'en pas douter. D'un autre côté, si Marengo avait été une défaite, il n'y aurait peut être pas eu d'aventure napoléonienne… Desaix était un sacré général, courageux et désintéressé. Si vous le croisez sur vos tables de jeux, essayez donc de lui faire honneur. Il le mérite.

Jack London : « Le talon de fer »



Ha ! London… « L'appel de la forêt »… « Croc-Blanc »… Ca me rappelle les bancs de l'école (enfin, déjà à mon époque, il n'y avait plus de banc…)… Et ce n'est pas que des bons souvenir London. Les grands espaces sauvages, pour un gamin comme moi (à l'époque, gamin…) de la ville, les grands espaces… Ca ne voulait pas dire grand-chose…

C'est en lisant une étude sur « 1984 », de George Orwell, que j'ai entendu parlé pour la première fois de « Le talon de fer ». London a donc écrit ce roman politique, sorti en 1908. Il a donc fallu que je remette à plat mes idées sur le bonhomme. Je me suis donc procuré ce roman que Trotski considérait ce livre comme le seul roman politique réussi de la littérature. Et je suis assez d'accord avec le Léon…

Le livre se présente comme le récit des évènements (il faut bien parler comme ça…) vécus par Avis Everhard au début du 20ème siècle. Avis est une jeune bourgeoise qui va rencontrer son futur mari Ernest Everhard, représentant du prolétariat. Celui-ci ouvrira les yeux d'Avis et de sa famille et les entraînera dans la révolution inévitable à ses yeux, mais qui n'aboutira tout d'abord qu'à une dictature terrible des grands capitalistes connue sous le nom du Talon de fer.

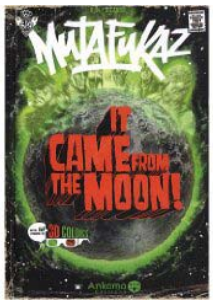
On suit l'ascension d'Ernest Everhard puis sa lutte contre le pouvoir despotique qui se met en place doucement mais sûrement. Si Everhard croit en sa cause, il sait que la lutte sera terrible et que le Talon de fer part avec la force de son côté. Il sait que la route sera longue et douloureuse, mais qu'il faut en passer par là.

London glisse dans son roman une analyse terrible, à la fois politique et économique des Etats-Unis au début du siècle dernier. Il décrit la main mise des Trusts sur le pays et les dangers que cela représente pour le pays et mais aussi pour le monde entier. Ce roman reste terriblement d'actualité avec la lutte des altermondialistes contre les multinationales.

Et pour les fans de London, rassurez vous, on retrouve aussi les grands espaces chers à l'auteur, en tout cas dans mes souvenirs…

Une très bonne surprise, que « Le talon de fer ». Pas un roman particulièrement fun, les évènements annoncés n'étant pas des plus gais, mais un très bon livre sans aucun doute. Et toujours d'actualité.

Mutafukaz : "It came from the moon !"



J'ai déjà évoqué tout le bien que je pense de cette série de Run, dans le numéro 3 d'errata. Encore Mutafukaz ! Et puis, il s'agit d'un numéro en dehors de l'histoire principale, ou plutôt il s'agit des évènements avant le début de l'histoire et l'album n'est même pas dessiné par Run (scénariste de celui-ci, plus dessinateur de quelques pages en fin de l'album), alors pourquoi y revenir ? Tout simplement parce que cet album est le meilleur album de BD que j'ai lu depuis des mois. Le concept Mutafukaz va encore plus loin avec ce numéro 0. Du noir et blanc, de la couleur, de la 3D (avec lunettes fournies). Un style vieillot assumé, des pubs débiles entre les chapitres jusqu'au marques d'usure sur la couverture et la fausse étiquette du prix en francs.

Sachez juste qu'on y apprend d'où viennent les êtres qui pourchassent Vinz et Angelino dans les tomes 1 et 2 de la série. Pour savoir, lisez le titre... Sachez aussi que vous rencontrerez les nazis dans cet album. Et oui, ce sont eux qui sont à l'origine de tout ça… Vous croiserez Hitler dans les ruines de Berlin… Et tout un tas de catcheurs…Même si les références historiques sont là, tout ça reste terriblement fantaisiste, pas de panique.

En attendant le tome 3 en préparation et prévu pour 2009, on devrait trouver en rayon début 2009 un autre épisode, toujours hors série, dessiné par encore un nouvel auteur. Franchement, s'il est aussi bon que celui-là, on va se régaler.

Et vu le rythme que ça prend, Mutafukaz va finir par tout renverser. Ce ne serait que justice pour cette révolution BDistique. C'est parti fort avec les tomes 1 et 2, ça part maintenant dans tous les sens avec le tome 0 puis le futur 2.1 (?), en attendant le 3 officiel (j'espère que tout le monde à suivi ?). Bref, Mutafukaz, c'est plus que jamais un feu d'artifice !

Le petit mot de G. Marchand (alias Desaix), président directeur général de L'Estafette (www.lestafette.net) :
« Il y a tout juste un an, le forum l'Estafette ouvrait ses portes et c'est le temps de célébrer cette première année qui fut joyeuse et très animée. De nombreux cadeaux on été donnés aux membres durant la loterie russe organisée à cette occasion.
Je remercie au passage les sponsors de la loterie : Hexasim, Canon en Cartons, Firefigth games et Errata. Voici donc deux portaits de membres du forum. D'abord celui d'Olivier Revenu (olivierR) car il fut le premier inscrit sur le forum puis celui de Valery Guenand (caius maximilianus) qui a été tiré au hasard durant la loterie ... »

OlivierR alias Olivier Revenu…

Qui est Olivier Revenu ?
(Mais tout le monde s'en fout !) Bon. 40 ans, marié, quatre enfants. Graphiste free-lance, principalement dans la presse. On s'est installé au Pays basque depuis 3 ans, à la campagne et tout va bien. Activités annexes : parapente, plongée, voile.

Quel est ton parcours de wargameur ?
Je découvre le wargame comme beaucoup de français avec J&S (c'était un jeu en encart dont je ne me souviens pas, si ce n'est d'avoir monté les pions n'importe comment). Un pote déboule chez moi quelques temps plus tard avec « Cry Havoc » et on accroche tous les deux. On va ensuite dans une boutique pour acheter les autres jeux de la série et on repart finalement avec… « Squad Leader ». Ce jeu nous rend fous, on y passe des nuits entières, on crée nos scénarios (complètement bidons), nos règles additionnelles (une horreur), nos cartes (hexagones sur papier calque + crayon de couleurs…) etc. SL va prendre pendant quelques années 80% de notre temps wargame.

Je décroche complètement pendant 15 ans, et c'est en me remettant à lire des bouquins d'histoire que j'ai envie de retoucher aux wargames. Je cherchais ce qui se faisait du côté d'ASL et je suis tombé par hasard sur LnL-Vietnam… Je redeviens accro.

Quels sont, aujourd'hui, tes wargames préférés ?
Je suis assez bon public en général si le jeu est « malin », c'est à dire s'il a un système astucieux capable de recréer des actions/résultats historiques et cohérents tout en restant peu complexe et varié dans ses solutions. N'importe quelle période, n'importe quelle échelle.

LnL est celui auquel je joue le plus et pour plein de raisons. Je commence à avoir un coup de mou en ce qui concerne l'échelle tactique en général, mais de tous les tactiques WWII et plus que j'ai essayé, ça reste mon jeu préféré. Simple d'accès, très fin et « profond » quand on joue souvent et bien.

A quelques rares exceptions près, plus de 20 ou 30 pages de règles, ce n'est pas (plus) pour moi. Par manque de temps et d'envie. D'ailleurs, je crois que beaucoup de wargamers ont les yeux plus gros que le ventre. Je veux pas cafter hein, mais j'en connais plein qui passent plus de temps sur les forums, sur les sites des éditeurs, dans les revues, à rêver devant les boites, les cartes etc. qu'à jouer. Par contre, je suis assez admiratif devant des gars comme Domi (de Strategikon), par exemple, qui sont capables d'enquiller comme qui rigole des parties d'HTTR2, de TDC, d'OCS etc. sans sourciller. Des vrais dingos, passionnés.

Moi, je ne suis pas un « vrai wargamer ». Je suis un touriste. J'aime l'histoire, les belles cartes et jouer aux petits soldats. Après…

Joues-tu aussi à d'autres types de jeux (figurines, PC, jeux allemands etc.) ?
Non. Je fuis les mangeurs de temps (jeux ordinateur et console) comme la peste. Je joue parfois avec les mômes à des trucs comme Formule Dé, Battlelore ou Space Hulk, mais c'est rare. On n'est pas une « famille de joueurs ».

As-tu des périodes d'historiques favorites ou des personnages historiques emblématiques ?
Personnages historiques emblématiques : non (c'est grave docteur ?). Ou alors ce sont des anonymes. Je suis plus intéressé par les destins du légionnaire, du grognard ou du 2ème pompe que part ceux de César, de Napoléon ou de De Gaulle. Aucune revendication ou idéologie là dedans, c'est juste comme ça. Je suis déçu à chaque fois que je m'intéresse à un « grand homme ». Dès qu'on sort du mythe, je les trouve souvent assez décevant,

humainement.

Mes périodes préférées : classiquement la WWII. Le moyen-âge aussi, plutôt avant le XIIème. Sinon je lis à peu près tout ce qui me tombe sous la main et sur n'importe quelle période. En ce moment je suis dans ma période Gengis Khan.

Tu nous prépares tout un tas de trucs au niveau de l'édition de wargame, peux tu nous en dire plus ?
Oui mais pas trop ;). Et pas tant de trucs que ça en plus.

- Un truc sûr : Le module LnL « Heroes of the Blitzkrieg » part chez l'imprimeur fin janvier. La campagne de France est une période vraiment fascinante si on s'y intéresse un peu. C'est elle qui a déterminé tout le reste de la guerre à plus d'un titre. Elle marque aussi la fin d'un monde. Au niveau du jeu en lui même, HoB, ce n'est pas « Band of Heroes » en 40. Il y a un vrai feeling 1940. Faiblesse (relative) de la puissance de feu, vraie peur des chars, batailles à l'ancienne, « panache » récompensé etc. Les règles ont été un petit peu aménagées par endroit, et on arrive maintenant avec ces aménagements et ceux de la V3 à des règles très complètes. Les scénarios sont aussi en moyenne plus conséquents au niveau du nombre d'unités engagés et de surface de jeu, et plus variés. Je ne suis pas sûr que ce module s'adresse aux débutants dans la série, vu qu'il faudra « bien jouer » pour apprécier les scénars. Je suis vraiment fier du résultat et je me suis en tout cas vraiment amusé aussi bien pendant les tests que pendant les recherches historiques. j'espère qu'il trouvera son public (ce n'est pas gagné aux US vu le peu d'intérêt pour la période et les idées fausses qui l'accompagnent, ce n'est pas gagné en France vu le faible nombre de LnLers). On verra.

- Un autre truc sûr : je vais éditer (très très bientôt…) un jeu de Luc olivier sur la bataille de Provence. Je ne sais pas encore exactement sous quelle forme. Le jeu est vraiment chouette, le sujet peu abordé (deux jeux seulement je crois, et pas des réussites apparemment), et, là encore, ça a été très amusant de travailler dessus. On a réussi à faire de cette bataille un jeu intéressant (c'était pas gagné d'avance), fun à jouer et très historiquement correct. Si ce jeu est apprécié, ça peut être le début d'une jolie série. Plus d'infos ici :
http://social.consimworld.com/profiles/blogs/2011369:BlogPost:5770

- Un truc pas mal moins sûr : Un projet tombé à l'eau, suite à six mois de galère perso assez lourdingues, que je suis en train de relancer (le projet, pas les galères). Tout est déjà prêt ou presque. Ne serait ce que pour ceux qui m'ont fait confiance et ont travaillé dessus, mais aussi parce que ce sera vraiment un chouette truc, ce serait bien qu'il paraisse. Ca se décide définitivement d'ici très très bientôt aussi.

(Question ouverte de ton choix) : C'est bien le parapente ?
C'est juste magique. La plus grosse claque que j'ai pris depuis des années. C'est un bout de chiffon plié dans un sac à dos qui se transforme en aile (et non pas en parachute). Ca m'arrive souvent de rêver d'un vol pendant les dix jours qui suivent celui-ci. Tu voles vraiment, tu apprends à observer les courants d'air, à retrouver les thermiques pour prendre de l'altitude, à trouver les « dégueulantes » pour redescendre d'urgence etc. C'est une vraie expérience personnelle et humaine, bien plus qu'un sport. Tu es seul à prendre la décision de décoller, seul en l'air à décider de tes trajectoires et de ton plan de vol, seul à assumer chacune des décisions qui sont toutes vitales, même si avec le matériel d'aujourd'hui la pratique est devenue très safe si tu sais rester humble. Tu en prends plein les yeux et partager des vols « en patrouilles » dans des conditions un peu chaudes crée des liens entre collègues assez étonnants. La pratique du parapente réunit une bonne partie des aspects de la vie et des valeurs qui me tiennent à cœur. Magique je vous dis. Ca m'a pas mal changé la vie quand j'ai découvert ça. Faut vous y mettre !

Valéry Guénand alias Caius Maximilianus…

Qui est Valéry GUENAND ?
J'ai 40 ans, ma compagne et moi avons un petit « Marie-Louise » de 5 ans et nous vivons à Aix en Provence, ville romaine où se déroula une des plus grandes batailles de l'Antiquité, les légions de Marius y massacrèrent les Cimbres et le Teutons.

J'ai fait des études d'histoires que j'ai écourtées pour passer un an en Californie (ou j'ai acheté « Russian Front » et « Against the Reich ») ce qui n'est pas anodin car c'est là que j'ai commencé à comprendre les règles de jeu en Anglais.

A mon retour direction Colmar Meyenheim base aérienne 132, où j'ai été responsable d'une unité de transport…Puis, j'ai décidé de continuer dans cette activité en passant un BTS méthodes d'exploitations en logistique. Depuis je travaille essentiellement comme directeur de site transport/logistique, où je côtoie quotidiennement 2 aspects fondamentaux des fonctions d'un chef militaire : le management et la logistique (environ 100 personnes et un peu moins de véhicules).

Croyez-moi, un ordre, même bien donné, a toute les chances du monde de ne pas être exécuté et une colonne de ravitaillement de ne pas trouver son chemin, ou un lieu propice à son déchargement, ou encore d'arriver top tard!

Actuellement j'ai décidé de faire un break d'un an pour profiter un peu de la vie et essayer de faire autre chose que de gagner de l'argent… comme rattraper 15 ans de lecture, dessiner des pions ou créer un wargame, mais aussi et surtout m'occuper de mon fils.

Quel est ton parcours de wargameur ?
J'ai commencé vers 12 ans avec « Bonaparte » d'International Team, je ne comprenais rien aux règles alors je les ai refaites à ma sauce. Je ne me rappelle pas si c'était réaliste, mais c'était jouable et je n'en garde que de bons souvenirs. J'ai continué avec « Okinawa » que j'ai beaucoup apprécié (ah, les japonais invisibles et les myriades de Kamikazes surgissant sur la flotte américaine). Puis cela a été le tour de « 1870 » qui pour moi est un chef d'œuvre de l'époque : Sujet exotique, jouable, intérêt historique des notes de l'auteur, en plus pas cher et enfin et surtout écrit en français (un modèle pour tout créateur).

Ensuite j'ai découvert Casus Belli qui m'a donné les informations pour aller à la « recherche » de jeux un peu plus costauds. Je dis bien « recherche », parce qu'à l'époque trouver un wargame en France en province, c'était presque de la science fiction. Heureusement Aix abritait une vieille maquerelle qui vendait quelques wargames au prix de l'or ! J'ai donc commencé ma période Victory Game avec « France 44 », « Korean war » (un jeu magnifique), « 2nd Fleet », « Gulf Strike », « Vietnam », « Civil War » et cerise sur le gâteau, j'ai un jour acheté « Empire in Arms » pour ce qui était un prix de fou à l'époque (vers 1988).

A cette époque je jouais avec une demi-douzaine de copains que j'avais convertis… Il ne m'en reste plus qu'un aujourd'hui !

Ensuite cela a été la période Vae Victis, quel choc le 1er jeu en encart ! Comme je l'ai déjà dit, je n'ai pas tout aimé mais vu le prix avoir un jeu français tous les 2 mois c'est le top. Dans les jeux VV mes préférés sont : « Normandie 44 », « Lorraine 1870 », « France 1940 » et les jeux récents sur la deuxième guerre mondiale. J'essaye de m'initier à la série JDG, mais sans joueur motivé c'est difficile.

Puis j'ai commencé ma période collectionneur avec cette équation : enfin de l'argent pour acheter -de joueurs autour de moi – de temps pour jouer = des jolis jeux sur étagères. J'ai donc accumulé plus de cinquante jeux, la plupart fantasmés mais jamais joués. Un des symboles de ces jeux injouables reste pour moi « La Grande Guerre » d'Azur Wish.

Pour pallier à cette problématique, j'ai essayé de jouer dans un club, mais j'étais une pièce rapportée au milieu d'un groupe de copains et cela ne m'a pas donné satisfaction. Les jeux qui y étaient pratiqués et parfois l'esprit ne me satisfaisait pas (je ne joue pas pour gagner mais pour tester des hypothèses et comprendre une situation). Je suis donc en général un bon partenaire car cela ne me dérange pas de prendre le camp le moins attractif (encore que cela dépende du point de vue). Ainsi je joue toujours les soviétiques (« Russian Front », « Great Patriotic War »), les alliés (« Against the Reich »), le chinois (« Korean War »), les viets-cong (« Vietnam ») etc.
Je crois d'ailleurs que mon armée préférée est la chinoise à « Korean War » (multitude de troupes, invisibles, rapides, insensibles au manque de ravitaillement et aux pertes) suivi de près par les soviets sur le front Russe (même en 1941 !).

Donc depuis 10 ans je tourne au ralenti et je joue essentiellement à WIF, « Russian Front », « Korean War » avec le même joueur ce qui est un peu sclérosant et m'empêche de m'écarter de la deuxième guerre mondiale, son sujet de prédilection.
Depuis peu je démarre donc une nouvelle phase wargamitsique avec trois axes :
1°) Jouer plus à de nouveaux jeux (« Clash Without Mercy », « Liberty Road », « Peloponesian War », « The Western Front » de SPW, « Le Grand Empire » et enfin les jeux de Zucker sur l'empire)
2°) Diversifier mes partenaires :
- me lancer dans l'aventure de PBEM,
- créer un club ou une association,
- former une nouvelle génération (mon neveu a 9 ans, mon fils 5 ans, et ils ont déjà des armées de romains et de chevaliers en playmobil).
3°) Faire mes propres wargames
- finir mon jeu sur l'Espagne (j'ai peut être été ambitieux en choisissant ce thème),
- créer un système simple et générique adaptable à une période riche en conflits, qui me servirait de base pour convertir de nouveaux adeptes,
- participer à des projets, en dessinant des pions par exemple.

Quels sont aujourd'hui tes wargame préférés ?
Mon wargame préféré reste « Russian Front ». Système de jeu simple avec 3 pages de règles de base ! La simulation est très réaliste notamment la gestion des pertes et la simulation de la logistique ferroviaire. L'allemand a de très bonnes unités de chars mais peu nombreuses et fragiles ce qui l'oblige à penser ses offensives et à maximiser l'effet de ses unités d'élite. Pour le soviétique, la montée en puissance est lente, mais des le départ il a de vraies capacités de contre attaque ce qui est rarement rendu dans d'autres jeux sur le front Est. Enfin la carte est magnifique (en dur) et « déployable » sur une table de cuisine et le nombre de pion est relativement faible mais convient parfaitement à la simulation.

N°2 « Empires in Arms » reste un must même si certaines dérives historiques me posent problème. Ce que j'apprécie le plus dans ce jeu c'est le système de bataille qui rajoute un suspense et une intensité que je n'ai pas souvent retrouvée.

N°3 « Korean War » pour son aspect Ping-Pong où tout le monde attaque et tout le monde défend et une gestion de la logistique qui influe réellement sur le combat.

N°4 « 1870 » pour les raisons déjà expliquées.

N°5 WIF même si il y a des choses que je déteste comme la surestimation de l'Ordre de Bataille aérien allemand et les règles navales (plus tu as de bateaux au combat, plus tu en perds).

D'après ce que j'ai vu et lu, je pense que Liberty Road va faire une entrée fracassante dans mon top 5. C'est très beau, ça n'a pas l'air trop compliqué, les CR m'ont enthousiasmé et en plus c'est compétitif en terme de prix !

Joues-tu aussi à d'autres types de jeux (figurines, PC, jeux allemands etc.) ?
Je déteste les wargames sur PC à l'exception des jeux tactiques comme « Steel Panther » ou « Ages of Rifles ».

Par contre j'aime bien jouer à « Heroes » et « Warhammer » qui en plus sont des bons supports de pré-initiation pour les jeunes. Par exemple mon fils est fan de « Heroes » et il

reproduit des combats entre deux armées avec des playmobils, des dragons, des animaux préhistoriques, des magiciens… Je suis sûr que dans quelques années il les remplacera par des tanks ou des grenadiers de la garde et qu'il sera tenté par nos cartes bizarres et nos jolis pions.

As-tu des périodes d'historiques favorites ou des personnages historiques emblématiques ?
Je suis un fan de l'empire et donc de l'Empereur. Mais je deviens de plus en plus critique à son égard et un livre du genre les « erreurs stratégiques de Napoléon » me tenterait bien… Si j'avais des talents pour l'écriture.

J'apprécie les jeux et l'histoire des deux guerres mondiales même si je n'ai pas encore trouvé LE jeu sur 14-18, du genre de « La Grande Guerre » mais jouable. Pour les personnages de cette période, Churchill me semble incontournable, malgré ses défauts (je n'oublie pas Mers el Kébir et Dakar) nous lui devons beaucoup.

Plutôt qu'un personnage, et malgré mon hostilité idéologique, c'est une institution et un peuple qui m'impressionnent le plus : L'Armée Rouge et les Russes de 1941 à 1945. Comment ont-ils fait pour résister puis vaincre une telle agression. Je suis admiratif de la manière dont ils ont forgé leur outil militaire et les choix judicieux qui ont été fait (T34, Sturmovik, Artillerie) et la maîtrise progressive acquise par la Stavka dans la gestion des opérations en 43-45.

J'ai la même admiration pour l'Armée Française et notre population pour la première guerre mondiale.

Je pense au final que les chefs ne comptent pas tant que cela. Par exemple lorsque Napoléon aura grillé son outil initial (qu'il n'a pas forgé) en 1807, il restera certes un bon général mais il n'y aura plus de victoire éclatante. Et , lorsque le rapport de force sera défavorable, il sera battu par un médiocre Schwarzenberg, un rustre Blücher et un énigmatique Wellington, ce que n'a pas réussi un soit disant génie comme l'Archiduc Charles.

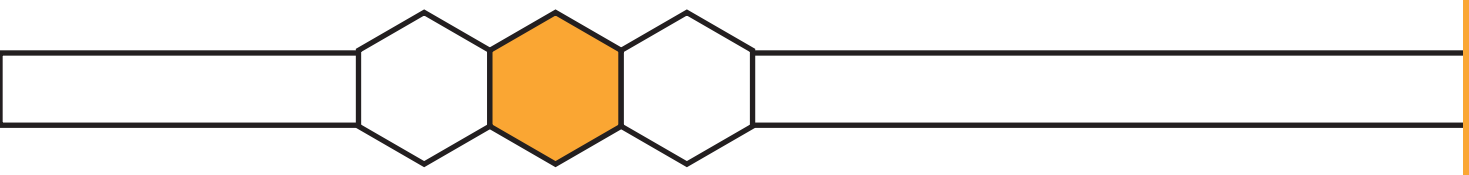
Tu fais des pions de jeu comme on va bientôt le voir, comme cela t'est il venu?
Merci à VV qui a révolutionné l'aspect visuel des pions de wargame et certainement, par ce biais, attiré de nouveaux joueurs. Puis un jour j'ai découvert Inkscape et je me suis lancé, comme ça, pour le plaisir et pour rafraîchir les pions de mon cher « Russian Front ». La pratique aidant, je me suis de plus en plus rapproché de ce que je voyais chez VV et dans les wargames modernes. J'ai alors essayé de faire une carte avec la même progression. Enfin la découverte des forums a alors été le déclencheur et je me suis dit « pourquoi pas moi ? ». J'ai choisi un sujet qui me passionnait la guerre d'Espagne et je me suis lancé. J'ai alors rencontré des soucis dans le déroulement de mon projet et j'avais besoin de m'aérer et de montrer ce que je savais faire. J'ai donc proposé mes services sur l'Estafette pour réaliser des pions et j'ai sauté sur la première occasion : Odessa 1919. L'expérience a été enrichissante car il y a une grosse différence entre bidouiller des silhouettes dans son coin et produire quelque chose pour un vrai wargame. J'ai, par exemple, beaucoup souffert du manque de source sur la période (ah, les uniformes grecs en 1919) et je tremble qu'un spécialiste tombe sur mes chasseurs d'Afrique. Néanmoins je pense que j'ai bien travaillé et que le rendu visuel servira le jeu, j'avoue avoir hâte des retours des « Estafettes ».

Dans les cotés négatifs :
J'ai découverts les limites d'Inkscape ce qui va peut être me pousser à investir sur quelque chose de plus professionnel. Je pense aussi que ma progression est limitée (mes généraux ne sont pas encore au niveau) par l'impossibilité de pouvoir échanger avec des « techniciens » de ce genre d'activité.

As tu des projets liés au wargame à venir ? Un jeu peut-être ?
Mon projet sur la guerre d'Espagne reste d'actualité mais je bute sur les sources concernant les effectifs français et espagnols. Pour simplifier ma démarche je pense que je vais limiter ma création à la période 1808-1809 (dans un premier temps).

Je réfléchis à d'autres choses, avec pour but de disposer d'un outil d'apprentissage qui permette de recruter des nouveaux joueurs. Je n'ai pas encore arrêté le sujet mais il devra être attractif pour des non-wargameurs… peut-être des cow-boys et des indiens !

J'ai plein d'idée en tête : 1870, le Rif, le front est, 14-18, le débarquement en Provence etc.
Mon objectif aujourd'hui reste de me faire plaisir en essayant de partager mes créations avec le plus de joueurs possible…mais il faut que je termine ce qui a été commencé.



Rendez-vous en mars 2009 pour le N°11

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