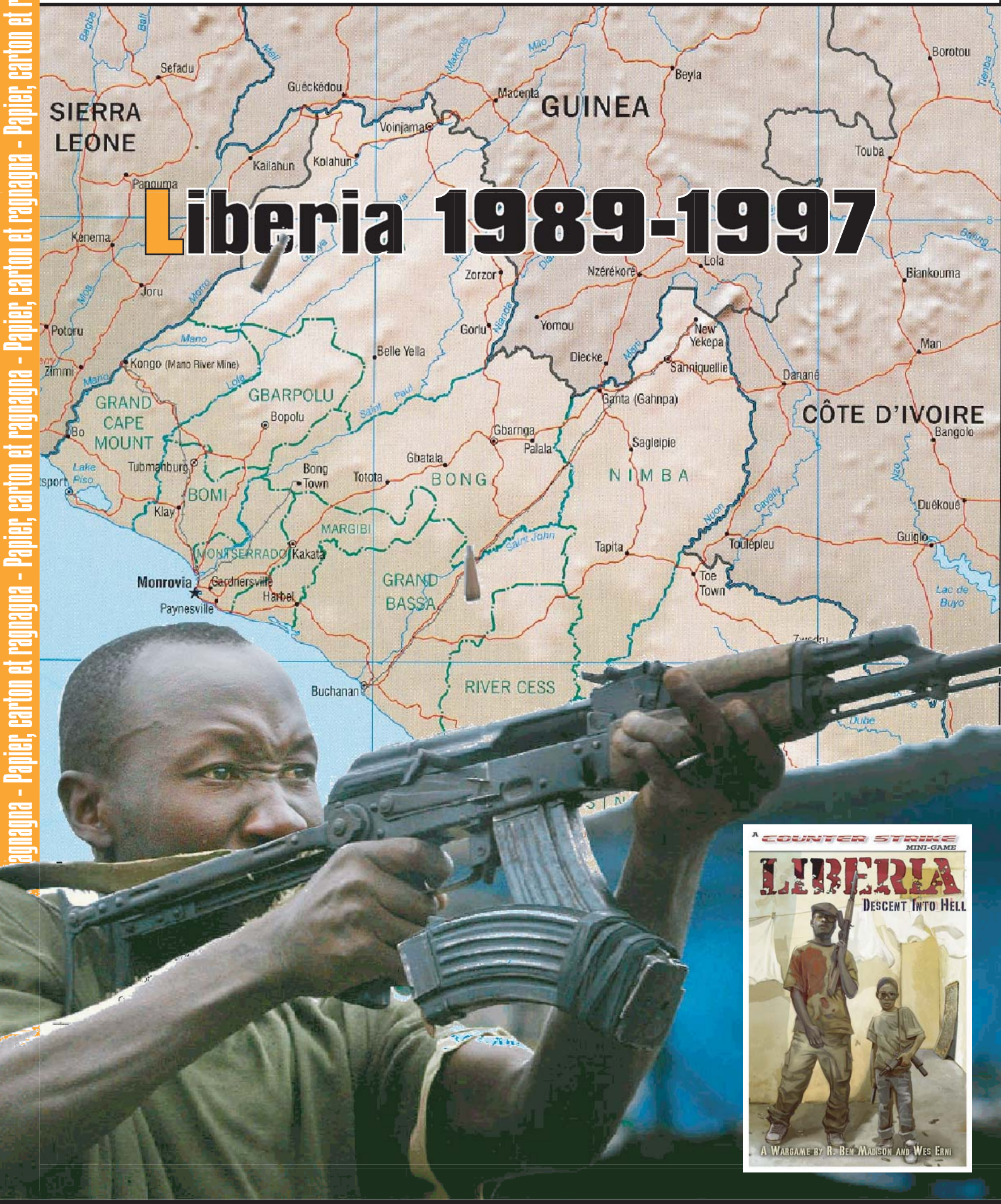
errata
www.errata.fr
WebMagazine bimestriel - Août/Septembre 2009 - N°14

Liberia 1989-1997



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

Edito

Dans le premier numéro d'errata, souvenez-vous, je parlais des jeux qui fâchent. A la une de ce 14ème numéro (oui, moi aussi ce nombre m'impressionne…) un jeu qui rentre sans conteste dans cette catégorie : « Libéria ».

Le pire c'est que je n'avais pas du tout prévu de l'acheter, mais devant le tollé qu'il a déclanché à sa sortie (et aussi pace que le prix n'était pas trop élevé…), je m'étais décidé à le tester. Pour voir. Résultat dans ces pages.

Sinon, j'espère que vous n'avez pas passé les dernières semaines à préparer votre cancer de la peau et que vous vous êtes bien reposé et vidé la tête, car cette année s'annonce sérieuse. « Vae Victis » a repris du poil de la bête, même si tout cela doit rester bien fragile, « Battles » va poursuivre son envol… Sans parler des jeux en vue. Il va falloir être à 100%, je vous le dis.

Et l'aventure errata continue ! Tiens, finalement je me demande si ce n'est pas moi qui aurais dû recharger les batteries pendant cet été… Allez, ce sera pour l'année prochaine !

Jonas

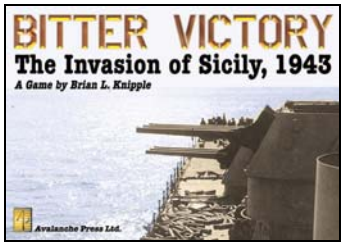
SOMMAIRE

- Critique : Bitter Victory ……..... Page 2
- Critique : Liberia ……..... Page 5
- Critique (?) : Sengoku Jidaï …….....…....……. Page 12
- Article : TCS – La tactique …….. Page 13
- Un gars, une fille : Jules Bonnot ....…….…… Page 19
- Hors Sujet …….…….. Page 20

Bientôt dans errata (un jour peut-être...) :
Winged Horses, Winter Fury, Blood on the Snow, 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, Korsun Pocket, Black Sea * Black Death, Axis Legion (ATS), Bloody Omaha (ATS), Fields of Fire, Light Division, Berlin (ATS), Dien Bien Phu (ATS), Facing the Blitz (ATS), Bagration 1944, Ardeny 1944-45, Stalingrad 1942-43, Breslau 1945, Nordwind 1945, Liberty Roads, Sengoku Jidai et encore plein mais vraiment plein d'autres... Sauf GD'42 que je n'ai toujours (oui toujours !) pas reçu !....

Bitter Victory

« Bitter Victory » est un jeu de Brian Knipple publié par Avalanche Press. Le jeu modélise l'invasion de la Sicile par les alliés en 1943. Il contient 140 pions, une carte petit format (même format que « Stricking the Anvil » de nos amis de Battles…), un livret de règles, un livret de scénarios, quelques aides de jeu. Un hex représente six miles, un tour de jeu trois jours et les unités sont pour la plupart des régiments ou des brigades.



Je me suis procuré ce jeu, car j'avais envie d'un jeu simple et rapide sur la Sicile, pour pouvoir tester différentes zones de débarquement rapidement, sans avoir à me farcir des heures de jeu. De ce côté-là, « Bitter Victory » me semblait le meilleur choix…

I'm living in a box…

Une fois n'est pas coutume, commençons par parler de la boîte. Elle est toute petite, car les composants sont pliés au format demi A4. Ou presque, avec l'équivalent américain… Donc c'est petit. Ce n'est pas que la boîte soit moche, non, mais c'est tout simplement qu'elle donne une fausse information sur les pions présents dans la boîte ! Sur les 8 pions représentés au dos du jeu, 4 ne font pas partis de « Bitter Victory ». Il s'agit sans doute de pions pour le jeu sur la Sicile, qui a été développé à une époque puis abandonné par la suite dans la série des jeux « Avalanche : Invasion of Italy » ou, plus récemment, « Malta » ou « Alamein »… Le jeu a été abandonné, donc, car trop cher avec pas moins de 6 cartes au format standard et plus de mille pions. La boîte de BV est donc la seule preuve que nous ayons de l'existence éphémère de ce jeu…

Jack, in the box…

Une fois la boîte ouverte, on trouve les 140 pions, fort réussis à mon goût, un livret de règles de 32 pages, ce qui, même en demi A4, est tout de même copieux, un livret de scénarios et… Stop. Voyons voir les scénarios… Il y en a 5. Un scénario d'introduction, le scénario historique, un premier hypothétique, tel que prévu avant modification de Montgomery, un deuxième avec débarquement en mai et non plus en juillet, et un dernier avec placement libre pour l'Axe et un débarquement à planifier pour l'Allié. Bon, ça va, il y a de quoi faire de ce côté. Revenons à notre boîte, on trouve aussi trois aides de jeu cartonnées. Un petit tour sur la toile pour l'errata (court) vous permettra de télécharger ce qui manque à savoir une aide de jeu reprenant tous les tableaux éparpillés dans les règles. Ca me surprend toujours, mais il manque toujours un truc dans les jeux AP… Enfin, on trouve une carte et, surprise, elle est pas mal pour du AP, même si on se demande pourquoi certaines tables n'ont pas été imprimé dessus, alors qu'il y a de la place autour de l'île… Passons, pour une fois que la carte ne m'arrache pas les yeux, on ne va pas en demander trop à AP et ses graphistes stagiaires…

Paroles, paroles…

Avant d'attaquer les 32 pages de règles, on prend sa respiration, on souffle et on y va. Et après une première lecture, en reposant le livret, on se dit que c'est finalement plus compliqué que prévu. Malgré sa taille, BV est un vrai jeu. Je veux dire par là, un jeu avec des règles complètes, pas un jeu au rabais comme peut le faire parfois AP. Problème, quand on a tout compris, et qu'on commence à jouer, on se demande si ce n'est pas trop compliqué, tout ça, au final…

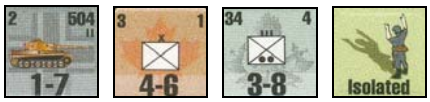
Allez viens faire un p'tit tour à la maison…

Le tour de jeu est le suivant :

- détermination de la météo et des points d'aviation qui en découle
- phase de remplacement
- débarquement des points de ravitaillement alliés
- arrivée des renforts
- Un LST peut bouger

- Le joueur allié choisit les QG qu'il sélectionne pour le tour
- Vérification du ravitaillement
- Impulsions

Bon, on va déjà faire un break, il faut que j'explique le ravitaillement. C'est que c'est le cœur du jeu. Pour qu'une unité soit ravitaillée, elle doit être à distance d'un QG (généralement 4 hex) et le QG doit être relié à une source de ravitaillement (Messine pour l'Axe et les LST, navires de débarquement, ou ports contrôlés, c'est un port capturé dans lequel est venu se placer un LST, pour l'allié). Une unité peut être non ravitaillée ou isolée. Comme l'Axe ne dispose que de deux QG, il lui sera impossible, en début de jeu, de ravitailler toutes ses unités. De même, les troupes américaines devant libérer seules une bonne partie de l'île (dans le scénario historique), toutes ne pourront pas forcément être ravitaillées. A noter que le ravitaillement est testé en début de tour et à chaque fois qu'un marqueur est tiré, donc à chaque impulsion.



Ca c'est pour le ravitaillement des unités, mais ce n'est pas tout. Il y a aussi des pions ravitaillement que le joueur allié doit faire débarquer. Le système du jeu est basé sur le tirage de marqueurs correspondants à des QG sur la carte. Si le joueur de l'Axe place automatiquement le marqueur de ces deux QG dans le bol en début de tour, ce n'est pas le cas de l'Allié qui doit lui payer. Pour chaque QG, il doit dépenser un point de ravitaillement. De plus, un QG peut aussi dépenser un point de ravitaillement (et un seul) pour avantager un combat (décalage d'une colonne sur la table des combats).

Time after time…

En début de tour, les joueurs placent donc leurs marqueurs dans un bol et l'un d'entre eux est tiré au sort. Une impulsion se décompose comme suit :

- Vérification du ravitaillement
- Mouvement stratégique (une unité va plus vite sur route, mais ne peut entrer dans une ZOC) puis tactique (le mouvement classique)
- Combat
- Mouvement des unités mécanisées

Les joueurs enchaînent ensuite jusqu'à ce que le dernier marqueur ait été tiré du bol.

Welcome to paradise…

Comme ça, le système ne semble pas compliqué. En fait il l'est par l'accumulation de détails. Par exemple, il y a 17 modificateurs possibles à la table des combats (support allié, terrain, temps, bonus pour armes combinées, QG, aviation…).

Autre exemple, portant sur les unités italiennes. Les italiens n'ont pas très bien combattus en Sicile, il faut dire que ça commençait à sentir très fort le roussi pour eux… Donc, les unités italiennes n'ont souvent qu'un seul pas de perte et une règle spéciale vient leur rajouter un pas de perte supplémentaire possible après résolution d'un combat. Avec une dizaine de modificateurs…

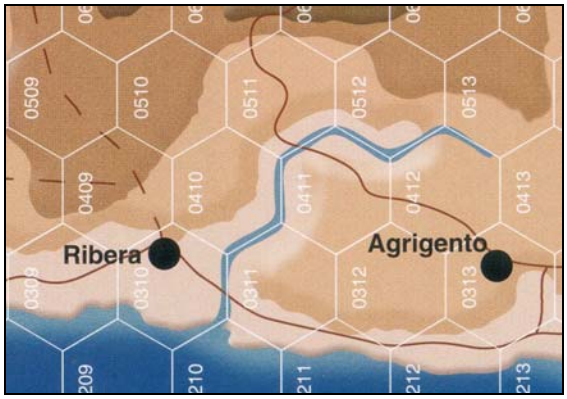
Dernier exemple, l'avance après combat. Une unité motorisée peut avancer de 3 hex, une unité d'infanterie de 2. Mais une unité d'infanterie doit suivre l'unité en recul alors qu'une unité mécanisée peut sortir de ce chemin de retraite.

Tout est comme ça, ce qui va rebuter un novice et surprendre un grognard. Pourquoi surprendre ? Et bien à cause de la situation modélisée. En Sicile, il n'y a pas tant de chose à faire à cette échelle. L'Axe espèrera attaquer lors des premiers tours, puis retraiter en bon ordre vers le bout de l'île à Messine pour rembarquer les survivants. L'Allié devra pousser avec les britanniques pendant qu'il filera prendre un port pour les américains, avant de rassembler tout son monde pour la poursuite finale. Enfin, ça c'est dans l'opération Husky, dans le scénario historique…

We are the champions…

Le calcul de la victoire est compliqué. Il y a une aide de jeu rien que pour ça. On compte en direct, à chaque unité éliminée, les points gagnés ou perdus pour l'allemand. Comme on ne compte pas les pas de perte mais les unités éliminées, le premier souci du joueur de l'Axe est d'empiler correctement les italiens, car

souvent ceux-ci n'ont qu'un seul pas de perte… Et pour gagner, l'Axe doit marquer des points, ce qu'il n'arrivera pas à faire en défense, si son adversaire n'est pas un « va t'en guerre » sans cervelle. Il lui faudra donc attaquer, frapper, infliger le plus de dommage possible puis battre en retraite. Mais ce ne sera pas simple, surtout dans le scénario historique, si le britannique arrive à pousser fort en début de partie, alors que c'est du côté américain que les points de victoire sont sans doute à prendre…



The final countdown…

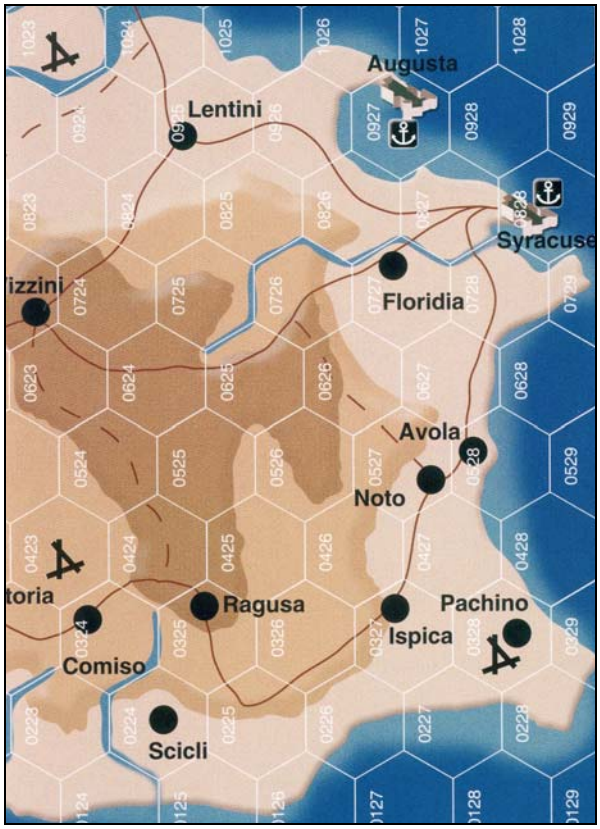
Au final, ce jeu est une surprise pour moi, de par sa complexité par rapport au format et au prix. Je m'attendais à du light, ce n'en est pas. Le plus surprenant est que la complexité des règles ne se retrouve pas dans le jeu, en dehors du nombre important de détails et de modificateurs quand on lance un dé. Bon, je rassure tout de suite les peureux, ce n'est pas Europa non plus, mais c'est plus complexe que « Stricking the Anvil », pour reprendre mon parallèle du début. Si la complexité des règles ne se retrouve pas dans le jeu, c'est que les règles ne sont pas si bien expliquées que ça. Ou peut-être qu'il y a un poil de détails en trop, comme les marqueurs ravitaillement qui ne font que débarquer et ne bougent pas vers l'intérieur de l'île ou la règle du (faible) moral des unités italiennes par exemple. Il y avait sans doute moyen d'élaguer quelques branches…

Mais pour des joueurs motivés, ce jeu peut être un bon compromis sur le sujet. Pour une partie, il faut tout de même compter une bonne soirée, plus si l'Allié doit planifier son débarquement. Dans ce cas, un petit travail préparatoire avant d'affronter son adversaire est sans doute préférable si vous ne voulez pas vous coucher trop tard… Avec ses 4 scénarios « campagne », « Bitter Victory » permet d'étudier en profondeur cette opération. Le tout est de savoir si les joueurs voudront passer autant de temps sur un si petit jeu. Surtout que la concurrence est rude sur la Sicile, il y a tellement de produits sur le sujet. Encore qu'à cette échelle, « Bitter Victory » ne doit avoir que le jeu de Berg (qui porte d'ailleurs le même titre !...) comme concurrent…

Au final, « Bitter Victory » mérite un

6,5/10.

Il y a ce qu'il faut comme scénarios, les pions et la carte sont bons, mais il manque tout de même une aide de jeu correct (trouvable sur le net, je le répète…). Mais la (relative) complexité des règles pour un jeu à cette échelle m'a retenu dans ma notation. Le jeu ne plaira pas à tout le monde et un débutant doit l'éviter, malgré sa taille et son prix. Il y avait sans doute moyen de faire un peu mieux, mais le jeu reste tout à fait acceptable, malgré ce petit bémol.

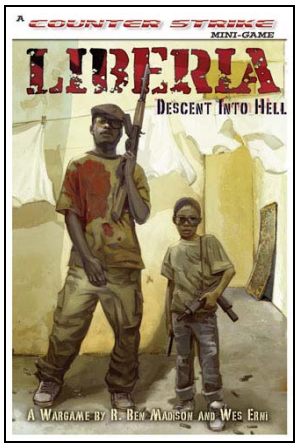


Liberia : Descent into Hell

« Liberia, Descent to Hell » est un jeu de R. Ben Madison et Wes Erni, édité par Fiery Dragon. Il comprend une carte format A3, 288 pions, un livret de règles et de multiples aides de jeu.

Sujet délicat…

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le sujet de ce jeu, la guerre civile au Liberia entre 1989 et 1997, est un sujet délicat. Les images classiques de cette guerre civile sont (entre autres) : les enfants soldats, les viols, le racket de la population, le massacre des combattants et civils. Le tout sur fond de magouilles, drogues, prostitution et cannibalisme. Qui plus est dans l'indifférence générale des autres pays du globe… Bref, du réjouissant… Sans parler du fait que l'action se déroule au Liberia, pays de l'Afrique noire, et que dans la période actuelle du politiquement correct et de la repentance générale, il faut faire extrêmement attention à ce que l'on dit…



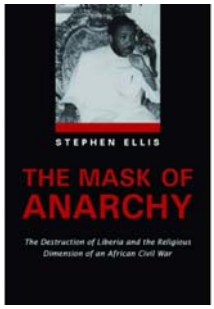
Résultat, gros buzz sur ce jeu à sa sortie. Des attaques de tous les côtés (je vous conseille de lire le sujet sur la polémique de Boardgamegeek pour bien vous mettre dans l'ambiance). En gros, ce jeu serait l'équivalent d'un jeu qui aurait pour thème Auschwitz et ne colporterait rien de plus des clichés racistes sur l'Afrique. Rien que ça !

Cette polémique a eu l'effet inverse sur moi. Au lieu de me dégoûter, elle m'a donné envie de tester « Liberia », de me faire ma propre opinion, tant sur le jeu que sur le fond. Problème, la guerre civile au Liberia, à part les clichés déjà cités, je n'y connaissais rien. Donc première chose à faire, acheter un livre. Hop, direction les librairies. Rien sur le Liberia… Bon, direction les sites internet. Rien sur le Liberia, tout du moins en français… Par contre, dans la langue de Shakespeare, on trouve plusieurs livres. J'en ai donc choisi un : « The Mask of Anarchy – The destruction of Liberia and the religious dimension of an African Civil War ».

Un livre pour débuter…

Pour une fois, on va un peu mélanger les rubriques d'errata et je vais vous faire du "hors sujet" dans les pages "critique". Donc ce livre de Stephen Ellis décrit aussi bien, comme son nom à rallonge l'indique, les combats de cette guerre civile, les camps en présence mais revient aussi sur l'Histoire du Liberia, et sur l'influence religieuse et mystique dans le pays, partie intégrante de l'horreur de ce conflit.

Je pense avoir eu la main heureuse avec ce livre, car c'est exactement ce qu'il me fallait pour bien comprendre à la fois le jeu et le conflit. A noter que sans bagage historique, aborder ce jeu peut être difficile. Les auteurs ont fait le maximum, expliquant chaque camp, donnant des références de livres indispensables (dont celui d'Ellis) mais cela ne remplace pas une recherche personnelle.



Après la lecture du livre, la lecture des règles et mes tests sur le jeu, je pense pouvoir dire que ce qui est modélisé dans ce jeu est bien la réalité du conflit. Alors oui, il y a des enfants soldats, oui les joueurs gagnent de l'argent en se livrant à la prostitution, au trafic de drogue, et au pillage. Oui, le cannibalisme est lui aussi représenté, un joueur peut décider de bouffer un leader ennemi tombé entre ses mains. Oui tout cela est présent, et a non seulement bel et bien existé mais a eu une influence majeure sur le conflit. Impossible donc de passer à côté. Ca c'est pour le côté violent.

Religions, magie et croyances…

Pour ce qui est de la religion, et je dirait même plus du domaine des croyances ou de la magie, oui, cela aussi a bien eu lieu, comme décrit dans le jeu. Je veux ici parler du « juju ».

Dans le jeu, chaque camp dispose d'une valeur de juju, que je pourrais appeler « aura mystique sur la population ». Juju sera plus court. Je ne parle pas ici de la religion. La guerre civile n'a pas été une guerre entre une religion et une autre. On pouvait trouver un chrétien combattant à côté d'un musulman dans presque tous les camps. Il n'y eu que le camp ULIMO-K pour mettre en avant sa religion musulmane. Pour tous les autres, un gars avec un kalachnikov est un gars avec une kalachnikov. Point barre. Le juju est donc très important, et difficile à comprendre.

En fait, le Liberia n'est pas un pays d'Afrique comme les autres. Il s'est construit sur une colonisation, mais pas celle des britanniques ou des français comme dans de nombreux endroits d'Afrique, mais par le retour volontaire d'esclaves des Etats-Unis. Quand ceux-ci sont arrivés, avec l'appui des Etats-Unis, ils n'ont pas « colonisés » complètement le pays. Ils se sont contenté de s'installer dans les grandes villes, Monrovia (capitale du pays) en particulier, et sont restés à l'écart du monde rural. S'ils ont mis en place une République calquée sur la démocratie américaine), ils ont gouvernés le pays à partir des villes. S'ils ont amené leur religion chrétienne, ils ne l'ont pas pour autant imposés à tous. Ou plutôt, ils l'ont fondu avec les croyances existantes, celles venant du fin fond de la brousse, le royaume des sorciers. Le pays c'est donc retrouvé en couches, plus ou moins perméables. L'élite riche s'est fondue dans l'Afrique, gardant certaines parties de sa culture, et reprenant une partie africaine. Le pire étant qu'elle a ainsi gardé parfois deux pendants contradictoires. C'est le cas pour le cannibalisme. La religion chrétienne interdit le cannibalisme. Mais une croyance forte dans le Liberia dit que manger certains organes humains, comme le cœur, apporte force et pouvoir. On a alors vu l'élite cultivée condamner sans appel le cannibalisme le jour, et s'y adonner le soir dans des organisations secrètes plus ou moins sévèrement combattues par le gouvernement. Le cannibalisme est donc effectivement un fait réel au début du conflit et pas un cliché africain.

Le Liberia est, de part ses origines même, un pays africain hors norme. L'ombre des Etats-Unis plane au dessus de lui. Ce qui en fait un pays totalement différent de ceux que nous connaissons bien, nous autres français, anciens colonisateurs, comme le Sénégal, La Côte d'Ivoire ou même le Maroc, pour quitter l'Afrique Noire. Bref, il nous faut mettre de côté notre vision de l'Afrique et se frotter à la réalité du Liberia.

Quelques points « too much »…

Pour en revenir au jeu, à la lumière du livre de Stephen Ellis, il me semble clair que « Liberia » n'invente rien et que tout ce qui est présenté est correct et même finement modélisé. Le jeu n'est pas raciste. Par contre, il est clair que tout le monde n'aimera pas « jouer » avec les concepts et principes de « Liberia ». De plus, certains points mis en avant par les auteurs sont un peu plus limites.

Commençons par la couverture du jeu, représentant un jeune adulte tenant une kalachnikov dont le T-shirt est couvert de sang et un gamin d'une dizaine d'années à ses côtés, lui aussi armé. Rien à dire sur la réalisation de cette couv', qui est très chouette, mais sur le fond. Pour ce numéro d'errata, je n'ai pas choisi la même couverture. Pour mon goût, c'est un peu trop dur, comme présentation du jeu. Il n'était pas, à mon humble avis, indispensable de frapper si fort. Mais je pense que ce dessin n'a pas été choisi au hasard. Les auteurs ont voulu montrer la réalité du Liberia aussi dure soit elle. Personnellement, j'aurais aimé un peu de retenue.

J'aurais aussi quelques reproches dans la table des évènements. Exemple avec l'évènement « Palestinian Torture Video ». Lors de la capture de Samuel Doe (président

du Liberia) par Prince Johnson (Leader du parti INPFL), celui-ci a décidé de tuer Doe pour prendre sa place. Afin de convaincre le peuple de la mort de Doe (et de certifier que l'âme de Doe ne s'était pas envolé du corps pour partir prendre possession d'un autre corps), Johnson a fait filmer la scène de torture puis de mort de Doe par un journaliste palestinien présent sur les lieux. Ce gars là était palestinien, mais il aurait très bien pu avoir une autre nationalité… Bref, intituler l'évènement « Palestinian Torture video » fait passer tous les palestiniens pour des salopards sadiques, alors qu'ils n'ont rien à voir dans cette histoire. C'est la même chose avec l'autre évènement « Corsican Mafia sex slaves ». Retirer les nationalités des intervenants m'aurait semblé plus judicieux... Si l'information donnée par les auteurs est vraie, elle n'apporte rien au sujet et est même détournée dans un titre lapidaire d'évènement.

Dernier point, dans les explications de l'implications des différents pays étrangers sur le Liberia (apportant des points de juju et des l'argent aux différents camps), les auteurs se sont aussi laissé aller à certains abus. Par exemple, les efforts de paix des pays scandinaves et en particulier de la Suède sont qualifiés de « naïfs ». A mon avis, on peut le penser, mais on n'est pas obliger de l'écrire, surtout dans les règles du jeu. Les auteurs en auraient parlé dans les notes de jeu, en fin de règles, cela m'aurait moins dérangé.

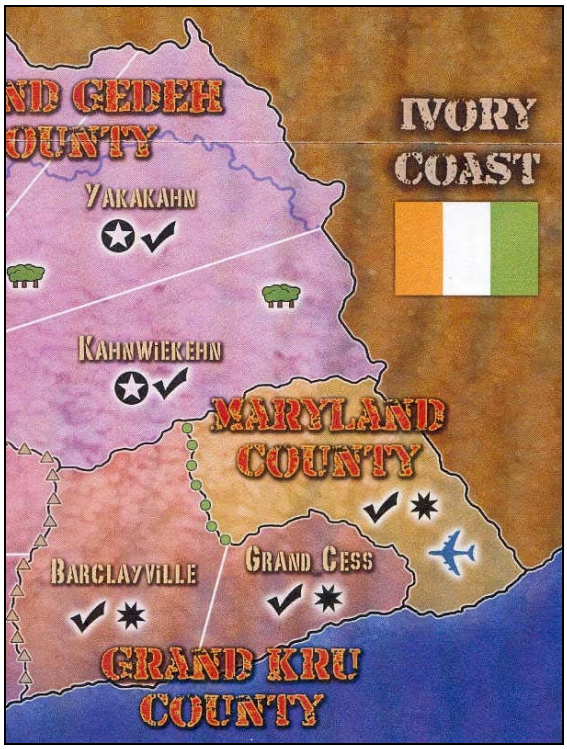
Desproges…

Pour conclure sur cette partie, je dirais que les auteurs ont fait un travail remarquable de modélisation d'un conflit compliqué. Le résultat semble correspondre à la réalité, et le jeu n'est en rien raciste. Par contre, je pense qu'un peu plus de retenue aurait été une bonne chose, sur la couverture (première chose qu'un acheteur voit du jeu tout de même) et sur certains détails des règles. Les auteurs ont voulu tout montrer du conflit, parfois de manière crue comme le gamin et le sang sur la couverture, en forçant sur les informations historiques, parfois non nécessaires au jeu.

Clairement, ce jeu n'est pas pour tous les joueurs. « On peut rire de tout mais pas avec tout le monde », comme disait le grand Pierre… Pareil pour ce jeu, on ne peut pas y jouer avec tout le monde. Par contre, le jeu lui-même me semble inattaquable du point de vue historique. Certaines remarques des « opposants » me semblent même maintenant totalement ridicules et typiques de quelqu'un ne connaissant rien au conflit et à l'histoire et la société du Liberia. Certains auraient donc mieux fait de se taire…

Let's play…

Si l'introduction a été longue, je pense qu'elle était nécessaire. Revenons maintenant à nos moutons, si je puis me permettre cette expression, et regardons plus en détail ce jeu…



Il est fourni dans une boîte au format classique pour l'éditeur, soit le demi A4. L'impression de « petit jeu » donné par ce format est trompeur. Tout d'abord, la boîte est bien pleine : une carte format A3, 4 aides de jeu format A4 (à déployer aussi lors des parties), une aide de jeu format A3 (la table d'évènements, à garder sous le coude pour s'y référer lors des parties), une aide de jeu demi A4 pour le tour de jeu (à déployer, car le tour n'est pas simple…), une autre aide de jeu A4 contenant les tables importantes (à accrocher au mur) et 3 planches de pions, soit 288 pions (recto seulement). Enfin, last but not least, un livret de règles de 50 pages, format demi A4, tout couleur, relié par spirales. Pour le prix de la moitié d'un jeu classique (25€), on se retrouve le tout déployé avec un jeu d'un format tout à fait correct. Mis à part les pions, sobres, c'est tout de même du beau matos…

Carte à zone…

La carte représente le Liberia découpé en zones appelées comtés, eux même divisés en districts. De plus, la ville de Monrovia est décomposée en 6 zones, chacune formant un comté. Le contrôle de la capitale est donc un enjeu majeur des combats.

Il est aussi possible de se placer sur les pays frontaliers, à savoir la Sierra Leone, la Guinée et la Côte D'Ivoire.

Chaque district peut contenir des symboles indiquant les groupes ethniques disponibles dans ce district.

Y'a du monde…

Encore une fois, il s'agit d'une guerre civile avec de nombreux camps. Les auteurs ont décidé de diviser en deux, avec d'un côté les forces du gouvernements de l'AFL de Samuel Doe et ses alliés (ULIMO-K, LPC, CRC) et de l'autre le NPFL de Charles Taylor (futur président du Liberia) et ses alliés (LDF, ULIMO-J). De plus, une troisième force est présente : l'ECOMOG, force d'intervention africaine dominée par le Nigeria, force de paix en théorie, mais dont chaque camp peut s'approprier le contrôle (en devenant un allié du Nigeria).

Chaque parti dispose d'un leader politique (Doe, Taylor, etc.) et de leaders de combat. Ensuite, chacun devra recruter (acheter) des hommes (des kids, des hommes ou des vétérans) pour former ses troupes. Un leader peut ainsi diriger jusqu'à 5 unités. Les troupes ne se recrutent pas n'importe où. Chaque pion est lié à un groupe ethnique. Sur une aide de jeu, les joueurs disposent les troupes par groupe ethnique (14 !) avec indication des camps qui peuvent les recruter.

Ensuite, si un joueur contrôle un district où le groupe ethnique est représenté, il peu acheter des troupes de ce groupe et les placer dans le district. Si certains groupes sont propres à un camp, d'autres peuvent être enrôlés dans plusieurs. Certains groupes sont recrutés uniquement dans les pays limitrophes, hors Liberia. Il s'agit là des mercenaires étrangers, venus chercher fortune au Liberia. Enfin, tout groupe ethnique peut être créé dans Monrovia ou à l'extérieur du Liberia (il suffit de se servir dans les camps de réfugiés)

Les troupes de l'ECOMOG sont régies d'une manière différente. Au fur et à mesure du jeu, des troupes formées sont disponibles au Nigeria. A charge au joueur allié du Nigeria d'amener ces troupes par bateaux. Il n'y a pas de possibilité de recréer une troupe ECOMOG éliminée, contrairement aux autres troupes.

Le compte est bon…

Tout au long de la partie, les joueurs doivent suivre deux valeurs pour leur camp sur une échelle de 0 à 99 : le nombre de dollars libériens que possède le camp ainsi que le nombre de juju (je rappelle ma définition : aura du camp auprès de la population). Si un joueur voit sa valeur de juju tombée à zéro, il perd la partie. Sinon, si une paix arrive avant la défaite d'un joueur, des élections sont organisées. Le joueur gagne des voix en fonction des comtés qu'il contrôle et du nombre de $ et de juju qu'il détient.

Grand tour…

Le tour de jeu est à rallonge, mais son explication montre bien comment le tout fonctionne.

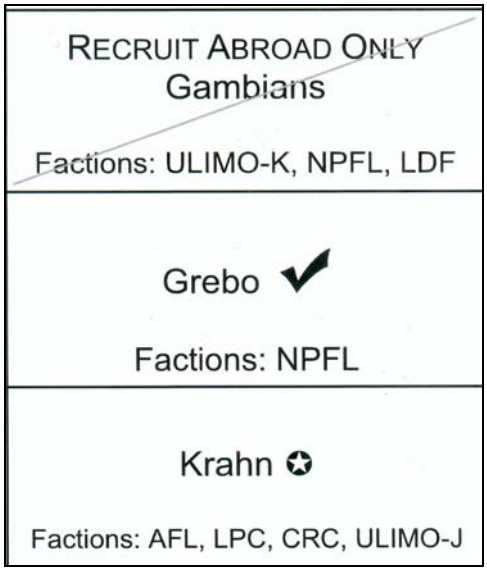
A – Evènement du joueur rebelle
Le joueur lance deux dés et regarde la table des évènements. En fonction de l'évènement, il (ou son adversaire) gagne ou perd des points de juju ou des $. L'aide étrangère peut aussi varier.

B – Phase de maintien de la paix
1 - La durée du jeu dépend de cette phase. Chaque tour, un joueur lance un dé sur la table des pourparlers. Sur un résultat de 4 ou moins, le marqueur est avancé d'une case. Comme il y a treize cases, le jeu durera au moins 13 tours. Un tour représente 6 mois. La partie commence au deuxième semestre 1989. A chaque nouvelle case, des évènements surviennent : création d'un nouveau parti, arrivée de l'ECOMOG ou de renfort pour cette force, etc.

2 – Remplacement éventuel du leader de l'ECOMOG. Contrairement aux forces libériennes, l'ECOMOG n'a qu'un seul leader et la valeur de combat de ce leader est utilisée pour tous les empilement de l'ECOMOG. De plus, il y a en tout 9 leaders possibles pour l'ECOMOG. Un leader retiré de la carte ne revient pas en jeu. Une fois le dernier leader relevé de son poste, l'ensemble de l'ECOMOG est retiré de la carte, sa mission de maintien de la paix étant abandonnée.
3 – Mouvement stratégique de l'ECOMOG
Contrairement aux autres troupes, l'ECOMOG est motorisée (camions, bateaux, etc.) et ses troupes peuvent donc être redéployées sur le territoire du Liberia en début de tour. C'est un très net avantage pour le joueur contrôlant l'ECOMOG qui prend alors le rôle de pompier, envoyé de tour en tour renforcer tel ou tel comté, en fonction des besoins.
4 – Détermination du joueur ayant l'initiative pour ce tour (celui qui a, à cet instant, le plus de points de juju).

C – Phase politique
Chaque camp dispose en début de jeu de l'aide de pays donateurs. Ces pays sont représentés par des marqueurs, disposés sur une table. Les marqueurs peuvent être neutres, pro-rebelle ou pro-gouvernement et jusqu'à interventionnistes au côté d'un camp. Sur chaque marqueur est indiqué un valeur de juju et une valeur de dollar, que le pays transmet à un camp s'il est pro et qui sont doublées si le pays est interventioniste.
Chaque camp peut tenter de faire basculer un marqueur dans son camp. Pour cela, le joueur décide quel marqueur il va tenter d'influencer. Il paye alors deux fois la valeur de juju de ce marqueur et lance le nombre de dés qu'il souhaite. Pour chaque 4, 5 ou 6, le marqueur est déplacé vers son camp sur la table des donateurs. Mais attention, le joueur additionne la valeur de tous les dés lancés et paye ce total en point de juju.
Le contrôle du Nigeria est primordial, car il donne en plus le contrôle de l'ECOMOG. Mais il coûte 10 points de juju, rien que pour avoir le droit de lancer les dés. Donc ce n'est pas donné et il est fort possible qu'un camp n'ai pas assez de juju pour tenter le Nigeria à chaque tour…
Il y a en tout 11 marqueurs possibles. Dont la drogue et la prostitution… Il y a trois tables différentes. Certains marqueurs sont plutôt pro-rebelle, d'autres pro-gouvernement, d'autres neutres…
A noter que les marqueurs peuvent aussi être déplacés suite à des évènements.
A la fin de cette phase, les joueurs comptent les points de juju et de $ que leur apportent les donateurs.

D – Phase économique
1 - Le nerf de la guerre, c'est bien connu, c'est l'argent. Cet argent est gagné grâce aux généreux donateurs, mais aussi grâce aux ressources propres du Liberia. Il y a 12 sites économiques sur la carte. 6 dans l'intérieur des terres et 1 dans chaque comté de Monrovia. Chaque site peut rapporter 8 $. Le joueur peut lancer autant de dés qu'il souhaite, et additionne le résultat. Si celui-ci est inférieur ou égal à 8, il s'agit du nombre de $ rapporté par le site. Si le résultat est supérieur, le joueur a été trop gourmant. Le site est épuisé pour deux tours pour un site de l'intérieur et détruit totalement pour un site de Monrovia (réparable uniquement par évènement), et dans les deux cas, le joueur reçoit 12$. Cela peut devenir une tactique, si un joueur sent que le site risque de passer sous contrôle ennemi, autant le rendre inutilisable et ramasser le plus de $ possible.



2 – Une fois que chacun a amassé son petit tas d'or, il est temps de recruter. Un pion kids coûte 1$, un pion hommes 4$ et un pion vétérans 10$. Chaque type dispose de valeurs uniques sur le pion. Tous les pions kids sont des 2-1-3, les hommes des 1-2-4 et les vétérans des 3-3-5. La première valeur est la valeur d'attaque, la deuxième la valeur de défense, et la troisième la valeur de perte. Pour les leaders de combat, les valeurs sont X-Y-2 (X et Y variant de 1 à 5).

E – Phase de mouvement et combat
Les joueurs alternent les activations de leurs forces. Le joueur choisit une force (un leader minimum et jusqu'à 5 unités), correspondant à un empilement sur la carte et peut faire mouvement et ou attaquer. Le combat implique la fin du mouvement. Un combat a lieu pour le contrôle d'un district.
Pour chaque combat, le joueur attaquant additionne la valeur d'attaque d'un leader et de toutes les troupes disponibles. Le défenseur fait de même avec les valeurs de défense. Chaque joueur peut lancer ensuite le nombre de dés qu'il souhaite. Mais si le total des dés est supérieur à la valeur de référence, le joueur n'inflige pas de perte du tout à son adversaire. Celui qui inflige le plus de perte remporte le combat, son adversaire doit quitter le district et retraiter vers un district adjacent. En fonction du nombre de perte reçu, chaque joueur doit éliminer au moins autant de points de perte parmi ses unités. Exemple, un joueur disposant d'un leader, de deux kids et d'un homme reçoit 5 pas de perte. Il peut éliminer les deux kids pour 6 points ou un homme et un kids pour 7. Il pourrait aussi éliminer son leader, mais comme un empilement doit obligatoirement avoir un leader, sinon les troupes s'éparpillent dans la nature et son donc replacées sur l'aide de jeu, cela se serais pas à l'avantage du joueur.

De plus, la perte d'un leader implique une procédure particulière. Le joueur lance un dé. Sur un résultat de 4 ou moins, le leader n'est pas mort, mais est tombé en disgrâce. Le joueur pourra tenter de le ramener en jeu par la suite. Sinon, le leader est tué et est retiré du jeu. Le joueur adverse doit alors choisir entre rendre le corps à la famille (moyennant rançon et donc gain de $, un dé) ou cannibaliser le corps et ainsi gagner des points de juju (gain de la valeur de défense et d'attaque du leader consommé).
Un joueur peut aussi choisir de passer lors des activations, mais si les deux joueurs passent (ou si tous les empilements ont été activés), la phase est terminée.

F - Evènement du joueur du Gouvernement

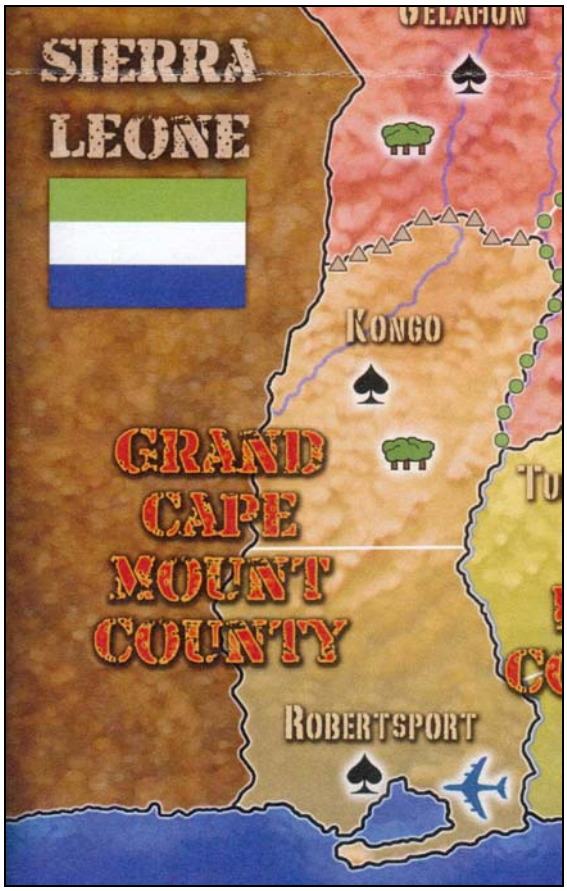
G – Phase de fin de tour
1 - Détermination du ravitaillement des unités
2 – Détermination du contrôle des comtés (qui font gagner ou perdre des points de juju).

J'ai mal au cœur, moi…

Résultat des courses, ou plutôt de ce tour de jeu à rallonge, on a bien affaire à un vrai jeu. C'est long (une bonne journée de jeu, même si certains tours sont plus calmes que d'autres) et il y a plein de choses à faire (gagner des $ et des points de juju).

Par contre, on voit vite qu'il faut une certaine pratique avant d'arriver à ses fins. Sur quel donneur influer ? Ou attaquer ? Quelles troupes acheter et où ? Beaucoup de questions pour un novice…

Quelques points sont à retenir :
- Le contrôle de Monrovia est primordial,
- Le contrôle de l'ECOMOG ne doit pas être à l'ennemi,
- Combattre c'est bien, mais pour un site économique, c'est mieux…



Le début de partie est extrêmement important pour le rebelle. En début de partie, celui-ci dispose de plus de juju que son adversaire mais de moins de $. Son objectif doit être de prendre le contrôle du maximum de sites économiques et en particulier d'entrer dans Monrovia. Ensuite, avec le hasard des évènements et des jets de dés pour les

donneurs et les résultats des combats, il refluera sans doute, mais il doit se hisser au niveau du gouvernement au point de vue des $ rapidement. Sinon, le gouvernement ne fera qu'accroître son avantage. De plus, le rebelle doit retirer le contrôle de l'ECOMOG à son adversaire. Il ne lui est pas forcément primordial d'en prendre le contrôle, mais il faut au moins que l'ECOMOG soit neutre (donc qu'aucun des deux joueurs ne puisse s'en servir).

Si le mouvement est illimité, un fait important va venir ralentir les offensives : la mise en place de checkpoints par l'ensemble des belligérants. Cet évènement survient automatiquement lorsque le marqueur de la table des pourparlers arrive dans la case 4 et reste actif jusqu'à la fin de la partie. A partir de ce moment là, tout empilement qui tente de rentrer dans un district doit lancer deux dés. Sur un résultat de 6 ou moins, l'empilement peut entrer dans le district. Sur un résultat de 7 ou 8, le joueur doit payer 1$ par unité. Sur un résultat de 9 ou 10, 2$ par unité. Sur un résultat de 11, il lance un dé pour chaque unité et sur un 6, l'unité est éliminée. Sur un résultat de 12, l'adversaire choisit une unité éliminée dans l'empilement.

Cette règle simule le fait que sur toutes les routes, des hommes en armes se sont mis à rançonner les passants, armés ou non et à se battre contre eux s'il le fallait… Elle va tout changer car il sera alors impossible de traverser la carte. Les combats vont devenir locaux. L'argent diminuer encore plus rapidement. Mais attention : Les troupes de l'ECOMOG ne sont pas soumises au checkpoints et continuent donc de se déplacer librement. D'où, encore une fois, l'importance de leur contrôle…

Rendu final…

S'il n'est pas facile de rentrer dans ce jeu, une fois dans le bain (de sang… Ho ça va…), force est de constater que ça tourne bien. Une fois les principes acquis, tout le chrome est bien rendu (sans parler des nombreuses règles optionnelles) et rend chaque partie unique. Après avoir approfondi le sujet avec le livre d'Ellis, je me demandais comment il était possible de modéliser un tel conflit. Je tire donc mon chapeau aux auteurs car le jeu tourne vraiment bien.

C'est long, pas facile à maîtriser, mais il y a matière à réflexion. Attention à la surchauffe de cervelle ! Car s'il faut à chaque fois bien se concentrer sur la phase en cours, il faut aussi garder une vue d'ensemble du conflit. Le risque du joueur est de focaliser sur un détail. Il faut toujours avoir à l'esprit que le but du jeu est de gagner des$ ou des points de juju. Cela ne peut pas se faire sans une vison à long terme, en essayant de garder à l'esprit ce qui va arriver à coup sûr (renfort de l'ECOMOG, Checkpoints, etc.) et en baissant la tête quand arrive un évènement négatif pour son camp.

Car il faut contrôler plus de territoires que son adversaire et faire jeu égal sur les $ et juju pour l'emporter. Et arriver à ses fins n'est pas une mince affaire.

Le jeu mérite donc un

7,5/10.

Le côté comptabilité des points permanent est un peu pénible, mais une fois que le joueur en prend l'habitude, le jeu devient fluide et on peut se concentrer sur la stratégie. Mais ce jeu nécessite un certain temps pour être dompté. En plus du sujet traité qui peut rebuter certains, ce délai d'adaptation pourra en décourager d'autres. Mais ceux qui passeront ces deux caps auront un jeu très intéressant, de bonne qualité et à prix raisonnable à rajouter dans leur collection.

Avec errata, j'essaye d'appliquer les principes fondamentaux du journalisme : recherche des sources, analyse complète et article impartial, ce qui correspond à achat du jeux, des heures à pousser les pions et article détaillé et argumenté. Et comme tout bon travail de journaliste, à errata on n'hésite pas à dénoncer. Et, autant le dire tout de suite, je ne suis pas content ! Je vais donc dénoncer sévère…

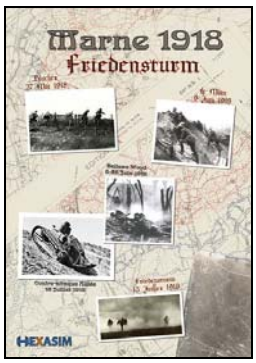
Il s'agit de « Sengoku Jidaï », le dernier jeu d'Hexasim. A la réception du jeu, je dois dire que j'étais impatient. Déjà, gros coup de chapeau à Hexasim pour avoir acheté les droits pour la licence. Ca n'a pas dû être simple. Je trouvais vraiment bien qu'un éditeur français prenne un tel risque financier. Enfin un éditeur avec des c… De plus, cela me rassurait sur la qualité du jeu. Avec un tel poids financier derrière, le jeu devait forcément être bon. Hexasim avait pris ce risque car ils étaient sûrs de vendre le jeu comme des petits pains. Aucun souci à avoir. Une boîte sérieuse, une grosse licence, on allait voir ce qu'on allait voir…

Mais à l'ouverture du livret du jeu (ce jeu est livré dans une pochette et pas dans une boîte), j'ai vite déchanté. Déjà, le poids de la licence, on le voit tout de suite. Un jeu en livret et pas avec une belle boîte, merci pour la durée de vie de la chose… Passons. Mais ça fait pingre… Une planche de pions (assez sombres les pions d'ailleurs) pas trop mal, même si je n'ai pas trop reconnu les habits dessinés. Une carte un peu triste et surtout surprenante car ne contenant pratiquement que du terrain découvert… Je me demandais bien quel épisode était donc modélisé…

La déception s'est poursuivit à la lecture des règles. Je ne retrouvais rien de ce que je connaissais. Aucun personnage important, aucun matériel intéressant disponible. Pour moi, il était clair que l'acquisition de la licence avait été tardive. Ce premier jeu de ce qui devrait être une série a sans doute été créé à vide, sans le fond, tout semblant avoir été prévu pour un refus des américains. Je me suis dit que ça collerait mieux pour les prochains modules…

Jusque là, j'étais déçu, mais la suite, c'est-à-dire le poussage de pions, m'a mis hors de moi. Pas un jidaï sur la carte ! Aucune référence à la Force ! Pire, pas un vaisseau spatial, pas un rayon laser, pas une créature étrange ! Et puis c'est qui ce Sengoku ? Au mieux ce module modélise un combat entre ewoks, mais sans la forêt vierge et les airspeeders. Au pire, c'est une escroquerie complète.

Oui messieurs d'Hexasim ! Quand on titre sur les jidaï alors que rien ne rappelle Star Wars dans le jeu, j'appelle ça de l'escroquerie pure et simple. Je vais vous renvoyer le jeu et j'espère que vous aurez l'honnêteté de me rembourser intégralement. J'invite d'ailleurs les autres joueurs à faire de même. Hors de question de laisser passer ça.



Je dois admettre que les débuts d'Hexasim m'avaient impressionnés. Un premier jeu qui a bien marché, qui a eu une nomination aux CSR Award, un deuxième « Liberty Roads » sur la libération de la France en 1944 qui semble prendre la route du premier, avec ce troisième jeu, je ne m'attendais pas à ce coup de poignard. Mais avec ce faux jeu sur l'univers Star Wars, Hexasim vient de montrer son vrai visage. Le fric pour le fric, en prenant au passage les joueurs pour des pigeons. Que la ~~force~~ honte soit avec eux !

TCS : La tactique

J'ai déjà écrit plusieurs articles sur la série TCS (Tactical Combat Series) de The Gamers / MMP, que ce soit dans « Vieille Garde » ou dernièrement dans le premier numéro du superbe magazine « Battles ». Mais je me suis jusqu'à présent concentré sur les ordres, car il me semblait que cette partie des règles méritait un examen approfondi, les ordres étant la caractéristique première de la série, le point qui la rend hors norme et qui lui donne, d'après moi, ce petit quelque chose en plus que les autres n'ont pas.

Mon but fut donc de présenter les ordres afin que les joueurs novices appréhendent correctement cette série. Après quelques initiations, il m'apparaît que si les joueurs semblent comprendre le système d'ordre, ils bloquent aussi sur la tactique pure, l'accomplissement de l'ordre donné. TCS est une série à deux étages : le premier est le système d'ordre et le deuxième un jeu tactique pur. J'aurais tendance maintenant à rajouter « et dur »...

Le but du présent article est d'essayer de présenter la tactique, de donner des pistes aux joueurs perdus. Chaque situation étant unique, il est impossible de donner des recettes toutes prêtes à appliquer à coup sûr. Et c'est tant mieux, TCS n'est pas un produit industriel au goût standardisé... Chaque situation est unique et le plaisir sans cesse renouvelé. Par la suite, rien de plus simple que de tester, chaque jeu de la série disposant de scénarios courts, sur une partie de la carte, avec une petite partie des troupes. Bien sûr, dans ces scénarios, il manque le sel de la série, l'enchaînement des ordres, mais c'est en les jouant qu'un joueur mettra en pratique ses tactiques d'attaque / défense, avant de se lancer dans une campagne.

ATTAQUE…

A TCS, un ordre d'attaque doit généralement avoir pour objectif un village, un sommet de colline ou un bois. Pas un carrefour ou un pont, même si ces objectifs peuvent être le but réel de l'ordre. On de défend pas un pont en se positionnant dessus. Un village, oui.

Un bois ou un village, c'est du terrain *protective* ou *partly protective*. Il y a de fortes chances que l'ennemi s'y trouve, car votre adversaire est comme vous, il préfère défendre à l'abri derrière quelque chose de solide plutôt qu'en terrain découvert. Une colline, même si ce n'est pas forcément du terrain protecteur, c'est toujours la possibilité de voir loin sur le champ de bataille, donc de tirer sur l'ennemi en mouvement ou mieux, de servir de poste d'observation pour l'artillerie. Quel que soit l'objectif, certains points sont à retenir pour que l'attaque planifiée se déroule au mieux. Je passerais sur les points précisés lors de la rédaction de l'ordre, comme disposer de troupes adaptés aux objectifs (ne pas envoyer des blindés prendre seuls une zone urbaine ou boisée par exemple) ou encore avoir des troupes en nombre et valeur suffisant pour dérouter l'ennemi (attaquer à un contre un est souvent une mauvaise idée, à moins d'avoir un moral très supérieur à l'adversaire).

En avant, marche…

Tout d'abord, les assaillants doivent se rendre sur l'objectif. Cette approche doit être la plus sûr possible, afin de minimiser les pertes. Il faut chercher à se mettre à l'abri de l'artillerie ennemie. Les axes d'approche (indiqués clairement dans l'ordre) doivent donc profiter du terrain (collines, bois, dépressions,…). Si cela est impossible, il faut utiliser de la fumée (artillerie mais aussi mortiers et canons qui ne compte pas cette munition, même si le placement sur la carte est plus aléatoire) pour masquer son avance. L'artillerie tirée en mode *continuous* (donc restant sur la carte tout le tour) peut aussi servir à masquer l'avance des attaquants (mais cela coûte des points de munition).

Mais ce n'est pas tout. Il faut faire attention à la vitesse de déplacement des troupes. Si des chars sont disponibles, attention à ce qu'ils protègent l'infanterie (en restant empilés avec), en avançant à vitesse réduite, afin d'apporter leur bonus (au tir et au moral) aux fantassins. Attention aussi à attendre les groupes de mitrailleuses ou les véhicules tractant les canons anti-chars (si l'ennemi dispose

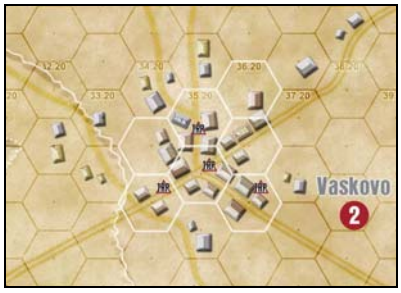
de blindés, ils seront utiles, sinon, autant les laisser en arrière le temps de tout nettoyer). Ne pas hésiter à faire des pauses pour attendre tout le monde, sans pour autant stationner en zone visible, bien évidemment. Et en cas d'avancée forcée en terrain découvert, il faut étaler ses troupes pour ne pas offrir de trop belles cibles aux obus ennemis. Au moins un hex vide entre deux platoons d'infanterie.

5 à Sec…

Ensuite, il va falloir nettoyer l'objectif. Ce qui ne veut pas forcément dire attaque frontale... Si les attaquants pouvaient faire partir l'ennemi sans combattre, ce serait mieux. Donc être imposant en nombre, submerger l'objectif ou montrer son intention de l'encercler sont des moyens classiques de forcer la main à l'adversaire. Lui montrer que ses troupes ont perdu cette bataille bien avant les combats et qu'elles feraient mieux de déguerpir tant qu'elles en ont encore la possibilité. Si ce coup de bluff ne marche pas, il va falloir monter les baïonnettes, sans pour autant se ruer à l'assaut. L'assaut est une affaire très aléatoire à TCS. Mieux vaut ne tenter le coup que si l'ennemi est *paralysed*. Sauf s'il n'y a pas d'autre choix, bien sûr. Mais dans ce cas, il faut s'attendre à des pertes lourdes… Lors de l'attaque, il faut prévoir des tirs d'appuis (mitrailleuses, blindés, infanterie), à partir de zones protégées, de l'artillerie également pour faire baisser les têtes des défenseurs. Il faut tenter d'isoler l'objectif, afin d'une part d'empêcher l'arrivée d'éventuels renforts, et d'autre part de bénéficier de la règle du *cross fire* (bonus au tir et malus au test de moral pour la cible). Là encore, si vous ne pouvez pas détruire l'ennemi, faites le battre en retraite…

Time is money…

Dernier point, ne pas espérer la victoire en un seul tour. Une attaque va durer quelques heures. Une dizaine de tours (cas d'une attaque de jour) au minimum. Donc l'attaquant dispose de temps pour s'approcher tranquillement et sûrement de l'objectif. Inutile de se hâter. Par contre, c'est le combat qui doit être le plus brutal et rapide possible. Faire mal aux défenseurs vite et sans trop subir de dommage. Si votre adversaire voit ses troupes prendre pertes sur pertes, il va vite se dire qu'il faut mettre les bouts… Ce facteur temps est important, et pas si facile que cela à appréhender, surtout pour un débutant à cette échelle. Il faut apprendre à ne pas se ruer à l'assaut. Si le défenseur est retranché, en défense préparée, même si l'attaquant est de meilleure valeur et supérieur en nombre, il ne va pas faire exploser les défenses adverses immédiatement. Il va se passer quelques tours avant que des fissures n'apparaissent dans le dispositif ennemi. Par contre, une défense qui commence à craquer peut s'effondrer rapidement… Mais il faut retenir qu'une attaque sur une défense préparée va sans doute entraîner des pertes conséquentes à l'attaquant, quelle que soit la valeur des défenseurs.



Mieux vaut donc avancer doucement et sûrement que d'enchaîner les pertes. Quoi qu'il arrive, l'attaquant subira des pertes. Ce qu'il faut, c'est que toutes ces unités ne se retrouvent pas diminuées à la fin de l'ordre, que celui-ci ait atteint ses objectifs ou pas. Si le scénario dure, l'attaquant aura encore besoin de ces hommes. Il ne faut pas attaquer brutalement, saignant à blanc ses troupes, pour prendre trop rapidement un objectif qu'il ne faut contrôler qu'à la fin du scénario. Car dans ce cas, l'ennemi aura sans doute subit moins de pertes et pourra se ressaisir, attaquer à son tour et bouter hors des positions fraîchement perdues un ennemi trop diminué. Attention, car cette gestion économique des troupes ne s'apprend qu'en jouant des campagnes longues, pas sur les scénarios courts où un camp attaque et l'autre défend, la durée du scénario rendant impossible la contre-attaque. Car trop souvent, les pertes ne sont pas prises en compte pour la victoire, malheureusement.

Dans un scénario court, le défenseur est tenté de se battre jusqu'au dernier, et l'attaquant doit aller vite. A une échelle plus longue, la campagne, cela devient totalement différent, et le passage d'une échelle de temps à l'autre ne se fait pas naturellement. Sur une campagne de deux jours, il arrive souvent qu'aucun des deux joueurs ne dispose de troupes suffisantes pour poursuivre le jeu à la fin de la première journée… L'un ayant attaqué trop brutalement et l'autre s'étant accroché à ses positions de défense comme une moule à son rocher…

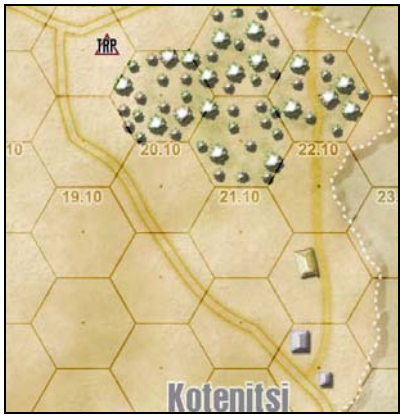
DEFENSE…

Le boulot du défenseur est à la fois plus facile et plus délicat. Car s'il ne fait qu'attendre son adversaire, il ne sait pas forcément d'où celui-ci va

venir… La défense est tributaire de deux choses : les possibilités de positionnement (au début de la partie) et le type de l'ordre (*prepared* ou *hasty defence*).

2 types…

En ordre de défense préparée, le joueur doit, s'il le peut, placer ses troupes en profondeur, toutes *dug-in* (enterrées). Il peut placer certains groupes en terrain clair, du moment qu'ils restent *dug-in*. Attention, être enterré ne veut pas dire immobile. En fonction de l'axe d'arrivée de l'ennemi, il est primordial de pouvoir déplacer des troupes (en terrain autre que clair) pour faire face. Sans parler de la petite contre-attaque locale dans les cotes quand il le faudra. Il faut donc assigner des zones de défense précises à chaque compagnie, afin que les platoons ne se limitent pas à de la défense statique mais puissent, dans leurs zones de défense, se déplacer librement et contre-attaquer. A noter qu'une unité *dug-in* voit l'ennemi plus loin et est plus difficile à voir. Le premier tir est généralement pour le défenseur. A lui d'en profiter.



En ordre de défense rapide, le joueur doit positionner ses troupes en défense élastique (là encore si le *setup* n'est pas trop restrictif). Donc défendre un endroit et retraiter sur un autre. Et ainsi de suite jusqu'aux instructions finales de retraite. Sans le bonus du *dug-in*, il est quasi impossible de tenir un point précis. Chacune des zones de défenses successives doit se trouver en terrain non clair, afin d'apporter un bonus en défense. Attention à ne pas permettre à l'ennemi d'arriver directement sur une deuxième ou troisième zone de défense car dans ce cas, les troupes restées en zone de défense numéro un seraient en grand danger, sans possibilité de retraite. Deux zones de défense, voire trois si le terrain est très difficile me semble une limite. On ne défend pas avec un seul ordre d'un bout à l'autre de la carte…

Quel que soit le type d'ordre de défense, il ne faut pas empiler plus de 8 pas de perte dans un hex, soit un platoon et quelques armes de support (canon AT, mitrailleuses…) afin de ne pas subir de malus au tir. Cela a aussi pour avantage de permettre un déploiement plus large. Chaque axe d'attaque possible doit être couvert, ne serait-ce que par une mitrailleuse. Au pire, celle-ci pourra coordonner des tirs d'artillerie, en attendant les renforts. S'il n'est pas possible de couvrir un axe, il faut diriger la progression (éventuelle) de l'ennemi en plaçant des mines l'obligeant ainsi à contourner votre dispositif et à se diriger droit vers les défenseurs. Les canons anti-char doivent être empilés avec un platoon d'infanterie, afin de ne pas éliminer une telle arme vitale suite à un tir d'artillerie. C'est le platoon qui prend ainsi l'éventuel pas de perte.

Parer les coups…

Afin de parer aux *overrun* (charge de blindé dans un hex), il faut se positionner dans du terrain qui coûte plus de 3 points de mouvement aux unités à chenilles, empêchant ainsi automatiquement cette manoeuvre. Se placer le long d'une route peut ainsi être dangereux, car le blindé peut l'utiliser pour son overrun. Mieux vaut donc se placer à un hex de distance de la route, pour la contrôler, tout en restant en terrain protecteur.

Lors de l'attaque ennemie, il est primordial de désorganiser les attaquants. Il faut absolument tenter de séparer les blindés de l'infanterie. Et le plus simple est d'arrêter l'infanterie (un petit *suppressed* et un empilement s'arrête). Mortiers, artillerie et tir de réaction (*overwatch*) à longue distance doivent donc être employés contre les troupes à pieds. Pour les blindés, il est préférable de les attaquer à bout portant.

Si l'infanterie est bloquée, le joueur adverse choisira peut-être d'avancer avec ses blindés plutôt que de les stopper à la merci de votre artillerie. Et puis c'est tellement tentant… Un char a tellement de points de mouvement disponibles. En un tour il arrivera jusqu'aux défenseurs ! Sauf que si les défenseurs sont en terrain autre que clair, ils seront difficilement repérables. Le char devra s'approcher et sera alors à la merci de canons anti-chars, même légers, tirant à bout portant. Sans parler de l'infanterie qui prépare déjà ses grenades et mines anti-chars à l'approche des blindés seuls…

Je défends donc j'attaque…

Etre en défense n'empêche pas d'attaquer. Mais dans les limites fixées par l'ordre. Si une compagnie doit défendre un village et que l'ennemi est entré dans celui-ci, rien n'empêche

aux défenseurs de ce village d'avancer vers l'ennemi pour le repousser du village, leur zone de défense. Par contre, si une autre compagnie se trouve dans un bois à l'extérieur du village, avec pour ordre de défendre ce bois, les unités de cette compagnie ne peuvent pas contre-attaquer dans le village. Les seules troupes qui pourraient contre-attaquer de l'extérieur sont les celles mises en réserve, ce dont je parlerais plus loin.

Et la retraite, bien sûr…

Dernier point, il ne faut surtout pas oublier la retraite, qui fait partie intégrante de la défense. A TCS, on ne doit pas rejouer Camerone à tout bout de champ. On se sauve quand le moment est venu, sans demander son reste. On retraite, si possible en bon ordre, sur une deuxième ligne de défense (où attendent déjà d'autres troupes) ou on exécute ses instructions de retraite (*failure instructions*) pour se mettre à l'abri, récupérer et pouvoir servir plus tard dans la partie. En n'oubliant pas de se couvrir, en utilisant le terrain non clair, la topographie et s'il le faut, en plaçant encore de la fumée. C'est la raison pour laquelle les *failure instructions* ne sont pas à bâcler. Elles doivent être soignées et réfléchies comme le reste de l'ordre.

RESERVES pour tout le monde…

Que l'on soit attaquant ou défenseur, et si la souplesse de son état-major le permet, il faut utiliser les réserves. Celles-ci donnent de la flexibilité aux ordres, qui sont du genre rigide. Un ordre ne peut pas tout prévoir et la réserve donne du mou. Du mou pour contrer une attaque, du mou pour envoyer du monde couper un axe de renfort ennemi, du mou pour appuyer sur l'adversaire où cela lui fera bien mal… Quand un bataillon attaque ou défend, soit généralement 3 compagnies, il faudrait toujours placer une compagnie en réserve. Bien sûr cela n'est pas toujours possible, mais il faut essayer. Car une réserve bien employée au bon moment peut apporter la réussite à une attaque ou une défense. A noter que tous les camps ne peuvent pas avoir de réserve. Cela dépend de la qualité de l'état-major. Si les allemands y ont souvent droit, ce n'est pas toujours le cas du soviétique…

SFA ou Overwatch ?...

Un *SFA* (*Suppressive Fire Action*), c'est un tir préparé et qui peut être coordonné. Des unités d'hex différents peuvent additionner leur valeur de tir sur une même cible. Un *overwatch*, c'est un tir de réaction (à un mouvement ennemi ou à un tir, principalement). Une unité qui participe à un *SFA* est marquée *fired* et ce marqueur reste sur l'unité jusqu'au début de la prochaine phase actions du joueur, soit le tour suivant. Une unité marquée *fired* est visible plus facilement et surtout ne peut plus effectuer de tir de réaction à plus d'un hex (sauf les unités de mitrailleuses). Une unité qui effectue un tir de réaction est visible uniquement lorsqu'elle tire. Elle peut alors subir elle-même un tir de réaction perd ce malus à la détection immédiatement après.

Le but d'un défenseur, c'est de rester caché et de faire feu le premier sur l'ennemi. Donc une unité en défense doit effectuer des tirs de réaction et éviter les SFA.

L'attaquant doit lui utiliser les deux méthodes de tir. Le SFA lui sert à neutraliser un hex défensif dangereux pour sa progression. Exemple : avant de se lancer à l'assaut, ou avant de traverser un terrain découvert couvert par cet hex. Le tir de réaction est lui aussi nécessaire pour contrer les tirs de réaction adverse. Il faut donc que l'attaquant repasse certaines unités en mode de tir (*fire mode*), car seul ce mode permet le tir de réaction. Cela va ralentir la progression, car une unité d'infanterie perd la moitié de ces points de mouvement pour repasser en mode déplacement (*move mode*), mais cela sécurisera l'approche.

Une avancée se déroule donc comme suit :

- mouvement d'une première unité de l'attaquant, en mode mouvement,
- tir de réaction du défenseur,
- l'unité de l'attaquant passe en mode de tir (en espérant qu'elle n'a pas subit de dommage),
- tir de réaction d'une deuxième unité de l'attaquant en mode de tir
- la première unité peut maintenant être utilisée en couverture de l'avancée d'une nouvelle unité. Elle est en mode tir, prête à réagir aux tirs ennemis.

RALLY POINTS…

Je terminerais par un mot sur les *Rally points*, car ceux-ci sont trop souvent négligés par les joueurs. Un *rally point*, c'est l'endroit (un hex précis sur la carte) où les troupes vont se rassembler si le joueur décide que son ordre a échoué et qu'il faut battre en retraite (donc exécuter les *failure instructions*). L'hex est choisi avant le début de l'exécution de l'ordre en question. Il faut donc choisir un hex dans un endroit sûr, dans la zone de carte contrôlée par le joueur, dans un

terrain non clair ou alors à l'abri des regards ennemis (derrière une colline par exemple) et pas trop éloigné de la zone d'action des troupes en question.

Un hex sûr…

L'hex doit donc se trouver dans un endroit sûr : au milieu des bois, dans un village à l'écart (et qui ne risque pas raisonnablement d'être une cible pour le joueur adverse), etc. Un hex qui ne serait pas sous contrôle du joueur au moment de la rédaction des ordres est une très mauvaise idée ! Donc s'il s'agit d'un ordre d'attaque, l'hex choisi ne doit pas se trouver entre les troupes du joueur et l'ennemi. Qui sait à qui appartiendra ce terrain dans quelques heures ?... De plus, l'hex doit être impérativement hors de vue de l'ennemi. Inutile que les troupes en retraite subissent des tirs d'artillerie, car elles sont censées de reposer après les combats qu'elles viennent de subir.

L'hex doit être accessible sans problème, c'est-à-dire qu'il ne faut pas parcourir une plaine face à l'ennemi pour y arriver. S'il faut indiquer un chemin particulier pour y parvenir, cela doit être indiqué clairement lors de la rédaction de l'ordre.

L'hex ne doit pas être trop loin de la zone d'action de l'ordre, car s'il faut perdre des heures pour s'y rendre, ce sera une perte de temps. Alors que la situation ne sera sans doute pas idyllique sur le terrain…

Hors carte ?...

Le problème des unités en renfort, avec des objectifs proches du bord de carte se pose. Généralement, il s'agit de troupes rentrant sur la carte en début de jeu, à une dizaine d'hex de leur objectif en attaque. Si cette attaque échoue, où envoyer les troupes qui ne peuvent pas sortir de la carte ? Où choisir leur *rally point* ?

Il faut appliquer les mêmes règles que pour les autres troupes. Donc trouver un hex sûr. Ce qui veut par contre dire ici que les troupes entrant en renfort vont sans doute avoir plus de chemin que les autres à parcourir. Il est en effet difficile de fixer le *rally point* en bordure de carte. Donc il faut que ces troupes se replient vers une zone de la carte contrôlée par le joueur.

S'il arrivait que cette retraite soit impossible, que les troupes soient bloquées par le bord de carte, il faut tenter d'éviter l'attaque frontale et peut-être même imaginer autre chose qu'une attaque et donner un ordre de mouvement, afin de replacer les renforts dans une zone sûre. Si ce mouvement était lui aussi difficile, le joueur doit alors trouver un hex du bord de carte, mais toujours en terrain sûr et hors de vue de l'ennemi. S'il n'existe pas un tel hex, c'est que l'ordre d'attaque que le joueur d'attaque veut donner n'est pas une bonne idée. Mieux vaut replacer les troupes sur la carte et garder cet objectif pour plus tard.

ENTREE + PLAT + DESSERT…

TCS est un système extraordinaire, mais qui demande beaucoup de temps pour être maîtrisé. Si les scénarios apprennent la tactique, ce qu'il faut faire ou ne pas faire pour prendre ou garder un objectif, seules les campagnes permettent d'appréhender l'enchaînement des ordres et la gestion économe des troupes.

Scénario…

Si la durée d'un scénario est de moins d'une journée (du matin jusqu'en milieu d'après-midi), il ne s'agit pas d'une campagne. Pour cela, il ne faut pas 24 heures mais presque, donc au moins du matin à la tombée de la nuit. C'est la durée nécessaire, à mon avis, pour voir tout l'éventail et la richesse du système. Et remporter un scénario ne veut pas dire remporter la compagne qui en découle. L'enchaînement des ordres peut être mal perçu ou encore les troupes à disposition épuisées à la fin du scénario.

Un débutant doit procéder par étape. Tout d'abord quelques scénarios pour comprendre le jeu tactique. Il faut en passer par là pour apprendre les systèmes de base du jeu (tirs, assaut, moral,…) et trouver la bonne utilisation des troupes. La rédaction d'un bon ordre s'apprendra aussi ici.

Campagne…

Ensuite, il faudra passer à une campagne, qui normalement devrait assez mal se passer, il faut bien l'admettre… Une campagne n'est pas juste un enchaînement de scénarios. L'enchaînement des ordres, dans un plan d'ensemble clair, n'est pas si simple à obtenir. Il faudra bien quelques parties pour que le joueur y parvienne.

Expérience…

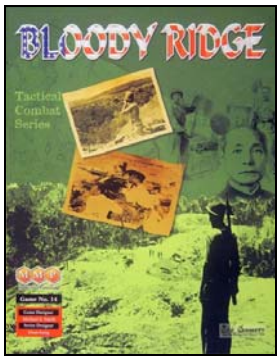
Enfin, la bonne gestion des troupes est pour moi la partie la plus délicate. En fin de partie,

surtout dans les premières, il faut bien admettre qu'il n'y a plus beaucoup de troupes sur la carte… Attaques frontales et défenses à outrance sont trop souvent employées, ce qui n'est pas économe en hommes. A TCS, il faut savoir ravaler sa fierté et battre en retraite. Mais cela ne se fait pas n'importe comment et doit s'organiser. C'est une partie intégrante du système, je le répète. Contrairement à la plupart des jeux où la retraite est subie (par un résultat sur la table des combats généralement), à TCS c'est le joueur qui décide quand retraiter (mis à part les formations de blindés qui peuvent partir en retraite après avoir subi des pertes).

Une partie à TCS dure très longtemps, la victoire se juge à la fin de nombreuses heures de jeu. Il faut assimiler les deux échelles de temps et cela prend du temps, car on ne la retrouve nulle par ailleurs dans d'autres jeux. On a en effet une échelle fine (un tour = 20 minutes de temps réel) et une durée de jeu longue. Il y a la famille des jeux tactiques et celle des opérationnels. TCS est entre les deux.

Temps…

Jouer à TCS, c'est un métier à plein temps. Je joue régulièrement, mais il me faut toujours un scénario pour me remettre dans le bain. Même après des heures passées sur les règles, j'oublie toujours un point important quand je m'y remets ! Il faut du temps pour jouer et encore plus pour bien jouer. Seuls trois modules sont jouables dans des temps raisonnables : « Matanikau », « Semper Fi » et « Bloody Ridge ». Les deux premiers ne comportent presque que des scénarios. Le troisième est petit, ne comporte pas de blindés mais permet de jouer malgré tout une campagne complète. Je le recommande donc chaudement pour un débutant. De plus, il se trouve facilement et pour pas trop cher. Les deux premiers sont recommandables à un joueur débutant qui souhaite tester le système sans pour autant s'y investir durablement. Un joueur plus intéressé par le côté tactique que le côté opérationnel de la TCS. Mais si « Matanikau » se trouve assez facilement sur le marché de l'occasion, « Semper Fi » est lui difficilement trouvable à prix raisonnable…



Avec les anciens graphismes…

NEXT PLAYER…

Pour un joueur désirant se lancer durablement dans le système, n'importe quel module fera l'affaire, même si je préconise là encore « Bloody Ridge ». Quelques modules sont malgré tout à éviter : « Leros » à cause de son terrain difficile, « Black Wednesday » à cause de sa taille et le duo « Hunters from the Sky » / « A Frozen Hell » modules un peu bancals et sans doute les moins réussis de la série. Et bien sûr, tout nouveau joueur se doit de débuter avec la version 4.0 des règles (à télécharger sur le site de MMP pour les anciens modules). Donc pourquoi ne pas débuter avec « GD'42 » ? Le premier jeu avec la version 4.0 des règles, de nouveaux graphismes (voir pions et cartes dans cet article), sorti en milieu d'année et toujours disponibles en magasins. Malgré sa taille (3 cartes disponibles dans la boîte), il est tout à fait possible de débuter par lui, car on y trouve de nombreux scénarios sur une seule carte, de toutes tailles, parfaits pour s'initier.

Une des cartes de GD'42. C'est petit, comme ça, mais en vrai c'est beau !...

TCS est une superbe série, mais certains ont souvent du mal à en trouver les clés. J'espère avoir réussi à en donner quelques unes avec cet article.

Un gars, une fille : Jules Bonnot

Bon, avant de parler de la bande à Bonnot, deux mises au point. Tout d'abord, il ne va pas être question dans ces lignes du groupe interplanétaire U2. Désolé pour les amateurs de rock commercial. Ensuite, non Bonnot n'avait pas pour prénom Jean. Désolé pour les amateurs de bons mots.

Bonnot se prénomme Jules. OK, c'est pas tombé loin, mais Jules Bonnot, c'est pas drôle. Ca tombe bien, d'ailleurs, car la vie du bonhomme ne va pas être marrante marrante… Il naît dans le Doubs le 14 octobre 1876. Sa mère décède 10 ans plus tard (je vous avait prévenu, c'est pas très gai…).

Jules est donc élevé par son père, ouvrier analphabète. Ses perspectives d'avenir sont limitées, voire bouchées… A 14 ans, comme il a plutôt du mal avec l'école, il entre en apprentissage. Il aurait alors pu suivre le chemin de son père, mais voilà, le petit a du caractère. Le travail pénible qu'on lui propose ne lui convient pas et il se dispute avec ses différents patrons successifs.

En 1901, après le service militaire, Jules épouse Sophie, une jeune couturière. Avec elle, il part travailler pour les chemins de fer de Bellegarde. C'est aussi à cette époque qu'il débute son activité anarchiste. Très vite, il est renvoyé et aucun patron ne veut plus de lui. Le couple part vivre à Genève. Mais Bonnot est vite expulsé de Suisse, comme agitateur.

Devenu un excellent mécanicien, il est embauché dans une usine automobile de Lyon. Toujours à fomenter des grèves, il est renvoyer de différents endroits. Bonnot retrouve du travail, toujours dans l'automobile, à Saint Etienne. C'est le moment que choisit sa femme pour partir avec leur enfant, né quelques années plus tôt, et son amant (à la femme, pas à l'enfant…) en Suisse. Jules s'engage encore plus dans l'anarchisme et, de nouveau renvoyé, il tombe dans la misère et le chômage. En 1906, il se lance dans le métier de perceur de coffre-fort. En 1910, il se rend à Londres, où il aurait travaillé comme chauffeur pour Sir Arthur Conan Doyle (auteur de Sherlock Holmes).

La même année, de retour à Lyon, il utilise l'automobile dans ses activités criminelles, une nouveauté à l'époque des policiers en vélos ou à cheval. Il rassemble autour de lui une bande d'anarchistes prêts à tout. De par son âge et son expérience, il en devient le chef naturel.

En décembre 1911, la bande braque le garçon de recette de la Société Générale, en pleine rue. Les anarchistes tirent sur les employés ainsi que sur les passants avant de s'enfuir dans une automobile conduite par Bonnot. L'évènement fait la une des journaux. La police enquête et découvre que le milieu anarchiste est mêlé à cette affaire.

La bande poursuit ses méfaits, toujours en volant des voitures (en abattant parfois les propriétaires, voire un policier en travers de leur route)… En mars 1912, c'est le grand coup : le braquage de la succursale de la Société Générale à Chantilly. Les employés sont abattus au cours de cette action improvisée. Mais la police poursuit son action et arrête une partie des membres de la bande. Au cours d'une banale perquisition, Bonnot est reconnu par un membre de la sûreté nationale. Un échange de tirs à lieu et Bonnot abat le fonctionnaire. Lui-même blessé, il se fait soigné par un pharmacien qui prévient la police.

Trois jours plus tard, le 27 avril 1912, Bonnot est encerclé dans sa maison de Choisy-le-Roi. Un siège de plusieurs jours commence. La garde républicaine est appelée en renfort, de même qu'un régiment de zouaves ! La maison est dynamitée devant des milliers de badauds et l'assaut donné. Bonnot résiste jusqu'à la fin. Quelques temps plus tard, les derniers hommes de sa bande encore en liberté subiront le même sort. Ceux qui ont été arrêtés seront jugés et, pour la majorité, guillotinés.

Jules Bonnot est le symbole d'une époque où l'ouvrier n'avait aucun droit et l'impossibilité complète de sortir de sa condition de bête de somme. Bonnot a choisi le crime, seule échappatoire possible, même s'il ne s'est jamais grande illusion sur la fin qui l'attendait. Il a aussi fait basculer la criminalité dans l'ère moderne, en montrant que les policiers en vélos ne pouvaient rien contre une bonne voiture et un bon chauffeur.

Bon, plutôt qu'un long discours, je vais laisser parler le site lui-même :
«cCd1d.com est une fédération de labels indépendants,
cd1d.com est un outil de distribution et de diffusion alternatif,
cd1d.com ne réalise aucun profit
cd1d.com est en marge de la "culture business",
cd1d.com est une plate-forme de vente en ligne équitable du producteur à l'auditeur. »

876 artistes, 1672 disques, 105 labels, 14198 pistes téléchargeables… Les chiffres sont éloquents. cd1d.com est devenu ma source principale d'achat de musique indépendante.

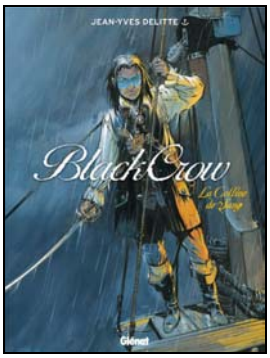
Il est possible d'écouter certains morceaux, histoire de faciliter la découverte. La recherche par label, genre ou nom de groupe est aussi disponible. Vous aimez le Rap, le site vous donne les artistes de ce genre. Vous préférez la musique orientale ? Pas de problème. Le Funk, le Jazz, la chanson française, le Punk, le Rock, le Métal… Faites vos jeux, rien ne va plus… Et avec liens vers les sites des artistes, s'il vous plaît, si vous voulez faire plus ample connaissance. Un site de rencontre musicale en quelque sorte…

Si vous cherchez NonStop, Arnaud Michniak, Mendelson, Programme, Torso, Psykick Lyrikah, Mobiil,... Bref, tous les artistes que j'aime et que je défends dans cette rubrique, vous avez la bonne adresse.

On paye par carte bleue ou avec Paypal et l'envoi est ultra rapide (généralement 2 jours). Essayez donc, vous trouverez forcément votre bonheur. Cd1d.com, l'essayer c'est l'adopter ! Y'en a pour tous les prix, moins cher qu'à la FNAC, au Virgin ou chez Amazon…

Tout est dit. C'est là : http://www.cd1d.com

« Black Crow : La colline de sang » de Jean-Yves Delitte



Nourri à « Barbe-Rouge », je suis naturellement devenu un aficionado des bandes dessinées ayant pour thème la piraterie. Donc, je surveille tout ce qui sort sur le sujet.

Jean-Yves Delitte est peintre officiel de la Marine, et ça se voit. Il dessine magistralement les navires de cette fin du 18ème siècle. Les américains viennent de se soulever contre les britanniques. Si les combats principaux ont lieu à terre, l'approvisionnement vient par la mer.

C'est là qu'intervient Samuel Prescott, alias Black Crow, corsaire britannique avec un fond indien… « La colline de sang » est le premier tome de cette nouvelle série. L'histoire, sans être l'idée du siècle, tient la route. La mise en page est excellente. Les navires, je me répète, parfaitement dessiné. Dommage que les personnages soient moins réussis que le reste, en particulier leur expression est un peu figée. Ils parlent tous sans pratiquement ouvrir la bouche !

Malgré ce souci, ça fait tout de même bien plaisir de voir un abordage dans une BD et des navires qui se canonnent. Ca fait combien de tomes de « L'Epervier » qu'on n'a plus eu tout ça ? Alors oui, Delitte a ses défauts, mais dans ce tome, il arrive à les minimiser. Espérons qu'il tienne le cap avec la suite. Ca pourrait donner une très bonne série.

Bon vent, Black Crow.

Rendez-vous en novembre 2009 pour le N°15

carton et raganagna - Papier, carton et raganagna - Papier, carton et raganagna - Papier, carton et raganagna - Papier, carton et raganagna - Papier, carton et raganagna - Papier, carton et raganagna - Papier, carton et raganagna - Papier, carton et raganagna