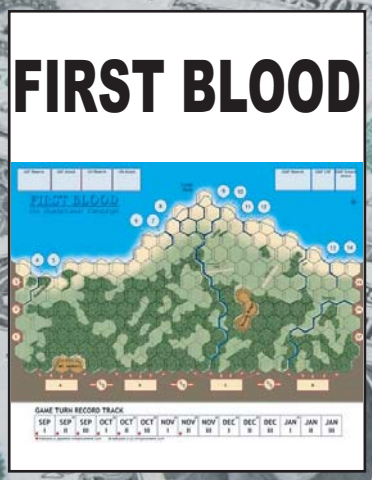
Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ra

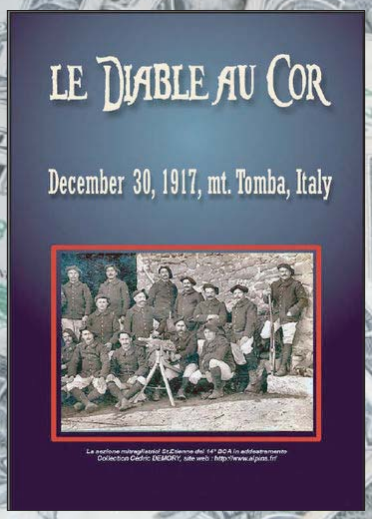
errata

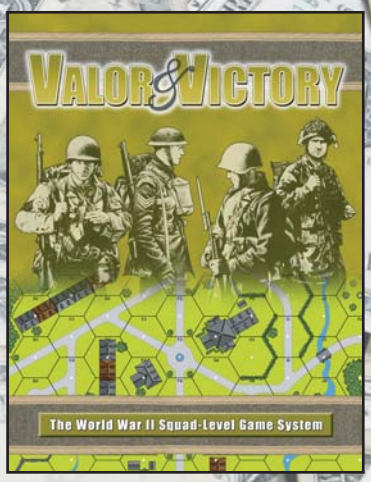
www.errata.fr

WebMagazine bimestriel - Février/Mars 2009 - N°11

Spécial JEUX GRATUITS







Edito

Après 10 numéros, il m'a semblé bon de changer un peu la présentation du webzine le plus régulier de la terre (voyons large !). Personnellement, je trouve que ça le fait grave (oui, j'ai aussi décidé de parler jeunz' cette année), mais vous me direz si ça pique vos petits yeux…

Sinon, comme vous l'avez vu en couverture, c'est un spécial jeux gratuits. Que du free, donc, mais du beau. J'ai choisi volontairement, pour ne pas faire peur, des jeux avec des graphismes proches des jeux professionnels. On y va doucement…

Pour ceux qui voudraient encore plus de jeux gratuits, deux bonnes adresses :
http://www.runestoneit.com/~dseagraves/wargames.html
et
http://www.boardgamegeek.com/geeklist/18923
Dans cette dernière liste, tout n'est pas gratuit, mais c'est au moins du pas cher…

J'ai aussi pensé qu'avec le bouleversement que va subir Vae Victis dans son prochain numéro (dans tous les bons kiosques, ou presque, lorsque vous lirez cet édito), vous auriez, comme moi, envie d'en savoir un peu plus sur l'homme derrière Napo et Nelson, à savoir Emmanuel Batisse. Merci à lui d'avoir répondu à mes questions.

Et enfin, à tous ceux qui m'ont demandé pourquoi le sergent Garcia était en couverture du dernier numéro, je dédie la page sur Pancho Villa.

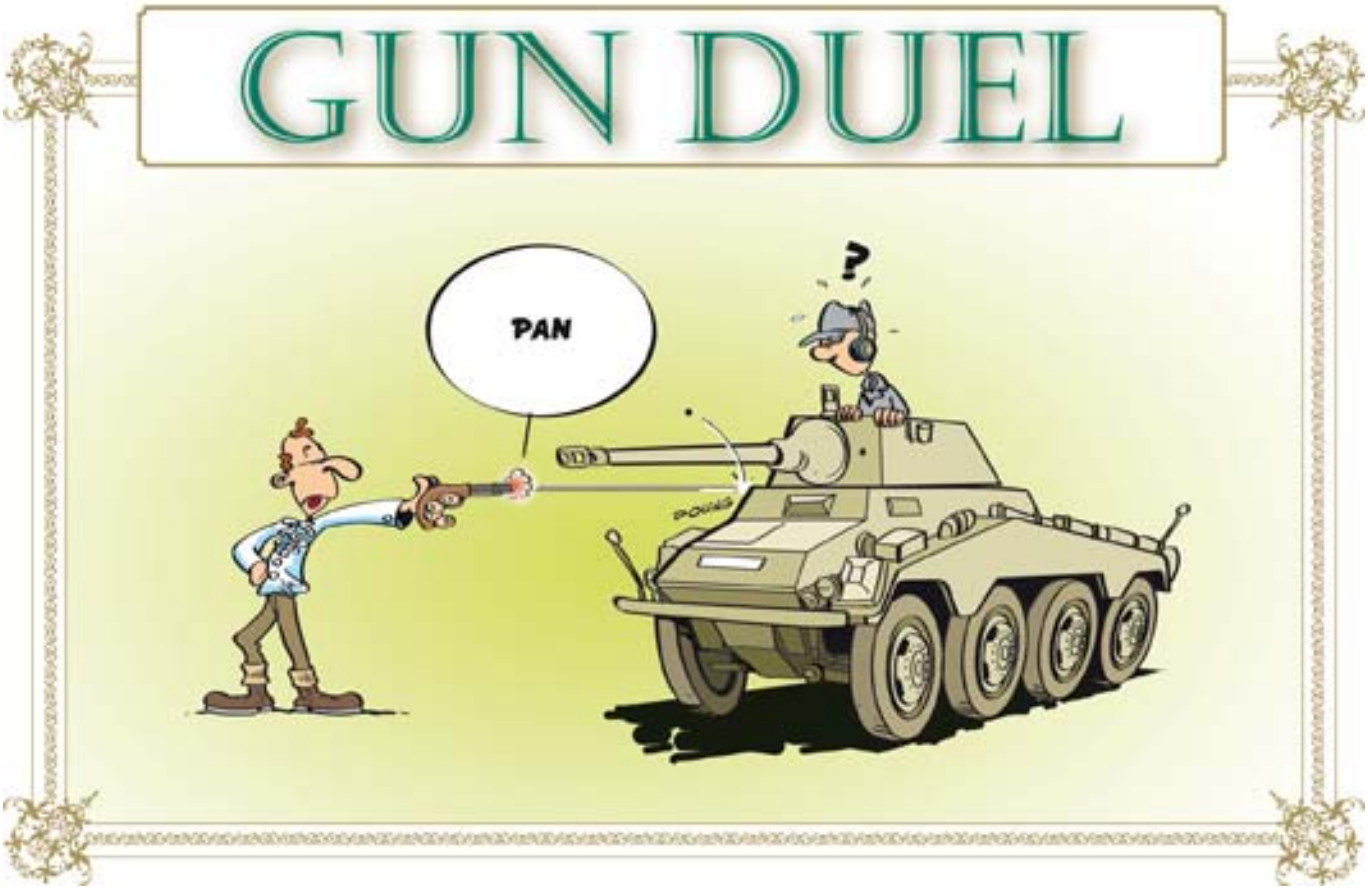
Jonas

SOMMAIRE

- Interview : Emmanuel Batisse ……..……..……. Page 2
- Critique : Valor & Victory …..... Page 5
- Critique : Le Diable au Cor …….. Page 9
- Critique : First Blood …….. Page 12
- Un gars, une fille : Pancho Villa ……..……..…… Page 15
- Hors sujet ...……..……... Page 16

Bientôt dans errata (enfin, peut-être...):
Winged Horses, A Day of Heroes, Eric Golsberg's Kursk, 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, Ledensraum et West Front, Liberia, Conflict of Heroes et encore plein d'autres...

Interview : Emmanuel Batisse



Qui est Batisse ?

Né il y a 42 ans, je découvre le wargame comme beaucoup de gens de ma génération dans « Jeux & Stratégie ». Graphiste de métier, passionné de dessin, je m'oriente naturellement vers des wargames qui répondent à des critères de qualité et d'esthétisme. Avalon Hill correspondait le mieux à cette exigence : plateaux cartonnés et pions représentant autre chose que les symboles austères de l'OTAN. Je découvre alors « Squad Leader », une véritable révélation, mais, faute de partenaires, j'abandonne quelque peu la stratégie au profit du jeu de rôle.

Début 1990, après mon service militaire, je rejoins une agence de publicité qui avait remarqué mes capacités en dessin. Je réalisai au cours de cette décennie une bonne partie des petits monstres figurant sur les boîtes de céréales (Miel pops, Frosties, Chocos, etc.) ainsi que la création des jeux figurant au dos.

La créativité s'avérant limitée, je décidai de proposer mes services à l'équipe du fanzine « Tactiques », revue que je venais de découvrir incidemment lors d'un passage en magasin pour me procurer les nouveaux modules de la gamme ASL. La qualité de ce fanzine m'avait impressionné, je fus accueilli chaleureusement par ses membres et fus fier de pouvoir apporter quelques pierres à l'édifice.

Théophile Monnier, rédacteur en chef de « Tactiques », se retira pour poursuivre sa carrière professionnelle. Créant « Vae Victis » au sein des éditions « Histoire & Collection », il me sollicita pour apporter une touche d'originalité et de divertissement. Je sortais alors de ma cervelle tordue un projet qui datait de mon enfance, créé vers l'âge de douze ans, ce cher petit Napo et dont je ne me serais jamais douté qu'il fût un jour édité.

Vers 2002, je fus contacté par Xavier Vitry. « Tactiques » avait disparu du monde d'ASL et Xavier avait repris le flambeau par le biais d'un fanzine initialement créé par Laurent Closier : « Le Franc Tireur ». J'y retrouvai d'ailleurs beaucoup des anciens de « Tactiques » toujours animés par cette même ferveur qui nous motivait dix années auparavant. Fort de mon expérience de graphiste, Xavier

m'a donné carte blanche pour réviser la maquette, améliorer la mise en page et surtout proposer mes dessins. Mon activité wargame au sein d'une rédaction s'illustre actuellement au travers de ce fanzine.

Tu bosses toujours dans la pub ? Tu n'as jamais pensé à "faire l'artiste" ? BD ou animation ?

Non, j'ai quitté la pub en 2006 en raison de la conjoncture économique et travaille depuis lors au ministère de la défense, toujours en tant que graphiste. Le travail est plus institutionnel mais offre quelquefois des possibilités de création.

Faire l'artiste ? Malheureusement, ça ne nourrit pas son homme et je n'ai pas le talent d'un Franquin, d'un Hergé ou d'un Bilal. D'autre part, je veux que cela reste avant tout un plaisir et proposer mes compétences de plein gré. Quant à l'animation, je me serais volontiers lancé dans la 3D. Les techniques d'animation 3D et les effets spéciaux par ordinateur me laissent pantois d'admiration.

Joues tu encore aux jeux de stratégie ?

Oui. Je pratique principalement ASL et je n'ai jamais arrêté depuis le début des années 1990. C'est un jeu passionnant, très complet, qui engendre plein de surprises. Le système est cependant long à maîtriser pour en apprécier toute la variété. Je participe de temps en temps aux playtests des scénarios conçus dans « Le Franc Tireur ». Je ne conçois pas moi-même de scénarios car j'ai une sainte horreur de cela, mais j'admire sincèrement le travail de mes coreligionnaires. Tout cela accapare donc une grande partie de mon temps alors que j'aimerais quelquefois m'intéresser à d'autres wargames et certains "Monster games".

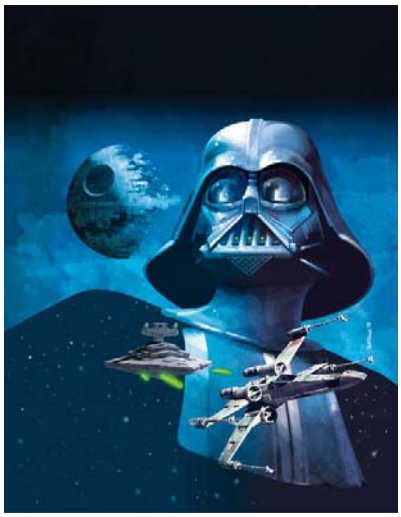
Je fais toutefois régulièrement des parties de « Mémoire44 », un camarade s'étant procuré l'ensemble de la gamme. À l'inverse d'ASL, c'est un jeu très simple, graphiquement splendide, qui se joue en trente minutes et se case pour un moment de détente. Il a l'avantage d'être très facile à assimiler, rapide à jouer et comporte les ingrédients pour inciter les débutants à se lancer plus loin dans le monde du wargame.

As tu été abordé par d'autres magazine que VV ?

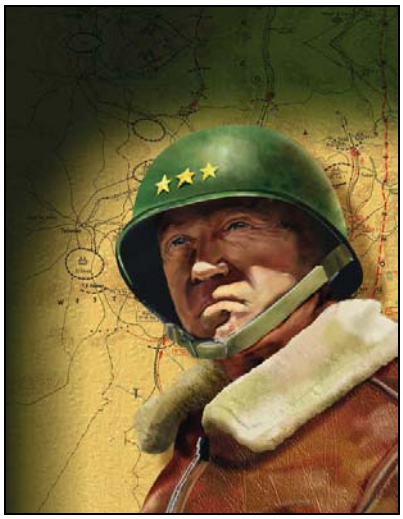
Oui, mais aucun rapport avec le wargame. Le fondateur du magazine « Raid », Yves Debay, avait remarqué ma BD dans VV. Il appréciait mon style et m'a contacté en 2005 lorsqu'il a créé son nouveau magazine « Assaut ». J'illustre les textes sur la demande de Yves. J'ai aussi participé à quelques travaux du « Reader's Digest » en 2004.

Théophile Monnier qui t'avait "lancé" avec VV n'a pas essayé de te récupérer pour les différentes publications qu'il a lancées au fil des années ?

J'ai effectivement collaboré pour une autre publication. Lorsque Théo a créé « Cyberstratège », j'ai réalisé l'ensemble des couvertures de ce magazine (les numéros 1 à 18). Certaines étaient composées de montages photos d'après des jeux vidéo, mais beaucoup étaient retravaillées en profondeur. Les mises en couleur d'après des photos historiques en noir et blanc étaient très longues. Je me rappelle aussi avoir dessiné Dark Vador et créé le visuel pour le numéro sur « Star Wars ». Ce fut un très bon souvenir.



Il me confia ensuite la réalisation de certaines couvertures de VV nécessitant un montage photo. Je continuai ce travail avec Nicolas Stratigos lorsque ce dernier prit le relais.



Si je comprends bien, malgré l'arrêt de ta collaboration à VV, on risque tout de même de

croiser ta signature dans la presse...

Oui, on me retrouve actuellement dans le magazine « Assaut » et le fanzine « Le Franc tireur ». Quant à Napo et Nelson, ils vont prendre un repos bien mérité et attendre un jour, qui sait, de repartir pour de nouvelles aventures.

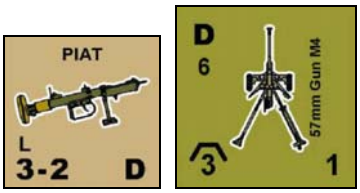
Un dernier mot pour les lecteurs de VV ?

VV a représenté une immense opportunité pour les wargameurs francophones de s'ouvrir et connaître le monde du wargame dans toute sa variété. Nicolas Stratigos a tout le potentiel pour surmonter la crise et trouver l'équilibre nécessaire pour cette revue. Capter l'attention des lecteurs et maintenir leur intérêt sur la durée n'est pas chose aisée et ce qui a été accompli par Théo puis Nicolas est admirable. Même si Napo ne vient plus faire le trublion au milieu des articles, l'essentiel n'est-il pas d'attirer de nouveaux joueurs et fédérer les énergies de notre petit monde ? Ce que, je l'espère, parviendra à accomplir l'équipe de VV.

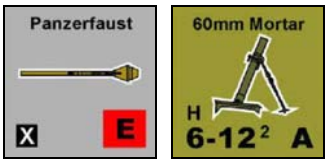
Critique : Valor & Victory

« Valor & Victory » est un système de Barry W. Doyle. Plein de matériel (squads, demi squads, leader, armes et véhicules / cartes géomorphiques diverses / marqueurs divers / règles) à télécharger et à monter.

« Valor & Victory » est un projet qui ne manque pas d'ambition. Le sous-titre du jeu donne le ton : « the World War II squad-level game system ». Oui « the » ! Non seulement on a donc trouvé un nouveau concurrent pour les deux mastodontes du marché, à savoir ASL et ATS, mais en plus celui-ci s'annonce ni plus ni moins comme LE système.



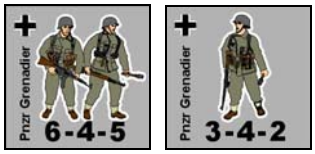
A la différence des mastodontes, ce système est gratuit ! Les fichiers sont disponibles sur le net (à l'adresse suivante : http://valorandvictory.com). On trouve aussi bien les règles du jeu (sous plusieurs formes), les cartes géomorphiques (9 disponibles, 15 annoncées), les pions (américains, britanniques allemands et parachutistes britanniques, alors que les soviétiques, les japonais et les US marines sont annoncés) et enfin un premier scénario est disponible (un deuxième annoncé). V&V fait dans le DTP de luxe. A noter que les pions sont simple face, ce qui facilite le collage. Les règles sont extrêmement bien présentées, les pions et les cartes sont du style ASL… Le produit pourrait sortir en boîte tel quel ! Si le joueur souhaite ranger les composants dans une boîte, il trouvera même la couverture et de quoi faire les étiquettes pour les bords de sa boîte !



Si la méthode de diffusion est originale, le reste l'est moins. V&V c'est du ASL version allégée. Il n'y a qu'à jeter un coup d'œil aux pions ou à la carte. On reste en domaine connu, même s'il y a tout de même des différences importantes…

Pions

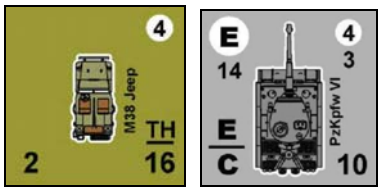
On retrouve le vocabulaire classique : squad, half squad, leader, AFV, etc. Mais il y a tout de même des particularités. Par exemple, on ne parle pas de moral pour les unités d'infanterie. Celles-ci ont un « casualty rating » que l'on peut traduire par niveau de dommage. Ce niveau de dommage est la base de la table des combats. Quand une unité subit des tirs, elle peut recevoir un certain nombre de niveaux de dommage.



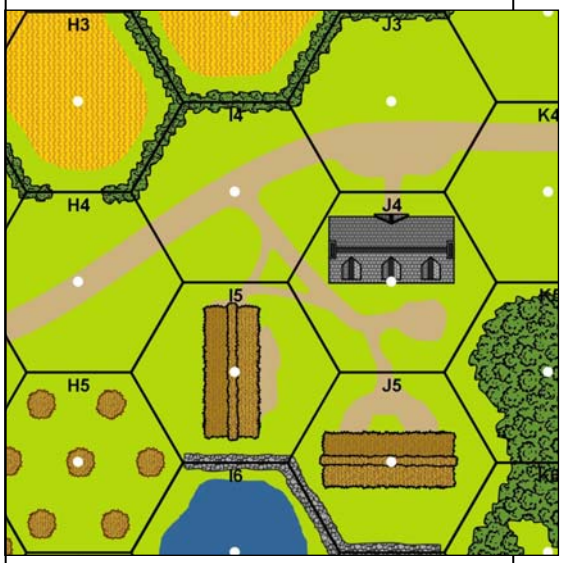
Prenons l'exemple d'un squad allemand de panzer grenadier : 6-4-5. Un demi squad est lui un 3-4-2. De gauche à droite, on trouve la valeur de tir sur le l'infanterie, la distance de tir et le niveau de dommage de l'unité. Si un squad est remplacé par un demi squad, cela dépense 3 niveaux de dommage (la différence entre les deux pions). Si un squad est retourné (il est « pinned »), cela dépense un point. C'est simple mais très important sur la manière de jouer ce système.

On trouve bien sûr des armes de support. Il y a des armes légères et lourdes (mitrailleuses, mortiers, bazookas divers) et des dépensables (panzerfaust et grenades).

On trouve aussi des canons (anti-chars et autres), qui n'ont pas besoin de pions pour les servants, ceux-ci étant intégrés d'office au pion, des véhicules de transport et des chars (AFV). Le combat des blindés est différent de celui de l'infanterie. On utilise des lettres pour l'attaque et la défense. De plus, le système reprend le « to hit number » classique. Il faut donc toucher sa cible, puis voir les dégâts infligés. La distance de tir des canons est illimitée, plus sans doute à cause de la taille des cartes qu'autre chose. Comme tous les combats se passent en terrain réduit, inutile de perdre son temps avec les distances de tir…



Le tout se résout sur deux tables, plus que simple.



Cartes

Le système utilise des cartes géomorphiques. Le terrain est des plus classique. Il y a tout de même 16 types possibles mais on doit tous les retrouver dans les gros systèmes. A noter que les hexagones des cartes sont

très larges. Ca ne laisse pas beaucoup d'espace de jeu sur chaque carte.

Règles

Le plus simple est de commencer par le tour de jeu.
Segment du joueur A :

- Phase de commandement (qui porte mal son nom, vu qu'il n'y a pas de règles de commandement…). Lors de cette phase, le joueur A retourne automatiquement ses unités « pinned ». Il résout ses barrages d'artillerie et son appui aérien. Il peut combiner deux demi-squads en un squad ou inversement.
- Phase de tir. Le joueur A peut tirer avec ses unités. Il place un marqueur « fire » sur ces unités.
- Phase de mouvement. Le joueur A peut faire mouvement avec ses unités non marquées « fire ». Une unité d'infanterie a 4 points de mouvement (6 si elle fait mouvement avec un leader). Pour les autres unités, le facteur de mouvement est indiqué sur le pion. En début de mouvement, une unité d'infanterie peut placer un marqueur de fumée. Pour son mouvement, une unité peut utiliser l'Assault Move (ce qui diminue son potentiel de mouvement mais lui donne une meilleure protection), les AFV peuvent effectuer des Overruns et le joueur B peut effectuer des tirs de réaction (Opportunity fire) et placer des « fire lane » sur 4 hexagones s'il effectue un tir avec des mitrailleuses (ces « fire lane » simulent le tir en continue des mitrailleuses qui restent sur la carte tout au long de la phase de mouvement). Une unité du joueur B qui effectue un tir de réaction est marquée « Fire ». Une unité du joueur A qui a fait mouvement d'un marqueur « Move ».
- Phase de tir défensif. Toute unité du joueur B non marquée « Fire » peut effectuer un tir défensif. Elle est marquée « Fire ».
- Phase d'avance et d'assaut. Les unités d'infanterie du joueur A peuvent effectuer une avance d'un hex ou effectuer un assaut dans un hex adjacent.
- Phase finale. Le joueur A peut tenter de rallier ses unités « pinned ». On retire tous les marqueurs de la carte.

Segment du joueur B :
Idem joueur A.

Bref, tout ça ne respire pas la nouveauté. On retrouve les marqueurs de « Loack'n load » et de nombreux points d'ASL.

Simplification

Le point important de la règle a porté sur la simplicité du système. Il n'y a qu'à voir les aides de jeux, minuscules. On retrouve tout ce qu'on a l'habitude de trouver, mais de manière simple et réduite.

Par exemple, pour le support d'artillerie, on a deux types disponibles : léger ou lourd. Chacun a sa ligne dans les deux tables de combats. En début de scénario, le joueur reçoit un certain nombre de marqueurs mission d'artillerie, qu'il peut utiliser quand il veut, lors de sa phase de commandement. Pour résoudre le combat, c'est simple. Le joueur doit avoir une ligne de vue jusqu'à l'hex cible. Il lance un dé. Sur un résultat de 4 ou moins, la mission d'artillerie tombe dans l'hex. 5 ou 6 et le tir dérive. Il lance ensuite deux dés pour résoudre le combat. C'est fini. Au choix du joueur, à la place d'une attaque, la mission d'artillerie peut placer un marqueur de fumée dans l'hex.

Autre exemple, l'assaut. Le joueur décide d'envoyer les troupes d'un hex à l'assaut d'un hex adjacent. On compte les facteurs de combats des deux camps, et on arrive à un rapport de force. Ce qui donne un chiffre à réussir au dé. S'il est réussi par l'attaquant, les troupes ennemies sont éliminées. L'attaquant subit des niveaux de dommage : un pour chaque unité ennemie présente dans l'hex + le niveau de protection de l'hex du défenseur (trois unités ennemies dans un hex de construction donnent 3 + 3 = 6 niveaux de dommage). Si le résultat est supérieur au chiffre indiqué dans la table, le joueur attaquant subit plus de dommage : un pour chaque unité ennemie présente dans l'hex + le niveau de protection de l'hex du défenseur + la différence entre le chiffre de référence et le résultat du dé. Evidemment, si l'attaquant échoue, il reste dans son hex d'origine. Sinon, il prend possession de l'hex adjacent.

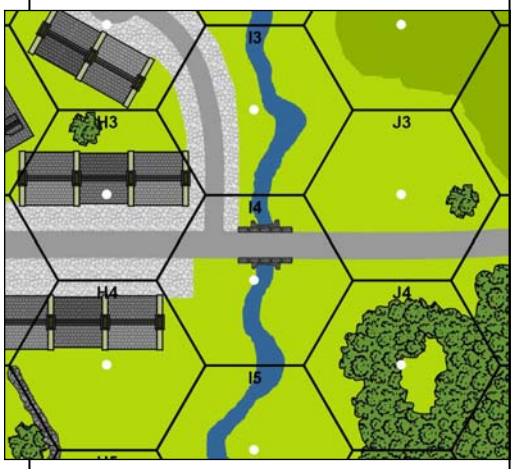
Dernier exemple, les tirs d'infanterie. Seules les unités d'un hex peuvent tirer ensemble. Par de tirs d'unités de plusieurs hex ensemble.

La règle est courte et regorge d'exemples. Elle fait 28 pages, mais au format demi-A4, et en comptant toutes les aides de jeu. Pour autant, la première lecture n'est pas si simple, car on a tôt fait de se mélanger avec ce qu'on connaît déjà…

Trop de simplification ?

Certains points m'ont tout de même surpris. Il s'agit en particulier du tir direct.

Premièrement, la distance de tir n'influe pas sur la puissance du tir (c'est aussi valable pour les tirs de canons). Du moment que l'unité ennemie est à distance de tir, la puissance est la même. Donc que je tire à un ou 4 hexes, c'est pareil. A priori, cela n'est pas gênant pour une phase de tir offensif ou défensif, mais je suis plus gêné pour le tir de réaction. Il devient préférable de tirer de loin plutôt que de près (à noter tout de même un bonus de -1 aux dés pour le tir adjacent).



Deuxièmement, mélanger dans une même table les pertes et le moral est un changement radical par rapport à ce qui se fait habituellement. Et ici, le joueur a le choix entre plus de pertes mais garder des unités non « pinned » ou moins de perte et avoir ses unités « pinned ». Il devient vite préférable d'avoir des gros empilements (4 unités d'infanterie au maximum + un canon ou AFV ou deux canons ou deux AFV ou un canon et un AFV dans un hex), que ce soit en attaque ou en défense. En attaque pour pouvoir « pinned » les unités ennemies avec le maximum de puissance de feu (pour éviter que certaines unités puissent rester non « pinned ») et en défense pour absorber les pertes (et garder des unités non « pinned » pour le tir de réaction ou le corps à corps).

Troisièmement, la récupération du moral (passer de « pinned » à non « pinned ») est tout de même très aisée puisqu'elle peut avoir lieu dès la fin de tour d'activation du joueur et que l'unité ne s'occupe pas de son environnement proche (leader, ennemis, etc.) et teste seule. Et si avec tout ça elle rate ce test, elle sera automatiquement non « pinned » au début de la prochaine activation du joueur…

Pour moi, ces points sont les points noirs de la règle. La simplification ne me dérange pas, tant qu'elle ne bouleverse pas la manière de jouer. J'ai d'abord cru au début de mon apprentissage que j'allais m'habituer, qu'il fallait juste changer ma façon de jouer ce genre de jeu, mais en fait je me suis retrouvé avec des maxi stacks (3 squads + 1 leader) dans chaque camp. Et puis surtout, c'est l'idée de fond derrière ça, qui escamote tout de même le moral des unités (le côté aléatoire de la chose et une récupération bien trop facile), qui me gêne.

La simplification, je suis pour mais là, ça coince un peu.

Scénario ?

Bon, déjà, c'est scénario sans « s », vu qu'il n'y en a qu'un seul ! Et encore, j'appellerais ça « scénario d'initiation », vu qu'il n'y a pas un blindé dedans ! Il se joue sur une carte, et l'action se déroule au centre de celle-ci, sur un carré de 6 hex sur 6. 9 squads US cherchent à traverser la carte (sur le petit côté) face à 6 squads allemand en défense.

Très bon scénario pour commencer, c'est sûr. Il me semble malgré tout à sens unique pour les troupes US, mais bon… Et la question c'est : où ils sont les autres ? Depuis août 2008, aucun nouveau scénario (même d'initiation) n'a été fourni par l'auteur !...

Je me suis dit que j'allais utiliser des scénarios d'autres systèmes, mais je me suis vite arrêté. La mise au point de ces scénarios est délicate. Impossible d'arriver à quelque chose de correcte en traduisant vers V&V…

Bref, monsieur l'auteur, on vous attend ! Plein de pions et de cartes, c'est bien, mais plusieurs scénarios, c'est mieux.

J'ai glissé chef !

L'idée était donc séduisante : un ASL light gratuit ! La réalisation est excellente. Pions, cartes et règles sont parfaitement présentés. Mais cela ne suffit pas. Malheureusement.

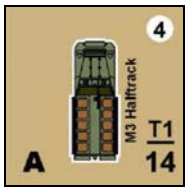
Les points dont j'ai parlé précédemment nuisent clairement au système. Et comme je n'ai pas testé les combats de blindés, il y a peut être aussi des questions de ce côté-là…

Ensuite, un ridicule scénario disponible depuis quatre mois au minimum, c'est franchement limite. Il fallait attendre d'en avoir deux/trois avant de lancer le système, comme c'est gratuit il n'y a pas de problème, on pouvait attendre.

Enfin, le plus gros soucis provient de l'ambition du système. Pour moi, l'auteur est à côté de la plaque. Avoir un ASL light ne m'intéresse pas, même gratuit. Moi, ce qui m'aurait plus, c'est un système aussi rapide à jouer que l'est V&V (moins de deux heures pour jouer le scénario fourni, même pour un débutant) et ce n'est pas de jouer sur une carte géomorphique ou plus qui me plaît, je préfère de loin avoir des cartes historiques (c'est moi qui imprime !) avec une belle campagne à jouer. Bref, réussir

à faire en quelques soirées ce qu'il est si dur de faire avec ASL (ou ATS) : les campagnes !

Plutôt qu'un nouveau système avec de nouvelles cartes et scénarios (enfin pour les scénarios…), pourquoi ne pas avoir fournit du matériel pour utiliser autrement ce que d'autres ont mis tant de temps et de soin à créer ? V&V aurait pû s'inspirer de la règle « Retro » justement et intelligemment créée pour être jouée avec le matériel ASL de base.



Conclusion, mis à part un très bon matos et la gratuité d'accès, « Valor & Victory » a, pour moi, tout faux. Si vous ne connaissez pas ASL et consorts, que vous n'y connaissez rien aux combats tactiques, vous pouvez vous laissez tenter. Pour les autres, passez votre chemin.
N'importe quel « ASL starter kit » doit être beaucoup fois mieux. Le prix n'étant pas trop important pour ceux-ci, mieux vaut dépenser son argent sur ce produit là. Et gardez votre imprimante pour vos photos de vacances à la Bouboule.

Allez, une note de

4/10

pour ce système, surtout pour la qualité visuelle du produit et la gratuité. Circulez maintenant. Grosse déception.

Anti-Personnel (AP) Combat Table

Attack DICE ROLL

APFP	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
5-10	5	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
11-18	6	5	4	3	2	1	-	-	-	-	-
19-28	8	7	6	5	4	3	2	1	-	-	-
29-40	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	-
41+	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2

Fighter Bomber

Light Barrage

Heavy Barrage

Critique : Le Diable au Cor

« Le Diable au Cor » est un jeu gratuit de Enrico Acerbi sur l'offensive française sur le Monte Tomba, en 1917. 130 pions recto verso, une carte A3 et 9 pages de règles et d'historique.

« Le Diable au Cor », c'est un drôle de titre… Le Diable avec son cor de chasse, c'est un poil cocasse… Ce jeu porte donc sur la prise par la 47ème division de chasseurs des Alpes du Mont Tomba, en Italie, le 30 décembre 1917.

A imprimer soit même…

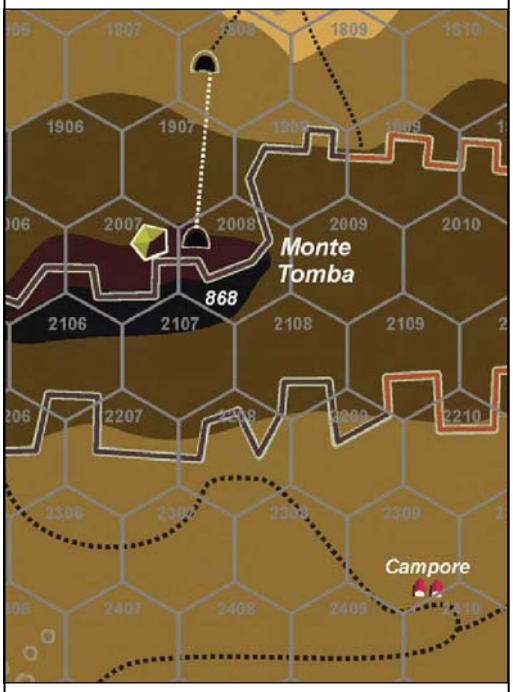
La carte au format A3 est très agréable. Des lignes de tranchées se promenant sur le mont Tomba. Le tout dans des couleurs bien choisies. Une réussite, donc. Je serais plus réservé sur les pions. Les troupes sont en effet représentées par les chapeaux des soldats. On a donc un beau casque pour les troupes autrichiennes et le chapeau de nos amis pizzaïolos des troupes de montagne pour les français. Pas facile à dessiner, comme galurin. Du coup, ça donne des pions particuliers. Mauvais point, le numéro du bataillon, bien trop fin est presque illisible. Cela ne gêne en rien le jeu, mais si on donne une information, autant qu'elle soit lisible...

L'historique est très intéressant, surtout pour quelqu'un dans mon genre qui n'avait jamais entendu parlé de cet épisode, glorieux pour les troupes françaises qui plus est !

La présentation des règles est un peu trop flashy pour mon goût, comme le magazine d'ailleurs… Du bleu, du rouge, du noir, en gras pratiquement tout le temps, heureusement que c'est court. J'ai oublié de préciser que, contrairement au magazine qui est en italien (ce qui gêne fortement ma compréhension des textes, car à part quelques termes savoureux appris en regardant des matchs de foot à la télévision…), les règles du jeu sont en anglais. Bon, c'est l'anglais d'un italien… Ca ressemblerait sans doute à ce que je ferais moi-même. Donc c'est un style particulier, loin des règles made in US.

Jamais sous une échelle ! trop tard…

Les unités sont des compagnies pour la plupart. On trouve aussi des troupes du génie (niveau du platoon) et des QG. La moitié des pions sont des unités de combat, le reste comprend des marqueurs (pas de perte, gaz, trouées dans les cratères d'obus, trous d'obus…). A noter que les pions sont au format standard, donc assez petits. Ca ne facilite pas le montage/découpage.
Sur chaque pion, on trouve une valeur d'attaque (de 1 à 4), une valeur de défense (de 6 à 12), une valeur de mouvement et une valeur de moral (qui sert aussi de nombre de pas de perte).
L'artillerie n'est pas représentée par des pions.



Un hexagone représente 350 mètres. Sur la carte, on trouve différents niveaux (5 tout de même, on est en montagne !), des villages, une rivière dans un coin, des chemins, des tunnels, des tranchées et des bunkers. Bienvenue dans la première guerre mondiale…

Un tour de jeu représente une heure de temps réel. Il y a 8 tours de jeu, de 9h à 17h. A noter que les combats ne peuvent démarrer qu'au tour 4. Avant, les troupes peuvent se déplacer sans monter à l'assaut et l'artillerie peut tirer.

Un petit tour…

Le tour de jeu est le suivant :
- interphase : les joueurs lancent deux dés pour connaître le nombre de points d'artillerie disponibles.
- Tour du joueur français.
  - o Phase de commandement : le joueur vérifie que ses unités sont commandées (à 2 hex d'un QG ou adjacentes à une unité commandée).
  - o Phase d'artillerie : Le joueur adverse effectue ses bombardements, puis le joueur français les siens.
  - o Phase de mouvement : Les unités françaises peuvent faire mouvement.
  - o Phase d'assaut : les unités françaises qui n'ont pas encore bougé peuvent effectuer un assaut (mouvement + combat).
  - o Phase de réorganisation : Les unités qui ne sont pas dans une tranchée (donc dans le No Man's Land) doivent faire retraite, les autres peuvent rester dans leurs tranchées.
  - o Phase de contre-attaque : les unités ennemies peuvent effectuer des contre-attaques.
  - o Phase de rassemblement : Chaque unité peut récupérer d'un pas de perte (valable lors de deux tours seulement, à 12h et 15h).
- Tour du joueur autrichien (identique au précédent)

J'ai la tête qui tourne…

Bon, là il faut faire un point d'étape. Il faut que je vous explique, parce que balancé comme ça, il semble bizarre ce tour de jeu.

La situation est la suivante. Le jeu débute à 9h. A 11h, le français recevra deux fois sont total de points d'artillerie et pourra commencer les assauts. Il se trouve à 3 hex maximum des tranchées ennemies, dans ses propres tranchées.

La première phase de mouvement (sans combat), c'est pour monter des troupes au front, ou les faire redescendre en seconde ligne, et pour se déplacer dans ses propres tranchées.
La deuxième phase de mouvement (avec combat), c'est pour traverser le No Man's Land et aller attaquer l'autrichien au corps à corps.
La phase de réorganisation, c'est pour faire revenir dans ses propres tranchées les unités qui auront traversé le No Man's Land sans pour autant réussir à pénétrer les tranchées ennemies.
Voilà une bonne chose de faite. Je vous épargne là une bonne prise de tête…

Je vais vomir !

L'artillerie est très importante, comme dans tout jeu sur cette période. La carte est divisée en secteurs. Il y en a deux pour l'autrichien et un pour le français. Chaque secteur dispose de sa propre artillerie, sous forme de points (avec limites maximum pour chaque type de support). On trouve donc des points de bombardement, de barrage, de contre-batterie et de gaz.

Bombarder, c'est pilonner un hex pour le labourer. On attaque le terrain, les unités ne sont que des dommages collatéraux.
Effectuer un barrage, c'est viser des unités ennemies visibles (soit à deux hex d'une unité amie).
Effectuer une contre batterie, c'est tenter de viser les canons de l'adversaire pour faire diminuer son total de points d'artillerie.
Enfin, envoyer des obus de gaz (uniquement vers la deuxième ligne) c'est balancer un peu de gaz moutarde sur l'ennemi.

Pour exemple, le français peut disposer de 9 points de bombardement, 8 de barrage, 8 de contre batterie et 8 de gaz. C'est un maximum. A chaque tour, il lance deux dés pour connaître son total de points, qu'il répartit ensuite comme il le souhaite.

Le total de point va diminuer. Effectuer un bombardement, c'est diminuer de 1 point son total dans le type choisi. Subir une contre batterie peut faire diminuer son total de 2 à 4 points (mais plus fréquemment de 0…). Enfin, deux marqueurs gaz dans un secteur, et c'est un point de perdu pour chaque camp de ce secteur. Plus là-dessus plus loin.

Mauvais point, il faut tout noter avec un papier et un crayon…

Effectuer un bombardement, c'est bouleverser le terrain : aplatir ou chambouler. Un marqueur pour chacun.
Les troupes du génie pourront ensuite tenter de remettre de l'ordre (créer des chemins d'attaque dans le No Man's Land).

Oups…

La résolution d'un combat est simple. On effectue les mouvements d'assaut, on somme les valeurs d'attaque des unités attaquantes, on compare avec la valeur du défenseur (une unité combattante par hex au maximum, c'est simple) et si la première est supérieure à la deuxième, le défenseur effectue un test de moral et perd un pas de perte et/ou retraite vers l'arrière. Dans le cas inverse, l'attaquant perd un pas de perte et retraite.

Le côté automatique des combats est surprenant. En effet, le joueur doit beaucoup calculer pour obtenir la victoire automatique. C'est simple, mais ça manque un peu de sel, je trouve.

Désolé…

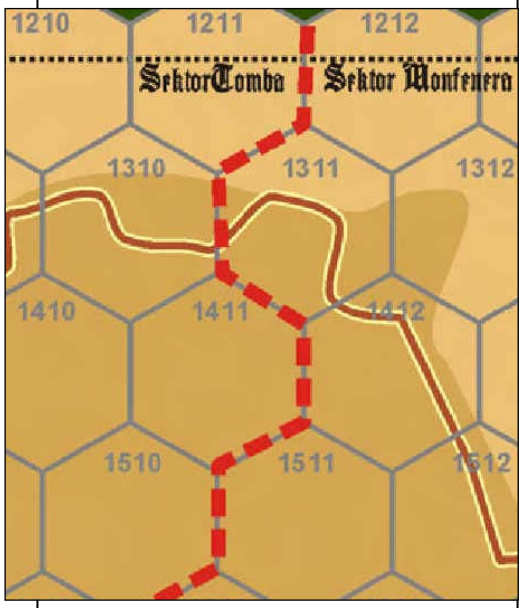
Voilà, vous avez les bases, regardons maintenant l'unique scénario du jeu. Sur la carte A3, on s'aperçoit dès la mise en place (laborieuse…) des pions qu'un tiers de la carte (à la droite du front français) ne sert à rien. Pas d'unité ou presque dans cette zone. Il reste deux tiers pour s'amuser. Ha oui, mais seul le front gauche français est intéressant car la victoire se joue là. Rien à voir dans le tiers central. Quoi qu'il s'y passe, ce n'est pas là que se joue la partie.

Mais déjà là, j'anticipe. Revenons à la mise en place des unités. La règle dit de placer certaines unités en première ligne et d'autres en seconde. En gros, on suit les deux rangées de tranchées. Sauf que le setup ne correspond pas tout à fait à la carte présente dans l'historique. J'ai posé la question (je n'en ai pas posé qu'une, tout un errata est disponible sur Boardgamegeek) et Enrico m'a répondu qu'il avait effectivement glissé le front français pour équilibrer un peu plus la situation. Après discussion, car j'avais trouvé cet arrangement un peu osé, Enrico m'a assuré que ce déplacement du front avait ensuite été confirmé par de nouvelles sources historiques qu'il avait trouvé par la suite. Un moindre mal, donc.

Ha, il vous restera sur les bras deux unités du génie allemand, après le setup. Allez voir les errata.

Ha non ! Ca revient…

Point important, ce n'est pas dit dans la règle, mais en fait nos amis italiens ont créés des gros jeux sur ce système. Et les règles sont donc communes. Il y a donc certains points qui ne s'appliquent pas pour ce petit scénario. Par exemple, à certains endroits, on vous dit d'appliquer des modificateurs. Et dans la règle, il n'y en a pas, des modificateurs. Normal, il n'y en a pas dans ce scénario, et ça vous devez le deviner…



Bref, entre les trucs en trop et ceux en moins, il est quasi impossible de jouer sans les errata. D'ailleurs, ça me fait penser que je suis bien le seul à avoir testé le jeu. Seules mes questions ont été postées sur le site ! Ou alors, les autres ont tout de suite abandonné. Moi, je suis têtu mais j'ai tout de même abandonné au premier tour de ma première partie.

Ca va pas, moi…

Malgré des règles limite acceptables, j'ai tout de même décidé de tenter le coup, je connais un peu Enrico, je me devais de tester son jeu. Sauf que j'ai bloqué tout de suite.

On commence par l'artillerie autrichienne. Elle dispose de 7 points d'artillerie. Je mets tout dans le gaz. Pourquoi ? Tout simplement à cause de la règle qui dit que tous les deux marqueurs de gaz dans un secteur, chaque artillerie perd un point. Le tout dans la limite des marqueurs gaz. Un point de gaz, c'est deux marqueurs. 7 points (le maximum possible pour l'autrichien), c'est 14 marqueurs gaz (qui tombent où ils veulent, on s'en moque) et donc 7 points de moins pour l'artillerie française. Et voilà, en un instant, la partie est terminée ! Avec deux dés – 7 points, il ne va pas lui rester grand-chose pour son offensive au français !

Les règles sont très mal rédigées, presque incompréhensibles, l'action est bizarrement excentrée sur la carte et visiblement les règles n'ont pas été testées sur ce scénario. « Arrivederci bambino… »

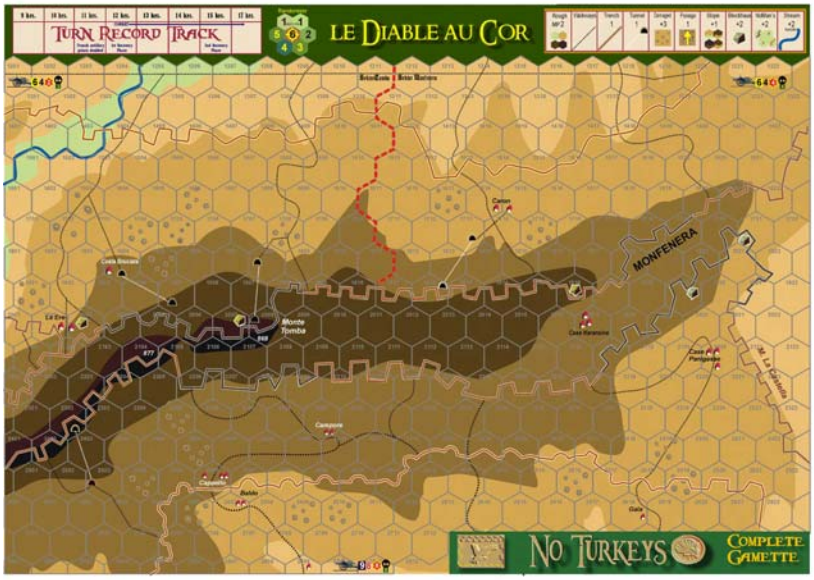
J'ai mangé un truc pas frais…

J'aime bien les gars de No Turkeys, les graphismes sont bons, l'historique est alléchant, mais le tout se termine par une énorme déception. Le jeu ne mérite pas plus de

3/10.

C'est bien de sortir un jeu gratuit, c'est très bien de lui faire des beaux graphismes, c'est encore mieux d'avoir un bon scénario, de relire les règles et de tester le tout. Visiblement, Enrico a voulu sauter les étapes. Il s'est pris les pieds dans le tapis… J'espère que les deux autres jeux parus (qui utilisent une règle de jeux existants, donc de ce côté-là, ça ne pourra qu'être mieux) valent mieux que ce Diable au Cor. Finalement, le titre est bien trouvé. Le Diable a l'air ridicule avec son cor de chasse.

Enrico Acerbi a voulu, par ce jeu, rendre hommage aux troupes françaises qui ont combattu en Italie lors de la première guerre mondiale et à ceux qui y sont tombés. L'intention est louable. Le jeu l'est moins.



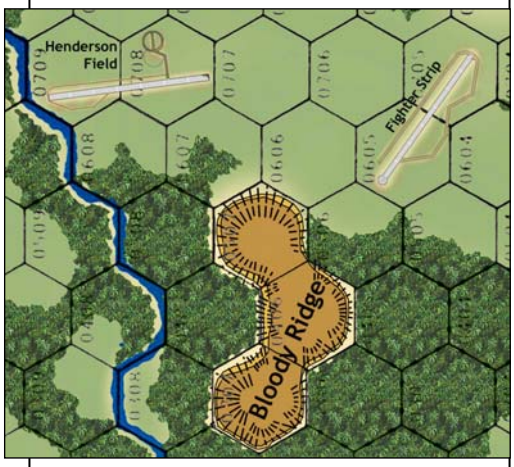
Critique : First Blood

« First Blood » est un jeu de Chester Heindrix sur la campagne de Guadalcanal. Paru tout d'abord dans le magazine A.H.I.K.S.-Vol.-26~#6, il fut ensuite redéveloppé pour paraître dans le numéro 178 de Strategy & Tactics. La première version du jeu est disponible en téléchargement gratuit (lien sur consimworld).

Le jeu comprend une carte au format A3, un ordre de bataille et une aide de jeu (format A4). Il faut ensuite monter les pions (environ 200), la moitié étant recto verso.

Si ce jeu est gratuit, il n'en est pas moins un produit plus professionnel que les deux premiers jeux critiqués dans ce numéro. Chester Hendrix n'est pas un inconnu car on lui doit aussi « Bastogne or Bust » sur la bataille des Ardennes.

First Blood simule donc la campagne de Guadalcanal et est centré sur les combats pour la conquête (ou la défense, suivant le camp du joueur…) de l'aérodrome d'Henderson Field.



L'échelle du jeu n'est pas précisée. Les unités d'infanterie sont des bataillons. Pas d'indication sur l'échelle de la carte donc, ni sur celle des unités aériennes… Un tour de jeu représente une dizaine de jours. La partie (un seul scénario) se déroule de septembre à janvier, soit 15 tours. La durée d'une partie est d'une bonne soirée pour des débutants et plus rapide une fois que les joueurs sont habitués au système.

Conditions de victoire

Oui, commençons par là, car cela montre bien l'esprit du jeu. Le joueur japonais remporte immédiatement la partie s'il arrive à occuper un hexagone d'un des deux aérodromes de la carte à la fin d'un tour. Sinon, l'américain l'emporte s'il a vidé la carte des troupes japonaises en fin de partie. Tout autre résultat est un nul. Donc pour résumer la partie, le début est tendu, le japonais s'approchant des aérodromes, puis les renforts américains arrivent et le jeu se transforme en chasse au japonais. Il faut dire qu'au milieu de la partie, si le japonais n'a pas réussi la mort subite, la fin du jeu va être délicate pour lui, vu le tas de renfort américain qui va arriver !

Combats terrestres

De manière classique, les combats terrestres sont la base du jeu. Les lieux fameux sont là : Matanikau, Bloody Ridge, Henderson Field… Les habitués ne seront pas déçus. On trouve des unités d'infanterie, des blindés (légers) et de l'artillerie. Le combat a lieu dans la jungle mais aussi le long de rivières, ce qui avantage bien sûr le défenseur. Les combats sont violents, car les unités d'infanterie n'ont qu'un seul pas de perte. Une perte et une unité quitte définitivement la partie.

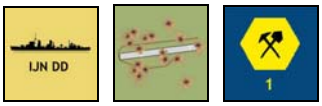
Le japonais est en surnombre en début de partie et doit tout tenter pour prendre un hex d'aérodrome. Il va donc subir des pertes, tout comme le joueur américain qui doit lui s'accrocher. A noter que chaque camp dispose de sa propre table des combats. La table japonaise est la moins avantageuse, et souvent le résultat EX domine. Dans ce cas, chaque camp perd une unité. On voit donc facilement que si le japonais va s'approcher des aérodromes, ses forces vont diminuer. Le joueur américain va lui aussi voir ses forces diminuer, mais il reçoit beaucoup plus de renforts que son adversaire… A l'usure, c'est lui le vainqueur final. Donc le japonais n'a pas de temps à perdre. Il ne faut pas finasser mais foncer au plus court… Il n'y a pas de combat facile pour lui. Donc il ne lui faut combattre que si cela lui permet de se rapprocher des aérodromes. Sinon, mieux vaut éviter une perte inutile qui manquera pour la suite.

Combats aériens et forces navales

S'il n'y avait que la partie terrestre, le jeu ne serait pas très intéressant. Heureusement l'auteur a incorporé l'aviation, avec un détail certain, et aussi les forces navales (japonaises uniquement). Le but principal de ces deux éléments, c'est la destruction des aérodromes. Le soutien des attaques au sol est aussi possible, mais uniquement pour l'aviation américaine et la marine japonaise. L'approche des différentes unités est gérée par des boîtes disposées sur un bord de carte.

La marine japonaise dispose de deux boîtes : la « IJN Reserve » et la « IJN Attack ». Une unité qui arrive en renfort peut être placée dans n'importe quelle boîte. Si elle est dans la « IJN Reserve », elle ne peut qu'effectuer un bombardement d'un aérodrome. Si elle est dans la « IJN Attack », elle peut effectuer un bombardement d'un aérodrome ou un bombardement terrestre (en support d'un

combat initié par le japonais). Au cours du tour, les unités dans la « IJN Reserve » passent dans la « IJN Attack » et celles dans la « IJN Attack » sont retirées du jeu.



Bombarder un hex d'un aérodrome, c'est éliminer une unité aérienne américaine stationnée dans cet hex ou, si aucune unité aérienne n'est présente, détruire l'hex de l'aérodrome, hex qui pourra être reconstruit par une unité du génie américaine.

A noter que le joueur américain ne peut pas attaquer les navires japonais.

Aviation japonaise

L'aviation japonaise fonctionne comme la marine pour ce qui est des boîtes et on trouve donc la « IJAF Reserve » et la « IJAF Attack ».

Aviation américaine

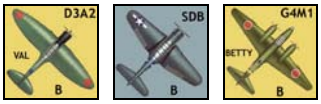
L'aviation américaine est basée sur le ou les aérodromes de l'île. Les troupes américaines débutent avec un aérodrome (Henderson Field) et peuvent en construire un deuxième (Fighter Strip). Il y a donc 4 hex d'aérodrome au maximum en jeu et seulement deux en début de partie. A chaque hex peuvent être associé 6 unités aériennes. Celles-ci peuvent être stationnées sur l'aérodrome ou en mission.

Toutes les unités qui arrivent en renfort sont placées dans la boîte « USAF Reserve ». Si le nombre le permet elles peuvent ensuite atterrir sur un hex d'aérodrome (le pion est alors retourné pour indiquer). Le joueur américain dispose de deux autres boîtes : la « USAF CAP » (où sont placés les chasseurs en défense de l'île) et la « USAF Ground Attack » (où sont placés les bombardiers prêts pour le support de combats initiés par le joueur américain).

En fin de tour, lors de la US Air Phase, le joueur américain va faire tourner ses unités aériennes. Celles sur les hex d'aérodrome peuvent s'envoler et sont placées dans la « USAF CAP » ou la « USAF Ground Attack », les autres sont placées sur les hex d'aérodrome.

Combat de l'aviation

L'aviation ne combat qu'au choix du joueur japonais. Le combat est automatique. Pas de jet de dé. Tout d'abord, le japonais doit nettoyer la « USAF CAP ». Pour un chasseur ou deux bombardiers japonais, un chasseur américain est éliminé de cette boîte. Une fois qu'il n'y a plus d'unité dans la « USAF CAP », le japonais peut attaquer les unités de la « USAF Ground Attack » avec des chasseurs ou attaquer les hex d'aérodrome avec des bombardiers. Le japonais ne peut pas soutenir avec son aviation les attaques au sol.

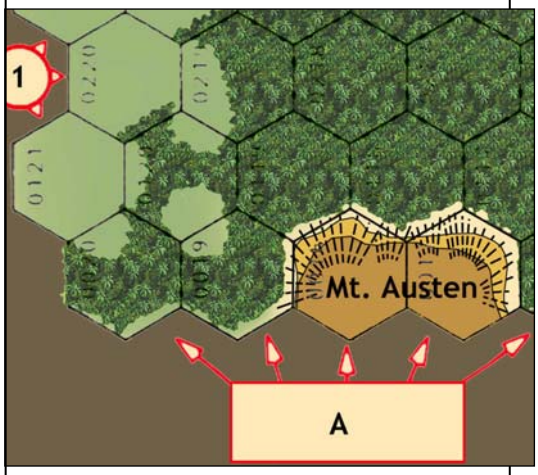


Comme dit, bombarder un hex d'aérodrome c'est éliminer une unité aérienne américaine stationnée dans l'hex ou, si aucune unité aérienne américaine n'est présente, endommager l'hex (aviation japonaise) ou détruire l'hex (navire japonais).

Construction

Le joueur américain dispose d'une unité du génie en début de partie et en reçoit deux supplémentaires en fin de jeu. Si ces unités peuvent combattre comme les autres, elles sont nettement plus utiles à la construction du deuxième aérodrome ou à la réparation des hex d'aérodrome endommagés.

En plus du combat terrestre, il y a donc toute une partie gestion des aérodromes qui rajoute un sel bien nécessaire au jeu. Si à première lecture, cela ne semble pas très clair, cela l'est nettement plus une fois le jeu débuté. Je pense tout de même qu'un peu plus d'aide dans les boîtes n'aurait pas été du luxe. Que peut on faire avec des unités dans telle boîte ? Par exemple, aurait été pas mal…



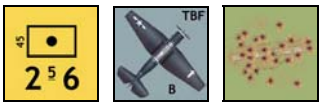
Qualité

Le matos est très bon. La carte est parfaite et les avions sont bien représentés par des silhouettes couleur. A côté, les troupes terrestres font un peu terne avec leurs symboles OTAN…

La règle est simple, même si la gestion de l'aviation et de la marine rajoute un niveau de difficulté, plus à la lecture qu'au jeu d'ailleurs, et si quelques tours sont nécessaires pour bien tout comprendre et surtout pour arriver à bien se servir de cette partie pour le combat terrestre, qui reste la base de tout.

A noter que le placement des unités est libre. Il y a donc une grande rejouabilité, car même les renforts peuvent entrer où le joueur le souhaite (avec déplacement dans des zones hors carte pour le japonais, afin

de troubler un peu le joueur américain).



Tiercé dans l'ordre ?

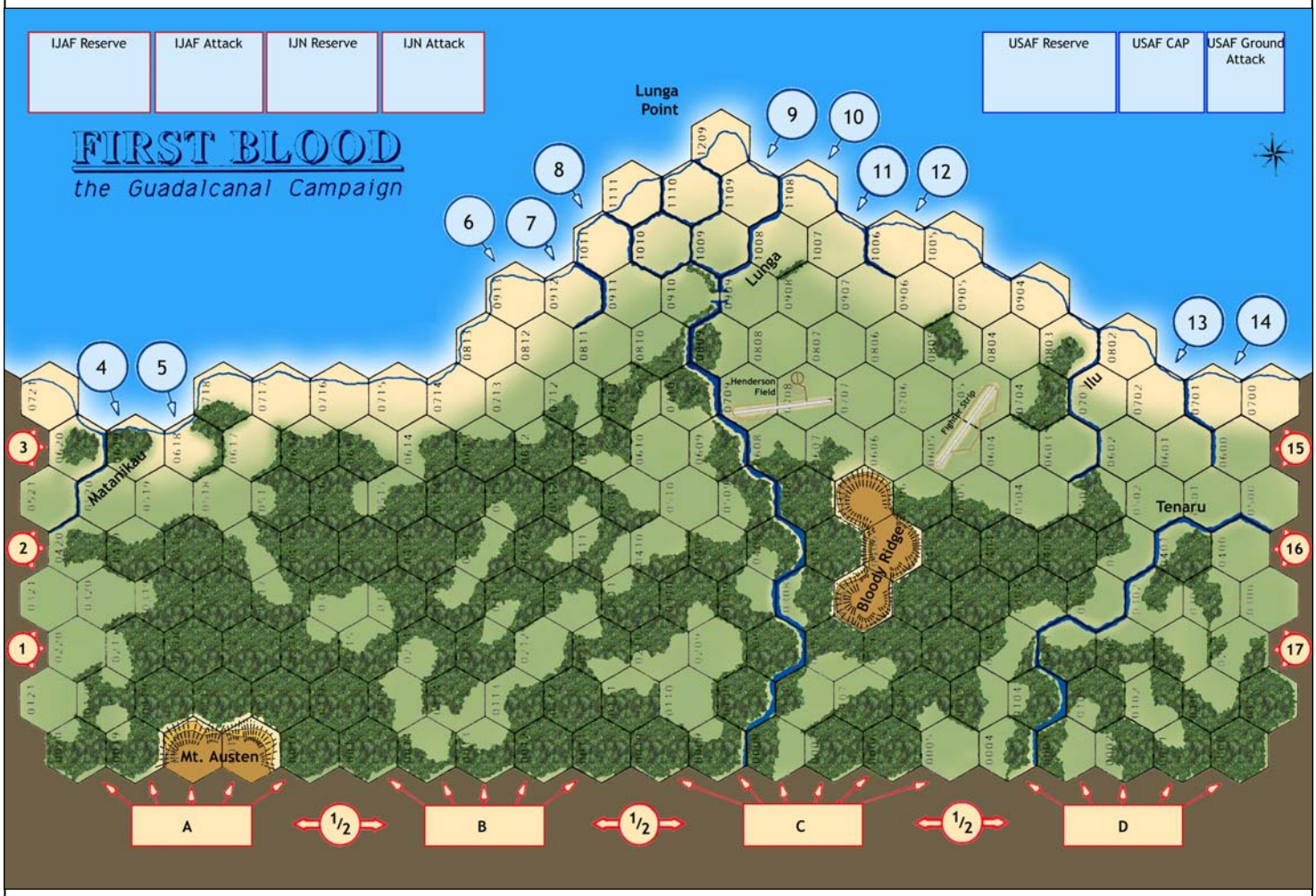
Au final, « first Blood » est un jeu tout à fait correct. Bon, bien sûr, il date un peu et je ne suis pas sûr de lui avoir mis la même note si j'avais acheté ce jeu en boîte ou dans un magazine... Mais comme jeu gratuit, il mérite un bon

6/10.

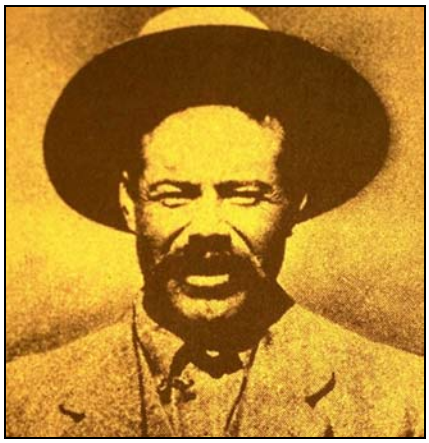
Pas le jeu du siècle, mais si vous vous retrouvez pour une raison professionnelle quelconque seul dans une chambre d'hôtel perdu, ce jeu peut vous sauver deux soirées, une pour lire les règles et une pour jouer.

A garder sous le coude pour éviter la déprime du VRP en tournée, donc.

Par contre, chez vous ou avec votre adversaire habituel, vous avez sans doute mieux sous la main, c'est certain, à moins de n'avoir pas trop de temps devant vous et dans ce cas, « First blood » pourra vous dépanner sans problème, pour vraiment pas cher...



Un gars, une fille : Pancho Villa



Cuba a eu le Che, le Mexique a eu Zapata et Villa. Pourtant, tout oppose ces deux mexicains. Le premier est un bourgeois, bien élevé et instruit, le deuxième est un brigand, rustre et analphabète…

Doroteo Arrango est né le 15 juin 1876, dans l'état du Durango, au Mexique. Il travaille très jeune dans une hacienda, dont il s'enfuit à 15 ans, après avoir ouvert le feu sur le contremaître qui tentait de violer sa sœur. Il change son nom et devient Francisco Villa, « Pancho » Villa. Son histoire peut commencer.

Il alterne des périodes de banditisme (homicides, vols, kidnappings…) et des périodes de vie rangée (il tient en particulier une boucherie, qu'il alimente avec du bétail volé), dans le nord du Mexique.

En 1910, Porfirio Diaz peut prétendre à son huitième mandat de président. Tout semble aller pour le mieux, le Mexique se développe, les capitaux étrangers affluent. Mais pour la majorité de la population, c'est une vie de quasi esclavage. Le 20 novembre 1910, le nord du pays se soulève. Les troupes régulières sont attaquées. La guérilla débute et Pancho Villa et ses hommes sont au premier rang. Diaz hors course, les Etats-Unis décident d'appuyer le révolutionnaire Fransisco Madero. Le 20 mai, un armistice est signé et Madero remporte les élections avec plus de 90% des voix. Mais Villa, comme d'autres, reprend vite son combat. La principale réforme promise par Madero est sans cesse retardée : le partage des terres. En février 1913, le général Huerta réussit un coup d'état et fait assassiner Madero. La contre révolution débute.

En mars 1913, Villa fuit aux Etats-Unis. Il y noue des contacts, achète des armes et reprend la lutte. Il reprend le contrôle du nord du Mexique, s'empare de la ville de Chihuhua à la fin de l'année, avec son armée de vétérans (la fameuse division « del norte »). La révolution s'est transformée en guerre civile.

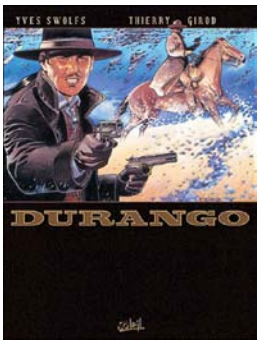
Les Etats-Unis décident d'intervenir et, en avril 1914, débarquent à Vera Cruz. Au nord, le général Pershing apporte le soutien du gouvernement américain à Pancho Villa. Malgré cela, Villa subit défaite sur défaite et le gouvernement américain finit par reconnaître le président Carranza en octobre 1915. Villa se sent trahi. Ses approvisionnements en armes deviennent difficiles. Il décide de compromettre ses anciens alliés américains et lance un raid sur la ville américaine de Colombus. L'opération se déroule avec un minimum de violence, seuls 17 américains sont tués. Mais Colombus est en partie détruite. Villa réussit son coup, le gouvernement américain envoie des troupes à sa poursuite.

L'expédition punitive américaine n'aura pas le succès escompté. Villa reste introuvable et les incidents se multiplient avec la population mais aussi avec les troupes régulières mexicaines. Les deux pays sont au bord de la guerre. Finalement, les américains retraversent la frontière en 1916. Pour Villa, la lutte continue.

Mais les succès ne sont plus au rendez-vous. Et le pays est fatigué. En 1920, Carranza est destitué et Villa négocie avec le nouveau gouvernement. Il dépose les armes, obtient une amnistie et se retire sur ses terres. Zapata, à l'autre bout du pays continuera lui la lutte… Villa, passé de brigand à général devient éleveur de bétail. Malgré tout, ses adversaires politiques le craignent toujours et le font assassiner, avec l'accord du président Plutarco Elias Calles, le 23 juillet 1923. Villa est abattu d'une balle dans le dos.

Pancho Villa fut donc un drôle de bonhomme, capable du meilleur comme du pire. Il adorait les femmes et se maria plusieurs fois. A la fois courageux, sauvage, rustre, stratège, inculte, bon vivant et violent, il fut toujours bon envers les « peones » et impitoyables envers ses ennemis. Il fut aussi un administrateur surprenant de Chihuahua et de sa région en 1914, où il frappe monnaie et imprime des billets.

Il resta dans l'ombre de Zapata pendant longtemps, y compris au Mexique où on vit plus en lui un bandit au grand cœur, avec des allures de Robin des Bois, qu'un révolutionnaire. Pour beaucoup, Villa fut l'archétype du mexicain : un peu rond, porté sur la bonne chair et les femmes, une arme à la main et le cheval pas trop loin. Il fut beaucoup plus que cela : un véritable révolutionnaire.



« El Cobra » De Swolfs et Girod, 15ème tome de la série « Durango ».

Au début des années 80, une nouvelle BD western est apparue : Durango. Son auteur, Yves Swolfs a alors sorti 6 excellents tomes avant de tourner en rond avec son concept : le héro solitaire, peu bavard mais fine gâchette, dans l'univers du western spaghetti. Suivirent encore 6 autres tomes, très moyens, où, si le dessin est parfaitement maîtrisé, les scénarios s'enlisent inéluctablement… Finalement, Swolfs semble vouloir abandonner son héro dans la neige et les bras d'une riche héritière, et se tourner vers d'autres projets.

Première pause donc, de quatre ans, avant le retour dans un nouvel album titré « Sans Pitié », où l'auteur belge règle ses comptes avec l'affaire Dutroux. Douteux et album très moyen…

Pause again, de 8 ans cette fois-ci. Et revoilà Durango dans « un Pas vers l'Enfer », avec Swolfs au scénario et Girod au dessin. Problème, Girod au dessin, c'est Swolfs avec des gants de boxe… Résultat, non seulement le dessin n'est pas bien sûr, mais en plus le scénario est une nouvelle fois à la traîne. Encore un enfant au milieu des balles, une veuve à côté de la plaque et le héro une nouvelle fois en pleine vengeance… Retour raté, donc. Mais cet album en appelait d'autres…

Et voici donc le dernier, « El Cobra ». Swolfs poursuit son histoire, son héro remontant petit à petit les commanditaires du meurtre de sa femme. Et surprise, l'album tient la route, tant au niveau de l'histoire, parfaitement menée, qu'au niveau du graphisme, Girod semblant avoir troqué ses gants de boxe pour des moufles. Le grand retour de durango ? A voir, car cet épisode repose beaucoup sur El Cobra, le méchant. Et comme celui-ci se fait descendre par Durango à la fin de ce tome, rien ne dit que le miracle se reproduira. Autant en profiter…

Marc-Edouard Nabe, « le Vingt-Septième Livre ».

La littérature contemporaine ne m'intéresse pas. Ou presque. Ce presque, c'est Marc-Edouard Nabe.

Nabe a tout tenté : le roman, le pamphlet, l'essai, le journal intime, les poèmes… Mais il l'annonce, ce « Vingt-Septième Livre » sera son dernier ouvrage. D'ailleurs, ce texte n'est pas nouveau, puisqu'il servit en 2006 d'introduction à la réédition de « Au Régal des Vermines », premier livre de Nabe, toujours chez « Le Dilettante ».

Nabe abandonne la littérature. Et fait dans ce petit ouvrage, le portrait de celui qui a remporté haut la main la course au succès littéraire : Michel Houellebecq. Nabe et Houellbecq ont habité l'un en face de l'autre, une cours d'immeubles séparant ces deux auteurs pendant quelques années, à Paris. A l'époque, tout les oppose. Nabe le flamboyant, en route pour le succès (crois t'il), croise Houellebecq le renfermé, qui tente lui aussi de se faire un nom. A priori, Michel semble avoir peu de chance… Et pourtant, en rentrant dans la cours, la Renommée et le Succès choisiront l'immeuble de Michel, lâchant du même coup Marc-Edouard.

A force d'attendre le succès et d'essayer de vivre de sa plume, Nabe jette l'éponge, ou plutôt le stylo… Déçu par tous, auteurs, éditeurs, et même lecteurs, il nous laisse dans les mains, certes pas très propres, de Houellebecq, le vainqueur par KO. Ca aurait pu être pire, finalement… Depuis plus de 20 ans, je suis Nabe. Grâce à lui, j'ai rencontré Monk, Bernstein, Bloy, Bernanos, Powys, Gombrowicz, Powell et plein d'autres. Nous n'avons maintenant plus qu'à espérer la sortie hypothétique des ouvrages de Nabe en poche… Je confirme, nous sommes bien en hiver. Il est rude et risque d'être long…

Rendez-vous en mai 2009 pour le N°12

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