errata
www.errata.fr
WebMagazine bimestriel - Octobre/Novembre 2009 - N°15

Europe 1914-18

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

Edito

Quand Desaix m'a envoyé son message « Ca t'intéresse un article sur WoW ? » je me suis demandé s'il allait bien… Qu'est ce qu'il voulait que je fasse d'un article sur « World of Warcraft » ? La ligne éditorial d'errata est assez large, mais pas au point d'y laisser entrer un jeu vidéo de ce type. Bon après explication, j'ai compris ma méprise. « Wings of War », wargame light / jeu de plateau, avec des petits monstres volants. C'est que ça change tout ça ! J'ai donné le feu vert à notre ami de l'autre continent et j'ai vite été innondé d'articles. Il a même fallu que je mette les stops à un moment, ou le numéro aurait fait 30 pages uniquement sur ce jeu !...

Bref, WoW a pris une grosse place dans ce numéro, mais je ne pouvais pas passer à côté de l'enthousiasme de Desaix.

En plus, cette série d'article tombait bien, car étant en plein tests d'un futur jeu de MMP, je n'ai eu que peu de temps à jouer à autre chose ces derniers temps.

Merci Desaix du coup de main. Et si ça donne des idées à d'autres, n'hésitez pas ! Même si votre fils a écrit un article, ça peut passer, en ce moment, c'est la mode…

Jonas

SOMMAIRE

- Critique : Battle for Fallujah ..... Page 2
- Découverte : Wings of War ..... Page 6
- WoW : En savoir plus ……..……..…...……. Page 9
- WoW : Que choisir ? …….. Page 10
- Critique : Winter Fury …… Page 12
- Un gars, une fille : Jack Rackham ……..…… Page 15
- Hors Sujet …….. Page 16

Ont participé à ce numéro : Desaix et Jonas.

<u>Bientôt dans errata (un jour peut-être...) :</u>
Winged Horses, 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... Y compris GD'42 car tout arrive !....

Battle for Fallujah

« Battle for Fallujah April 2004 » est un jeu en solitaire de John Anderson, gratuit et disponible là : www.mediafire.com/?owzlo0mmwmh . C'est du DTP. A imprimer, monter et jouer soi-même.

Un jeu en solitaire gratuit sur un combat urbain ne pouvait que m'intéresser, en plein développement du jeu sur la bataille de Hue pour Battles (www.battlesmagazine.com).

Le matériel du jeu, livré sous forme de fichier zip est des plus complet. Une carte format A2, une planche de pions recto verso, un livret de règle, un livret d'exemple de jeu, un livret de notes historiques, une aide de jeu… Je crois qu'il ne manque rien ! De plus, les graphismes sont biens (même si les pions ont été pompés à droite à gauche) et tout est en couleur. Pas sympa pour mon imprimante, mais mes yeux ont apprécié…

Le jeu simule donc les combats des troupes américaines dans Fallujah en 2004. Bon, vu le titre du jeu, c'est un peu prévisible… Le joueur prend en charge les troupes américaines et va tenter de trouver les tueurs des employés de la société Blackwater, fait d'arme de la résistance irakienne qui a déclanché la réaction américaine. Le problème vient du fait que la ville entière est hostile aux américains et que ceux-ci ont par conséquent rencontré une très forte résistance lors des combats. De plus, la présence de journalistes dans la ville, au côté des habitants, a fortement pénalisé l'utilisation d'armes lourdes pour soutenir les GI's. Rien de tel que l'image des habitants blessés ou morts suite aux combats du jour jetés dès les JT du soir à la face du monde.

Le joueur a donc peu de marges de manœuvre. Un ennemi fort, peu d'appui possible sous peine de voir la partie s'arrêter rapidement devant le tollé médiatique et la pression internationale… Bienvenue en Irak !

Komenksamarch

La carte est découpée en hexagones. Mais il vaut mieux parler d'HexaZones, tellement ces hex sont grands et se comportent au final comme des zones. Pas de limite d'empilement, par exemple. Plusieurs types de terrain sont représentés : clair, zone industrielle, zone urbaine et zone urbaine dense. Nous sommes en ville et l'ennemi la connaît comme sa poche. Le terrain est donc contre les GI's…

Les troupes américaines sont basées en dehors de la ville, chaque bataillon (3 de disponibles) disposant de sa propre base. L'écusson du bataillon est indiqué dans les zones de la carte limitrophes à la base. Ce sont les zones par lesquelles un bataillon peut entrer dans la ville.

Un hexagone (le bleu isolé au cntre de la carte) rapporte un point de victoire chaque tour au camp qui le contrôle. Il est à 3 hexagones du bord de carte et contient l'Army Complex et le Mayor's Compond.

Pas tibulaire mais presque…

Le joueur doit chaque tour tenter d'appréhender les suspects de l'affaire Blackwater. Le joueur va placer jusqu'à 3 marqueurs suspects sur la carte à chaque tour. Il doit y avoir un hexagone au minimum entre

deux suspects. La capture de ces suspects est importante mais ce n'est pas leur seule fonctionnalité. Les combattants ont en effet plus de chance d'être nombreux dans un hex contenant un suspect ou dans un hex adjacent. Comme c'est le joueur lui-même qui place les marqueurs, il doit faire attention où il les met, suivant ce qu'il veut faire au cours du tour.

Activation

Chaque bataillon dispose de deux marqueurs d'activation. De même, les unités d'appui ont leur propre marqueur. L'ennemi dispose d'autant de marqueur que de marqueurs suspects placés sur la carte. Enfin, deux marqueurs fin de tour sont aussi disponibles. L'ordre d'activation des unités va dépendre du tirage aléatoire des marqueurs. Le marqueur appui est replacé dans le bol après utilisation. Une fois les deux marqueurs fin de tour tirés, le tour s'achève. Le joueur vérifie que le jeu continue et teste l'arrivée de son troisième bataillon en renfort. Un nouveau tour commence ensuite par le placement des marqueurs suspects…

Mission

A chaque activation, le joueur doit décider de la mission que vont effectuer les unités activées. Une activation c'est jusqu'à deux unités américaines issues d'un bataillon activées (avec autant de support des unités d'appui que souhaité) ou autant d'unité d'appui activées ensembles. Si un marqueur irakien est tiré du bol, c'est un hexagone qui est activé, celui où les défenseurs américains sont les plus faibles… V'là un ennemi courageux…

Les missions sont les suivantes :

- mouvement,
- assaut,
- recherche,
- raid (uniquement pour l'unité des forces spéciales en support),
- le bombardement (uniquement pour les unités d'appui, hors unité des forces spéciales).

Chaque type de mission implique un type d'action et des conséquences possibles. Le tout est clairement expliqué dans l'aide de jeu, mais le joueur doit bien prendre son temps pour savoir ce qu'il lui est possible de faire et surtout d'obtenir. S'il veut éliminer des unités ennemies, remporter des points de victoire, capturer des suspects, venir au secours de ses camarades isolés dans un hex (suite à une attaque infructueuse ou à une attaque ennemie victorieuse), diminuer la force de résistance d'un hex (ce qui revient à la neutralisation des bases ennemies et le nettoyage de la zone), il doit bien choisir sa mission. Le tout en évitant de perdre des points de victoire en cas d'attaque ennemie et d'avoir des troupes isolées dans un hex, beaucoup plus vulnérables. Il faut admettre que, malgré l'exemple de jeu donné, le joueur est un peu perdu devant l'éventail des possibilités.

Exemple : mouvement

Le joueur peut faire un mouvement illimité dans des hexagones contrôlés par les troupes américaines. Par contre, dès qu'il entre dans une zone ennemie, le mouvement s'arrête et l'ennemi réagit. Tout d'abord, le joueur teste pour connaître la force de résistance de l'hex dans lequel il vient d'entrer. Cette valeur va de 1 à 3 et dépend de la présence de marqueurs suspects, de la disponibilité du support aérien, du terrain dans l'hex… Ensuite, le joueur va déterminer les unités ennemies présentes dans l'hex. Plus la force de résistance de l'hex est grand plus il y aura d'unités dans l'hex. Par contre, la valeur de ses unités est aléatoire. Les unités ennemies peuvent avoir jusqu'à 4 pas de perte. Elles vont d'un petit groupe à une large foule en passant par un groupe ou une foule. Il est aussi possible de voir apparaître des groupes de combattants jihadistes (l'équivalent d'un groupe, mais en plus costaud). En gros, le joueur ne sait jamais où il met les pieds…

Une fois que le joueur sait face à quoi il se trouve, il teste pour savoir ce que fait l'ennemi. La plupart du temps il attaque. Parfois, il prend en plus par surprise les soldats américains…

Si un combat se passe mal pour le joueur, aucune de ces unités n'est éliminée. Au pire un marqueur « troupes isolées » est placé dans l'hexagone. Une fois dans un hex, les troupes ne peuvent en ressortir que si elles ont

éliminées les troupes ennemies et pris le contrôle de l'hex.

Points de victoire

Le tout sachant que les troupes ennemies pourront être activées et renforcées (parfois diminuées). Et que le joueur doit contrôler le plus d'hexagones possible pour éviter de laisser chaque tour des points de victoire à l'adversaire. Ainsi avant de contrôler 7 hexagones, le joueur donne 3 PV à l'ennemi chaque tour. Une fois qu'il en contrôle 7, il ne lui laisse plus que 2 PV. Bref, autant voir les choses en face : l'ennemi va vous prendre des PV à chaque tour, car contrôler autant d'hex est très difficile à réaliser.

Donc pour remporter la partie, le joueur doit remporter chaque tour plus de PV qu'il ne va en laisser à l'adversaire. A lui de s'organiser. Et si les choses se passent mal dans un hex, soit il faut sortir les troupes du pétrin, soit attendre la fin du tour et le retrait automatique des marqueurs isolés (et prié de ne pas se prendre une contre-attaque dans les dents).

Combat

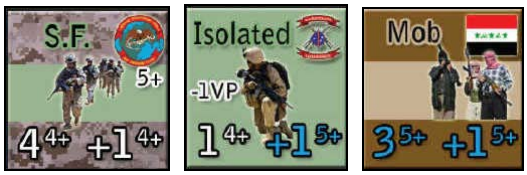
Pour résoudre les combats, il va vous falloir racler vos fonds de tiroirs, car il faut 10 d6 de couleur blanche, 10 d6 de couleur rouge et 10 d6 de couleur bleu ! Et n'oubliez pas votre brouette pour les dés…

En fait, le système est assez simple et, en plus, pas con du tout. Plutôt que de donner une puissance de feu à chaque unité, l'auteur leur a donné deux valeurs. La première est la valeur de combat et la deuxième sa valeur de support. Une seule unité utilise sa valeur de combat et les autres lui apporte leur support.

Ensuite, chaque valeur est de couleur bleue, blanche ou rouge. Non, rien à voir avec nous… Si une unité en attaque comporte un 4 blanc, le joueur prend 4 dés blancs. Si elle est supportée par une unité de valeur 2 de couleur bleu, le joueur prend en plus deux dés bleus. Il lance ensuite tous les dés (plus quelques uns supplémentaires pour le terrain par exemple). Il obtient un hit si le résultat d'un dé rouge est de 3 ou plus, celui d'un dé blanc de 4 ou plus et celui d'un dé bleu de 5 ou plus. Les insurgés ont généralement des valeurs bleues, l'infanterie américaine des valeurs blanches et les armes lourdes des valeurs rouges. Ainsi, facilement et simplement l'auteur a modélisé les différents types d'arme. OK, il faut plein de dés, mais ça évite sans doute de nombreuses pages de règles…

Attaque contre défense

Un combat c'est comme au foot, il y a une attaque et une défense. Chaque camp lance les dés. Celui qui a obtenu le plus de hits l'emporte. Et peut utiliser sa marge de victoire pour effectuer certaines actions (gain de PV, élimination ou réduction d'unité ennemies, réduction de la force de résistance d'un hex, placement d'un marqueur troupes isolées, etc.).



Sang + TV = fin de partie !

Mais ce n'est pas tout. Car les dés rouges, s'ils permettent aux troupes américaines d'avoir souvent l'avantage, représentent en fait des armes très meurtrières dont les effets passent très bien à la télé. Chaque fois qu'un dé rouge implique un hit, le Media Marker est avancé d'une case. Quand il arrive au bout de cette table, il repasse à zéro mais décale d'une case le marqueur Political Pressure.

En fin de tour, le joueur lance un d6 (de n'importe quelle couleur…) et ajoute au résultat le nombre de points de la table Political Pressure Track. Si le résultat est 7 ou plus, la partie est terminée et on compte les points.

Il est donc clair que le support des armes lourdes est à double tranchant. Localement, il apporte le succès mais il peut apporter la défaite finale en provoquant une fin de partie trop précoce. Comme l'alcool, c'est à utiliser (paraît-il) avec modération…

Mind the gap…

Le jeu n'est pas exempt de problèmes. J'ai trouvé deux trous dans les règles. Un gênant et un moins pénalisant.

Tout d'abord il n'y a qu'un seul marqueur troupes isolées par bataillon. Mais rien n'empêche le joueur d'entrer dans plusieurs

hex pour un même bataillon et donc, si les choses se passent mal, de recevoir plusieurs marqueurs troupes isolées.

J'ai donc choisi :

- de ne pas faire rentrer un bataillon dans un nouvel hex ennemi tant que son marqueur troupes isolées est sur la carte.
- De ne pas placer de nouveau marqueur troupes isolées si celui du bataillon est déjà sur la carte, vu que c'est impossible, mais de donner le PV aux insurgés malgré tout.

Après tout, si un bataillon a un problème dans une zone, il ne risque pas de faire autre chose que de porter secours à ses hommes en difficulté. Il faut donc que le joueur veille à respecter ce principe logique.

Deuxième problème : est-il possible de faire rentrer deux empilements américains (deux unités ensemble dans chaque empilement) dans un même hex (mais dans ce cas, l'un après l'autre, dans deux activations différentes) ?

Rien ne l'interdit dans les règles, mais rien ne l'autorise non plus clairement. Bref, l'auteur ne parle ni en bien ni en mal de ce cas de figure, qui n'est pas non plus représenté dans l'exemple détaillé d'un tour de jeu.

J'ai choisi de répondre oui à cette question, car cela me semble là encore logique. Du moment qu'il s'agit d'activations différentes, je ne vois pas ce qui interdirait à des renforts de rentrer dans un tel hex. De plus, aucune limite d'empilement n'est donnée.

Par contre, si les insurgés attaquent un tel hex contenant plus d'un empilement, ils n'attaquent qu'un seul des deux empilements (le plus faible) et pas les deux empilements ce qui favoriserait excessivement le joueur.

Exemple détaillé

J'ai enfin remarqué une erreur dans le tour de jeu détaillé donné en exemple, l'utilisation d'une table pour une autre, mais rien de bien méchant, car cela est facilement repérable. Par contre, je conseille fortement aux joueurs de lire cet exemple qui permet de visualiser tous les principes de jeu (souvent hors du commun) ce qui est plus parlant que la lecture des règles. Bien sûr, cela ne répondra pas à toutes les questions, mais cela simplifie la tâche d'apprentissage.

L'as, le 4 et le 23…

Résultat des courses, « Battle for Fallujah 2004 » est un jeu très intéressant. Une preuve que la gratuité ne rime pas toujours avec médiocrité. Le matos est bon. Les règles hors du commun mais bonnes. Par contre, il faut tout de même quelques parties pour commencer à bien jouer. Savoir ce qu'il faut faire, sans trop en faire prend un peu de temps. D'un autre côté, le jeu se termine en une soirée, donc ça va. On peut recommencer le soir suivant.

Bref, le jeu hérite donc d'un

7/10.

Pas la simulation ultime mais un bel essai malgré tout, avec des idées propres, pas uniquement piochées à droite à gauche. Et puis le rapport qualité prix est des plus favorable sur le marché… Attention, il faut tout de même quelques parties pour bien jouer… Et que je cherche encore comment très bien jouer…

La partie n'est pas facile et le joueur ne doit pas abuser de son support d'arme lourde. Obtenir un match nul est déjà un bon résultat. Obtenir une courte victoire, un grand bonheur… A petit prix…

Wings of War ou la fièvre aviaire...

Comme vous savez le savez peut-être, la Première Guerre Mondiale c'est pas trop mon truc... Les jeux aériens encore moins, ma lointaine expérience sur « Flight Leader » (AH) m'ayant laissé des souvenirs mitigés... Bref, tout allait bien et je vivais tranquillement loin de la chianli des tranchées et de l'air...

L'ami Ricoré…

Mais, un soir, mon ami James, joueur de jeux plateau, revint d'un voyage dans le sud (désignant ici tout ce qui se trouve en dessous de 55ème parallèle…) m'invita chez lui. Une fois sur place, il me dit : « Tiens, toi qui es wargameur, j'ai ramené un jeu de guerre... Cela va sûrement te plaire... ». Il me sortit alors une boite de jeu assez petite avec des avions dessinés dessus : « Wings of War – Famous Aces ». Je regardai le truc, reconnu les biplans première guerre et me dis « Ouch, ça va encore être un truc pourri ça... » et lui répondis en anglais : « Pas mal du tout, ça a l'air sympa en effet… ». Notez au passage comment s'exprimer dans une seconde langue altère légèrement le discours... Sur quoi, il me répondit avec enthousiasme : « Super ! On y joue tout de suite alors… Je vais te montrer... Tu vas voir, c'est super simple... ». « Merde » pensais-je… Que je traduisis par « Ok ... ».

Nous voilà donc posant sur la table de sa cuisine, entre les tasses de thé et les chips, deux petites cartes à jouer ridicules avec un dessin d'avion dessus posées, un petit tableau de bord coloré assez inutile et un jeu de petite cartes bizarres dans les mains. En trois minutes, il m'explique les règles, je suis au passage assez surpris par l'utilisation complètement libre des cartes de manœuvres, et on commence...

Là, je suis immédiatement soufflé par la simplicité du truc... C'est en gros un jeu avec figurines, sans mètre mesureur, où l'on pousse simplement les cartes avions en fonction des cartes manœuvres choisies. C'est simple et vraiment génial comme idée ! Le jeu est rapide et animé : éviter les tasses de thé, ne pas sortir de la table, immelmans (voir ailleurs) et shooter les autres coucous... En 30 minutes, tout est terminé...

On a trouvé les mitrailleuses un peu molles et il a fallu se tirer longuement dessus avant de se faire exploser, mais ce fut fort distrayant... En plus, à la fin, mon ami me dit : « C'est pas cher du tout comme jeu en plus, je t'en ai pris une boite d'ailleurs... ». Et il me met dans les bras « Wings of War – Watch your back ».

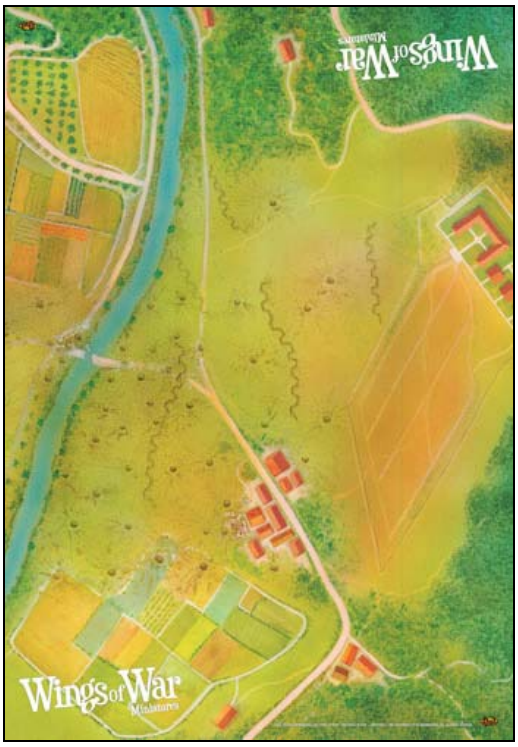
Finalement, une vraie bonne surprise ce jeu... En rentrant chez moi, je commence à cogiter sur des modifications de règles et je regarde sur le net (BoardgameGeek et autres) pour voir les extensions et variantes disponibles... Je découvre que l'univers de WoW est vraiment riche en extensions colorées (il y a même des ballons !), pas chères du tout, et que l'on peut même jouer avec des figurines pré-peintes... C'est bien chouette tout ça, heureusement qu'il n'y a pas de magasin de jeu dans mon coin, sinon cela aurait pu être dangereux...

L'été arrivant, tout le monde ici part à la pèche au saumon, faire du kayak ou dans la forêt voir les ours... Bref, on joue beaucoup moins et WoW n'eut pas la chance de revoir la table de jeu...

Ils n'auront pas l'Alsace et la Lorraine…

Arrivent les vacances et me voilà parti pour Strasbourg... Il y a un bon magasin de jeux là bas et j'y fais donc un petit tour... Tiens, ils ont les figurines pour WoW, toutes les extensions et même un tapis de jeu inutile et hors de prix... Bon, faudra que je prenne un truc ou deux avant de repartir au Canada...

Arrive le temps d'aller faire un petit tour en Lorraine et d'y visiter les hurluberlus de l'Estafette (www.lestafette.net) qui hantent cette région. Je fais donc connaissance avec les petits gars sympathiques de Nancy (deux sont des chèvres en fait, mais bon) et nous commençons à discuter tranquillement wargame autour du barbecue... Et voilà pas que l'un d'entre eux est un maniaque du biplan, il a d'ailleurs une médaille Blue Max autour du cou, a programmé une version en ligne de « Canvas Eagles » et a acheté toute la première série de 12 figurines pour WoW, mais il n'a jamais joué au jeu qu'il conserve pourtant dans ses toilettes (!?!)... Ça tombe bien car moi je connais un peu le jeu mais je n'ai jamais joué avec des figurines, heureuse coïncidence...

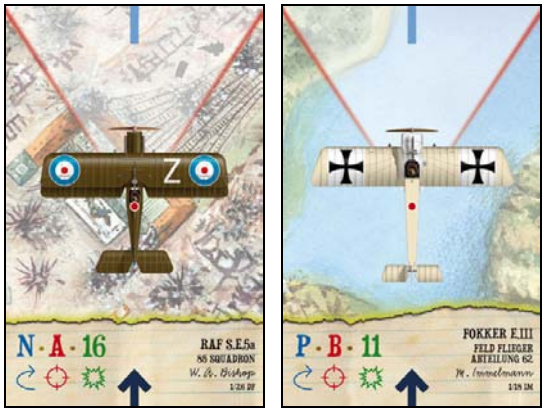


On dégage donc la table et on sort WoW et les figurines... Après les trois minutes réglementaires d'explication de règles, c'est parti...
Purée, c'est beau comme tout avec des figurines ! Ce truc est vraiment l'arme ultime pour attirer des nouveaux joueurs vers les jeux de guerre historiques, me dis-je... Il faut vraiment que j'utilise ça à grande échelle....

De retour à Strasbourg, passage maintenant obligatoire à la boutique de jeux et achat compulsif de 12 figurines (tous les modèles disponibles dans la boutique en fait…) et du tapis de jeu débile et hors de prix...

Des biplans au pays de Croc Blanc…

Une fois revenu dans le grand Nord (oui, j'habite au Yukon dans le grand Nord canadien, pour ceux qui ne savent pas), je passe rapidement quelques coups de fils et rassemble quelques étudiants revenus pour l'été. Puis d'autres amis et encore d'autres...



Étrangement, le premier truc qui impressionne les nouveaux est le tapis de jeu ! Ils le trouvent très beau et intriguant... Un achat indispensable finalement, ce truc... Cela donne en plus une limite à l'air de jeu et met immédiatement dans l'ambiance... Puis, bien sûr, les figurines font leur effet : ça impressionne tout le monde et donne envie de jouer, même aux plus dubitatifs initialement... Et finalement le coup de grâce : le jeu. La fluidité et la rapidité séduit tout le monde. Les tests sont probants: c'est bien l'arme ultime d'initiation aux jeux historiques dont rêvaient les wargameurs depuis l'aube des temps... C'est excellent pour commencer une soirée de jeux de plateaux et injecter rapidement et discrètement le virus du jeu de guerre à des joueurs de plateau...

Open bar…
Maintenant, attention, le jeu n'est pas parfait... La part de l'aléatoire est très très importante. Trop importante en fait... On peut toutefois doser celle-ci aisément avec des règles maisons très simples... Aussi, il n'y a pas vraiment de profondeur stratégique, de planification ou de choix vraiment critiques pour des joueurs ne serait-ce qu'un peu vétérans en jeux de plateau... Pour des wargameurs, c'est bien sûr très léger en terme de simulation et d'historicité, mais l'ambiance et l'immersion y sont, et de manière magistrale. De plus c'est un jeu auquel on joue et rejoue pendant longtemps et que l'on peut sortir à la moindre occasion. Ce qui n'est pas le cas des vrais wargames (avec hexagones et symboles OTAN bien sûr) qui ne sont souvent joués qu'une poignée de fois au mieux... Wow a vraiment un excellent rapport prix / durée de vie.

« Wings of War » c'est aussi deux millions de variantes, de sites et de forums sur le web pour modifier ou corriger le jeu dans la direction que l'on préfère... Sur le net, on peut trouver des règles complètes de campagne, des scénarios d'attaque de trains ou de bateaux, voir même de chasse au Père Noël ou d'attaque de King Kong ! C'est aussi là la grande richesse de ce jeu : avec des éléments simples et de grande qualité, il donne toute liberté aux modifications et customizations. L'auteur du jeu, Andrea Angiolino, l'a d'ailleurs conçu ainsi et certains des éléments disponibles dans les boites de jeu ne sont là que pour permettre d'en faire des règles maisons (cocardes, enraiement rouges et verts etc.). Andrea est par ailleurs très accessible (et fort sympathique) et on le trouve partout sur le net. Comme le jeu est accessible à tous, la communauté des joueurs de « Wings of War » est très large et très riche en contributeurs de tous poils : spécialistes de la Première Guerre, fondus de mécanique ou d'aviation, wargameurs grognards, anciens pilotes, pères jouant avec leurs enfants etc. Bref, tout un petit monde bien sympathique et bien plus large que notre habituelle communauté de wargameurs...

Le crack c'est dépassé…

Mais il faut que je vous parle maintenant du vrai problème de ce jeu... Voilà, il y a deux jours, j'ai découpé des nuages en mousse pour mettre sur le terrain de jeu... En une semaine je viens de lire tout l'historique et les détails des productions des Nieuports durant la guerre... Je passe maintenant aux Albatross... Ah oui, j'ai aussi créé 5 extensions à l'aide d'Illustator, une dizaine de nouvelles cartes sous Photoshop, un vrac de fichiers de variantes et j'ai rejoins 5 nouveaux forums... Je commence même à écrire dessus comme vous le voyez… Oui, c'est bien ça le problème de ce jeu : c'est vraiment simple, agréable et hautement addictif... En plus, on peut même collectionner les figurines, mais là, je suis fort et je résiste. Si, si, je vous dis que je résiste. Non, le fait d'en avoir commandé 4 de plus la semaine dernière et que je regarde comment adapter d'autres figurines au jeu ne compte pas. Absolument pas, je vous dis que je résiste !... A l'aide !...

Et c'est pas fini !... La suite arrive !...

Un article de Desaix

Liens utiles

Site officiel (France) :
www.edgeent.com/V2_fr/edge_minisite.asp?eidm=166
Toute la gamme « Wings of War” :
www.boardgamegeek.com/geeklist/46627
Forum en français :
wingsofwar.forum2jeux.com
Forum en anglais : www.wingsofwar.org
Yahoo groupe :
http://games.groups.yahoo.com/group/wow_nexus/

La Blue Max

La décoration prussienne Pour le Mérite, surnommée Blauer Max (« Max bleu »), fut la plus haute décoration militaire allemande entre 1740 et 1918. Elle fut la plus prestigieuse décoration allemande de la Première Guerre mondiale. Dans l'aviation, elle s'accordait bien avec la gloire individuelle de ces chevaliers du ciel dont l'espérance de vie était brève. Au début elle fut accordée pour huit avions abattus et ce fut l'as Max Immelmann qui l'obtint le premier, ce qui lui valut le surnom de Max bleu (Blauer Max).

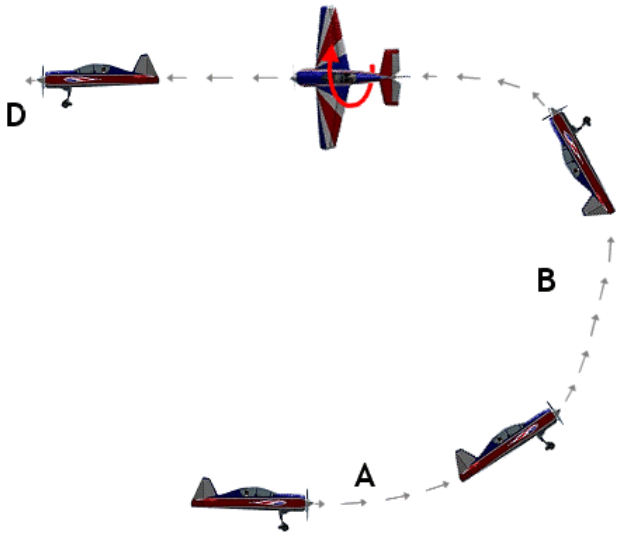
Le nombre de victoires requises augmenta jusqu'à vingt. Les titulaires, lorsqu'ils étaient en uniforme, devaient porter l'insigne qui est une croix de Malte bleue avec des aigles entre les bras, et une couronne gravée et les mots dorés 'Pour le Mérite' sur la croix. Les plus célèbres récipiendaires furent Manfred von Richthofen, mieux connu comme le « Baron Rouge », le lieutenant Ernst Udet (62 victoires homologuées) l'a reçue le jeudi 23 avril 1918 et Hermann Göring, qui devint l'un des plus importants personnages du Troisième Reich.

(source: wikipedia)

L'Immelmann

Un immelmann ou « rétablissement normal » est une figure acrobatique constituée d'un demi-looping suivit d'un demi-tonneau.

Cette figure fait partie des acrobaties de base, elle est utilisée dans les spectacles aériens et présente de l'intérêt en combat aérien. Elle aurait été inventée par l'as allemand Max Immelmann pendant la Première Guerre mondiale. La manœuvre consiste à surprendre ses adversaires par l'arrière, bien qu'en se présentant de face. Ce sont les britanniques qui ont baptisé cette figure du nom de Immelman Turn.



(source: wikipedia)

Dans Wings of War cette manœuvre est très utilisée car elle permet de se retourner pour faire face derrière soi.

La manœuvre est effectuée en jouant consécutivement une combinaison prédéfinie de 3 cartes de mouvement, celles-ci :

Dans le jeu, certains bombardiers et avions biplaces n'ont pas la manœuvrabilité nécessaire pour effectuer ce type de manœuvre (ils n'ont pas les cartes nécessaires dans leurs jeux de cartes de manœuvre).

Un complément de Desaix

WoW : Que choisir ?...

La question revient souvent sur les forums : « Wings of War m'intrigue, mais par où dois-je commencer ? ». Voici donc ce que j'en dis...

Ordinaire ou Super ?

Bon, en fait il y a deux options pour WoW : avec les cartes ou avec les figurines... On peut toujours utiliser quelques éléments d'une gamme avec l'autre mais c'est plutôt limité. On peut par exemple utiliser une figurine qui ne correspond pas au modèle d'avion que l'on joue, mais bon c'est pas vraiment le fun...

Il faut aussi faire très attention car une fois que l'on a joué avec des figurines c'est un chemin de non retour : on ne peut décemment plus jamais rejouer avec des cartes toutes pourries...

Mon conseil est simple : jouer directement avec les figurines ! D'autant plus qu'en France on a le meilleur kit de démarrage pour cela.

Décollage immédiat !

En effet, l'éditeur français Ubik est le seul qui produise la boite « Wings of War Deluxe » qui contient tout ce qu'il faut pour jouer avec des figurines : 4 figurines d'avions différents et les 2 decks de dommage (A et B) qui sont nécessaires pour jouer avec n'importe quel avion... En plus, c'est pas très cher, juste le prix de 4 figurines indépendantes, soit moins de 40 €... Bref, il n'y a pas photo, il faut commencer par là... D'ailleurs les américains sont verts de rage car leur éditeur ne fait pas cette boite et ils se la procurent via le Canada qui, avec ses deux langues officielles, peut légitimement importer la contrebande francophone...

Une fois cette boite acquise, on peut acheter individuellement les figurines des avions que l'on veut. Il y en a 36 au total (y compris les 4 de la boite Deluxe), représentant 12 modèles d'avions, chaque modèle existant en trois couleurs/versions ...

Et c'est tout pour la gamme figurine... On ne peut pas actuellement jouer les ballons en figurines, mais ils arrivent d'ici Noël !

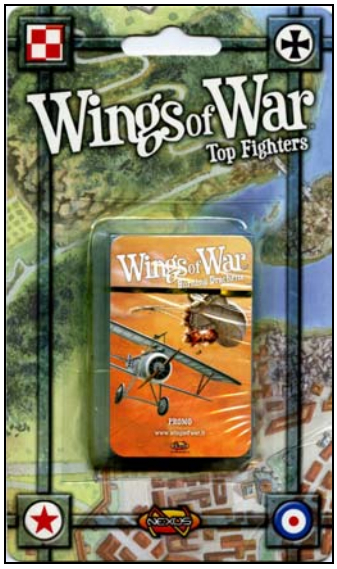
Comme un avion sans aile...

Maintenant, il y a aussi la version avec juste les cartes qui représentent les avions vu du dessus... Si vous êtes vraiment très sceptiques sur le concept même du jeu, cela vaut peut être le coup de commencer par là car une boite de démarrage ne coûte alors que 20 €... Quoi que, pour 17 euros de plus on a des chouettes figurines, mais bon j'arrête sur les figurines vous avez compris …

Pour commencer avec les cartes, le mieux c'est alors la boite « Famous Aces », qui fournit le deck de dommage A et des avions de 4 types de manœuvrabilité, ou bien « Burning Drachens » qui fournit aussi le deck A mais seulement 2 types de manœuvrabilité d'avion mais qui permet de jouer avec des ballons et de la DCA... Moi, je pencherais pour la deuxième boîte car elle offre à mon avis plus de diversité dans les situations de jeu...

« Watch Your Back! » qui donne l'important deck de dommage B permet de jouer des avions plus anciens (1916) et des biplaces. Je ne conseille pas cette boite pour commencer car les biplaces sont un peu surpuissants et moins riches en options de jeu... Toujours en

version cartes, on peut ensuite acheter des boosters offrants toute une variété de modèles d'avions pour moins de 10€ le paquet d'environ 25 avions (toutefois seulement 2 peuvent être joués à la fois car seuls 2 decks de manœuvres sont inclus à chaque fois)…



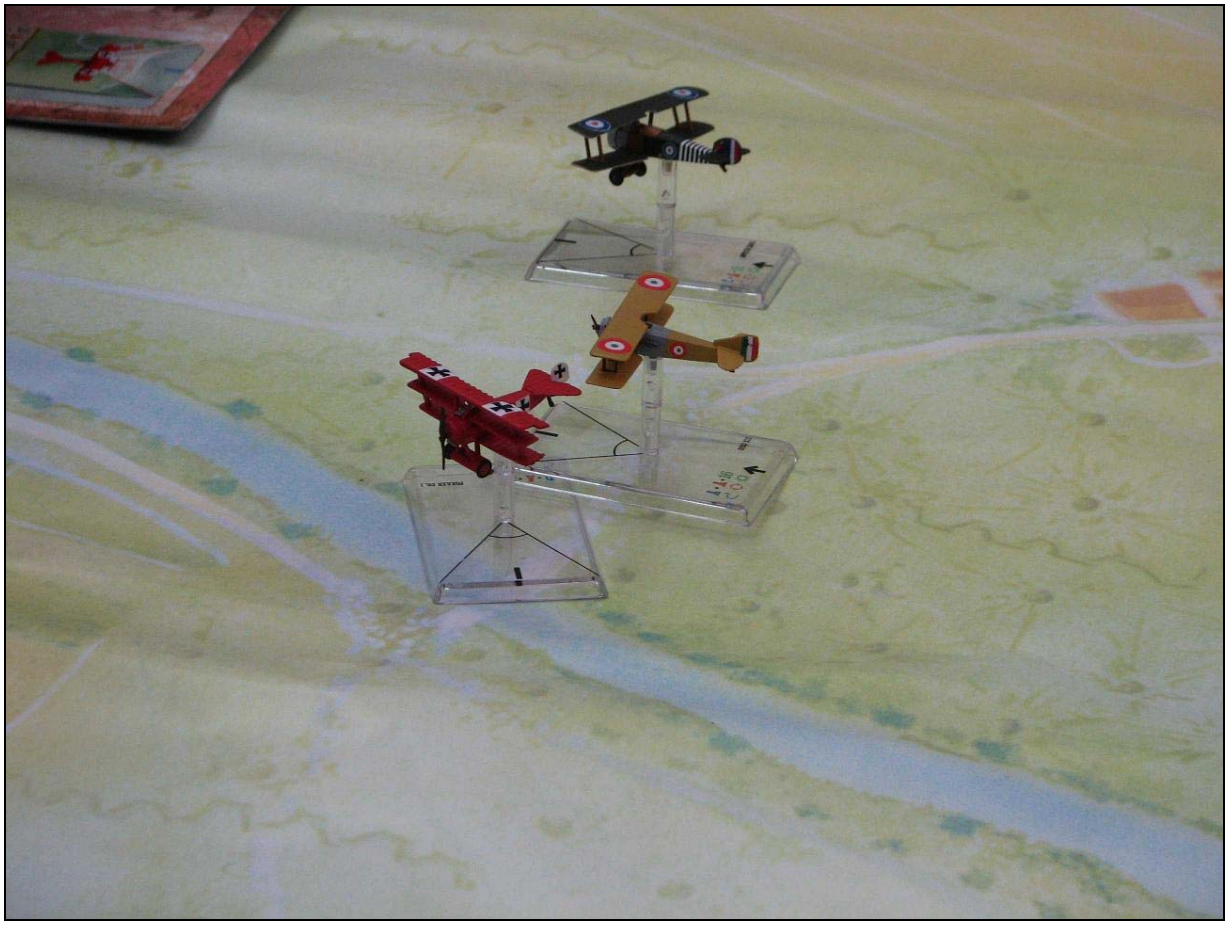
La seule chose nécessaire pour éventuellement passer des cartes aux figurines et de disposer des decks de dommage A et B.

Tapis volant

Il y a aussi bien évidement le fameux tapis de jeu qui est utilisable avec les cartes comme avec les figurines... Moi je dis que cela vaut vraiment le coup, malgré son prix exorbitant pour un simple tapis souris aux stéroïdes...

Au fait, est-ce que je vous ai dit que l'on pouvait aussi jouer assez facilement avec d'autres figurines au 1/144 venant d'autres éditeurs ? Il est aussi possible d'acheter des décalcos pour personnaliser ses avions... Et repeindre ses figurines différemment !... Ou même utiliser des avions en papier trouvables sur le net !

Non messieurs, je ne veux pas remettre ma chemise blanche avec les grandes manches et retourner dans ma cellule !...

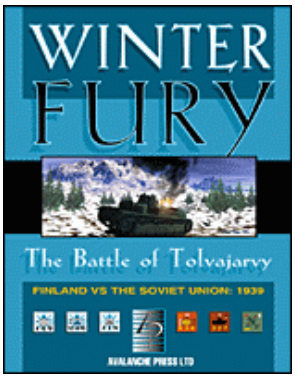


Un Délire de Desaix

« Winter Fury » est un jeu de Mike Bennighof édité par Avalanche Press. Il contient une carte (un hex pour 2 km) et 140 pions (bataillons et compagnies). Le jeu modélise les combats aux alentours des villages de Tolvajarvi et Ilomasti du 30 novembre au 23 décembre 1939.

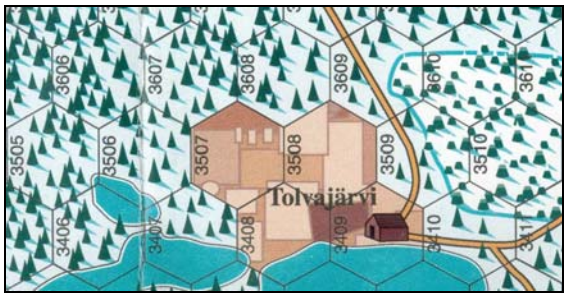
Mal aimé, je suis le mal aimé…

Je me suis toujours demandé pourquoi les jeux d'AP de cette série (qui comprend aussi « Blood on the Snow », « Operation Cannibal », « Mac Arthur Returns » et qui comprendra bientôt « Army of the Lapalland » prévu pour cette année) n'avait pas eu beaucoup de succès auprès des joueurs, alors que de l'avis de son auteur, c'est sans doute ce qu'il a fait de mieux. Pour savoir, la seule solution a été de tester un des jeux. J'ai commencé par « Mac Arthur Returns » mais ce jeu m'a paru bien gros pour pas grand-chose. Et comme depuis quelques temps je m'intéresse à ce que les anglo-saxons appelle The Winter War, soit la guerre russo-finlandaise de 1939-40, je me suis naturellement tourné vers un jeu traitant de cette période. Me voici donc ouvrant la boîte de « Winter Fury »…



Aïe…

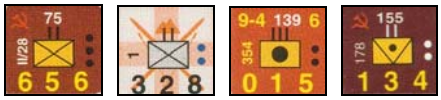
Si les pions sont au standard AP, la carte est particulièrement… spéciale… Je m'explique. Je la qualifie de spéciale, car je n'ai pas trouvé mieux comme terme. L'auteur de cette carte (Peggy Colman) a voulu modéliser les forêts finlandaises sans pour autant peindre la carte en vert. Donc il (ou elle ?) a choisi de styliser les arbres, en représentant des petits sapins (sans les guirlandes), en soignant le truc au point de rajouter les ombres. Si l'effet rendu n'est pas en soit moche sur quelques hex, cela donne une carte particulière quand on la regarde dans son ensemble. C'est pas que ça pique les yeux, c'est plutôt que vos yeux s'y perdent. Hypnotisés en quelque sorte ! De plus, les pions finnois sont parfaitement camouflés pour cette carte. On a vite fait de les perdre, surtout si la partie se déroule sous lumière artificielle. Bref, certains diront que cette carte modélise parfaitement la situation, avec un ennemi quasi invisible aux troupes russes, d'autres résumeront ça par une carte qui donne mal à la tronche… Si la carte est jouable, il faut admettre qu'elle est… spéciale…



There are rules !

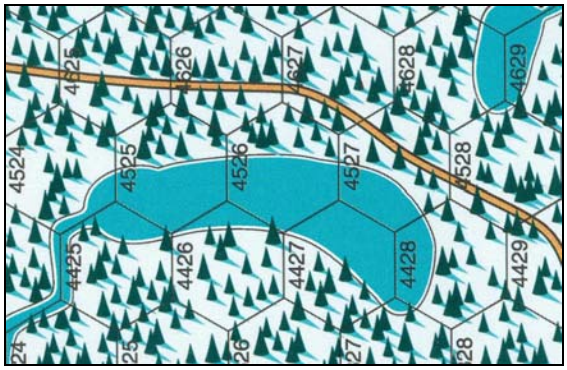
Côté livret de règles, c'est du sobre. 8 pages de règles + 2 pages de scénarios. C'est une bonne nouvelle. Bon, ne vous réjouissez pas trop vite non plus, il faut bien tout lire de ces 8 pages. Tout est dit, mais seulement une fois. Et pas forcément où on s'y attend… Cerise sur le gâteau, il manque des tables ! Et il n'y a pas d'aide de jeu digne de ce nom ! Pas de panique, le jeu datant un peu (2001), le tout est disponible sur le net.

Le système est simple. Tout commence par la détermination de la météo. Bon, c'est un peu bizarre de parler de météo, c'est plutôt la détermination du nombre de marqueurs d'activation qui seront tirés au cours du tour (qui représente une journée). Ce nombre varie entre 4 et 6. Aucune indication sur la météo n'est fournie. En gros, si les joueurs pourront tirer 6 marqueurs, c'est que le temps en bon. Sinon, moins…



Donc, comme je viens de vous le dire, le jeu est basé sur le tirage au sort de marqueurs d'activation. Un marqueur tiré, et un des deux joueurs peut effectuer certaines actions avec une de ces formations. Le joueur soviétique dispose de trois formations (plus quelques

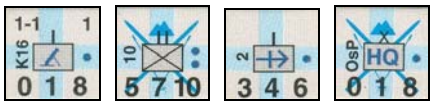
unités indépendantes liées à une formation) alors que le finnois n'en a qu'une seule.
Il existe différents types de marqueurs. Un marqueur « move » qui permet au joueur de faire mouvement avec toutes les unités de la formation. Un marqueur « attack » qui donne le droit d'attaquer (mais sans mouvement). Un marqueur « full » qui donne le droit de faire mouvement et d'attaquer. Un marqueur « half » qui permet de faire un demi mouvement et d'attaquer (avec 50% de chance d'accepter l'attaque). Et enfin, un marqueur « choise » qui donne le droit, au choix, entre un « move » et un « attaque ». Là encore, soviétiques et finnois ne sont pas logés à la même enseigne. Seul le soviétique dispose de marqueurs « attack », qui limitent fortement le mouvement.



Après détermination de la météo, donc du nombre de marqueurs qui seront tirés au sort lors du tour, chaque joueur choisit ce nombre moins un marqueurs de son camp. Le soviétique doit avoir choisi pour un tour au moins un marqueur de chaque formation. Le finnois a droit à trois marqueurs, quoi qu'il arrive. Une manière simple de modéliser la flexibilité de l'armée finnoise et la rigidité de la soviétique. Un peu de math. Si la météo est bonne, donc si un 6 a été tiré, chaque joueur placera 5 marqueurs dans le bol (donc 10 marqueurs en tout). 4 des marqueurs choisis ne seront pas joués. Cela rajoute de l'incertitude au jeu, et surtout pénalise le joueur soviétique. Rien ne dit que le marqueur « attaque » choisi ne sortira ou même qu'il ne sortira avant le marqueur de mouvement aussi sélectionné pour la même formation, dans l'idée d'exploiter l'attaque… Une règle optionnelle de choix au hasard (avant de les placer dans le bol) des marqueurs est disponibles et parfaite pour le jeu en solitaire, mais elle risque d'être assez plus frustrante pour le soviétique en face à face… Enfin à noter que le soviétique dispose de deux marqueurs spéciaux, toujours placés dans le bol en début de tour, qui représentent l'appui aérien disponible pour une activation future, une fois qu'un marqueur a été tiré, si le type de marqueur permet le combat.

Deux armées bien différentes…

Nous l'avons vu, l'armée soviétique est découpée en trois formations, soit trois régiments plus ou moins identiques : 9 bataillons d'infanterie, 1 du génie, 1 de reconnaissance motorisé, 2 d'artillerie, un QG (nécessaire au ravitaillement), 1 d'anti-char et 3 compagnies de blindés (très importantes car apportant des bonus au combat). Une demi-douzaine de compagnies ou bataillons à ski est aussi disponible. Les troupes soviétiques sont lentes (hors unités motorisées) et ne peuvent progresser que le long de deux routes parallèles sur la moitié de la carte, avant d'éventuellement, se propager sur le reste de la carte. Exemple : une unité d'infanterie dispose de 3 points de mouvement et peut donc progresser de 3 hex le long d'une route ou 2 dans les bois. Pas du rapide… Les unités à ski sont à peine mieux loties et peuvent progresser de 3 hex dans les bois.



Le ravitaillement est de plus une plaie pour le soviétique. Une unité doit pouvoir rallier un QG en 7 hex au maximum (un hex de bois compte double) et le QG doit rallier une route en 3 hex (toujours les bois qui comptent doubles) qui relie le bord de carte ami. Inutile de chercher, le soviétique ne peut pas ou presque s'écarter des routes de la carte… Si une unité soviétique est hors ravitaillement, elle voit ses potentiels d'attaque, de défense et de mouvement divisés par deux ! A noter qu'au début de chaque impulsion (donc à chaque tirage de marqueur activation au cours d'un tour) le ravitaillement est vérifié. Donc non seulement le soviétique doit progresser le long des routes, mais en plus il doit garder ces routes, pour combattre les finnois qui tenteront de couper les régiments de leur base…

C'est que de son côté, le finnois dispose d'une armée totalement différente, et beaucoup plus souple. Tout d'abord, il est moins nombreux et sans doute moins puissant que le soviétique. Mais beaucoup plus rapide. Toutes ses unités sont équipées de ski et on un potentiel de mouvement de 8 ou 10. De plus, le finnois peut

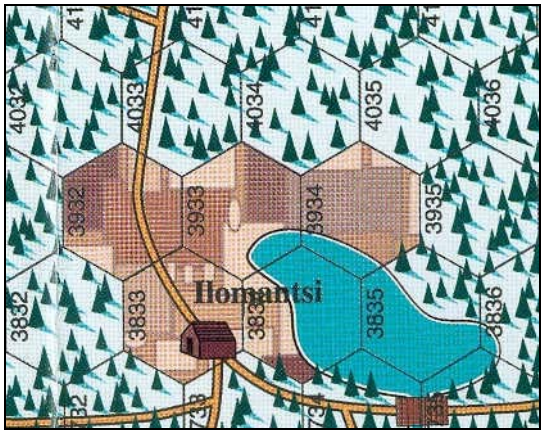
décomposer ces bataillons en trois compagnies (mais le nombre de compagnies est limité). Enfin, pour être ravitaillée, une unité finnoise doit être à 10 hex d'un QG (ou d'un village de la carte) qui doit lui être à 12 hex d'un hex de route relié à un bord de carte. Et non, un hex de bois ne compte pas double. Et une unité finnoise hors ravitaillement perd un point de défense, divise par deux son facteur d'attaque et conserve la totalité de ses points de mouvement.

Enfin, à noter que les unités à ski peuvent fuir au contact de l'ennemi (50% de chance pour les finnois, 33% pour les soviétiques)…

Combat asymétrique…

Après la description du chapitre précédent, il est aisé de comprendre qu'on ne joue pas le camp soviétique comme le camp finnois. D'un côté un mastodonte dont le seul but est d'en découdre frontalement et de l'autre, un essaim de petites unités mobiles, qui vont tenter de couper le ravitaillement du mastodonte avant de l'attaquer en un point précis avant de battre tout de suite derrière en retraite, au fond des bois.

Pour équilibrer tout cela, les conditions de victoire. Si la conquête de six des sept villages de la carte semble totalement hors de portée du joueur soviétique, c'est aux points que se disputera la victoire. Pour résumer, un pas finnois vaut deux pas soviétiques. Evidemment, le terrain est difficile et des pertes en attaque sont à prévoir, même avec l'avantage numérique. Le joueur soviétique dispose de bonus avec ses blindés : deux colonnes de décalage sur la table des combat et un pas de perte supplémentaire possible si deux compagnies de blindés sont utilisées.



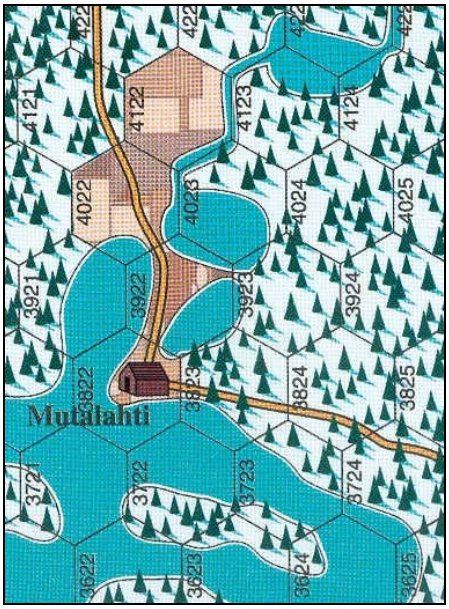
Pour gagner, le soviétique doit progresser, à la poursuite du finnois. Il doit être agressif et attaquer dès qu'il le peut. Il n'aura pas 50 occasions. Son artillerie risque bien d'être à la traîne. Tant pis. Du moment que les blindés sont là. Mais attention, s'il subit deux pertes, une doit venir des blindés… Quant au finnois, s'il a la partie plus aisée, ce n'est tout de même pas une sinécure. Pour gagner, il ne doit pas se contenter d'effectuer une fuite/défense. Il lui faudra bel et bien attaquer et remporter des combats (avant de fuir). En n'oubliant pas que pour lui aussi le combat est difficile et qu'il ne bénéficie pas de l'appui des blindés (même s'il peut en capturer, avec énormément de chance). Son seul bonus, il l'obtient en coupant le ravitaillement de sa cible…

Un combat de boxe entre un poids très lourd et un poids mouche sautillant qui se joue aux points, en une soirée pour la campagne, ce qui est relativement court. Par contre, pas sûr que la rejouabilité soit au rendez-vous après quelques parties… A cause des axes d'attaque obligés pour le soviétique. Mais comme le jeu se trouve pour pas cher, on en a au final largement pour son argent.

« Winter Fury » mérite donc un

7/10.

Attention toutefois, ce jeu peut ne pas plaire à tout le monde. La carte peut repousser. Le système peut déplaire, tout comme la situation modélisée. Et certains n'aimeront pas jouer le soviétique… Mais pour les autres, c'est un jeu tout à fait correct.



Un gars, une fille : Jack Rackham

Autant le dire tout de suite, Jack Rackham était un gars qui se la pétait grave.

Né en 1682 à Bristol il débute sa « carrière » en 1718 (il n'a alors plus que trois ans à vivre), quand l'équipage dont il fait partie se mutine contre ses officiers et choisit Jack comme chef. Rackham fait basculer tout ce joli monde dans la piraterie. Et vas y que j'aborde, je trucide, je pille sur les mers des Caraïbes…

Jack se fait un surnom : « Calico Jack », qui rappelle les vêtements très colorés (en calicot justement) que le « capitaine » porte. Il se la pétait, je vous dis…

Et si tout cela ne suffisait pas, Jack est un aimant à gonzesse. Son équipage comportera les deux femmes pirates les plus célèbres : Anne Bonny et Mary Read, cette première bien que mariée, file d'ailleurs le parfait amour avec l'ami Jack, qui dilapide avec elle sa petite fortune.

Mais l'adultère est un crime à cette époque et après plainte du mari cocu, Anne est condamnée au fouet d'une part et à rester avec son mari d'autre part. Déjà la double peine… Anne choisit la fuite et s'embarque, déguisée en homme, dans l'équipage de Jack. Une nouvelle femme fait son apparition, Mary Read, même si elle aussi se fait au départ engager comme un homme… Jack se retrouve avec les deux femmes pirates les plus célèbres sur son navire !

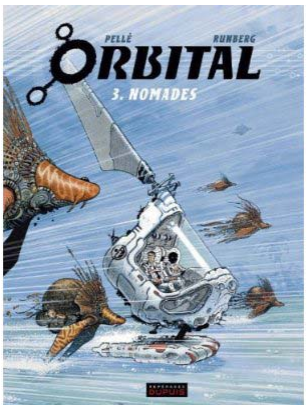
Les fringues, les filles, l'aventure, Jack choisit de couronner le tout avec son propre pavillon. Celui-ci aura son petit succès dans le monde (assez ouvert finalement) de la piraterie.

Mais même les bonnes choses ont une fin. En octobre 1720, Jack et son équipage sont capturés. Débarqués à Spanish Town (en Jamaïque) le 15 novembre, Jack Rackham et son équipage sont pendus. On ne sait pas si Jack se la pétait toujours sur le gibet…

Mais deux membres de l'équipage seront épargnés. Mary et Anne, déclarées enceintes (les deux de Jack ?) ne peuvent décemment pas être exécutées ! Mary finira ses jours en prison et meurt quelques jours plus tard en 1721, victime de maladie. Anne disparaît elle complètement de la circulation, graciée par le gouverneur pour Noël. L'Histoire perd totalement sa trace…

Au final, Rackham était un pirate ordinaire, comme il y en avait beaucoup à cette époque. Mais il savait se mettre en valeur et il eut la chance d'attirer dans son sillage deux femmes pirates, ce qui fit sa renommée.

Hergé le prit pour modèle pour son Rackham le Rouge, dans deux aventures de Tintin : « le secret de la Licorne » et « le trésor de Rackham le Rouge ». Bizarrement les filles ont disparu dans la bande dessinée. D'un autre côté, Hergé n'a jamais été porté sur le sujet, car mis à part la Castafiore, force est de constater que les filles ne courent pas les pages de Tintin…



« Nomades », tome 3 d'ORBITAL de Runberg et Pellé.

Orbital, c'est un peu la série Valérian des temps modernes. Les bases sont les mêmes, la filiation évidente : de la science fiction, un couple, des missions… Mais en fait, les auteurs ont brouillé les pistes et poussé les idées de Christin et Mézières.

Tout d'abord, plutôt que couple (ce que Valérian et Laureline avait fini par former), il faut ici parler de binôme. Car si Mézoké a bien des formes féminines, son sexe est encore indéfini, car les formes n'indiquent en rien le sexe d'un membre de la race sandjjar…

Ensuite, les deux héros ont une histoire et des zones d'ombres qui leur sont propres. Chacun ses idées et ses raisons de s'être engagé dans l'ODI. Si la narration suit le point de vue de Caleb, l'humain, la découverte de Mézoké est le fil rouge des albums.

Comme chez Mézières, les non humains sont omniprésents. Mais ce qui n'était finalement que réduit à un délire graphique est ici nettement plus développé. Chaque race a sa façon de vivre, son histoire, ses lois et ses coutumes. Chacune a ses extrémistes, ses racistes et ses va t'en guerre… Les relations entre les différentes races sont riches et complexes, centrées sur le racisme et les ressources naturelles. Pas si loin de notre monde de terriens…

Les auteurs ont choisit de rythmer la série tous les deux tomes. Le troisième album (« Nomades ») vient de paraître, début de la deuxième mission du binôme. Il confirme l'excellence de la série, démarrée sur les chapeaux de roue par les albums « Cicatrices » et « Ruptures ». Après une première mission réussie par les héros (et leurs auteurs), la deuxième débute impeccablement. Orbital navigue dans un univers cohérent et varié, où nos deux héros poursuivent leur développement. La maîtrise dont font preuve les auteurs, tant du point de vue scénario (Runberg) que du graphisme (alors que le dessinateur, Pellé, est un débutant !) est exceptionnelle. Orbital a frappé fort dès son apparition, et continue au même rythme. Il va falloir faire de la place dans la bibliothèque…

« Les petits soldats Airfix » de Jean – Christophe Carbonel.

La nostalgie, finalement, ça tient à peu de chose. Comme par exemple à une publicité pour ce petit livre de Carbonel portant sur la marque Airfix et ses petits soldats…

Ce livre décrit par le menu toutes les boîtes produites par l'éditeur. Et la nostalgie m'est tombée dessus, sans prévenir… A chaque page, j'ai reconnu mes anciens jouets. Drôle d'impression donc de revoir ces soldats avec qui j'ai joué tant de batailles…

Et si ça ne suffisait pas, l'auteur détaille même les concurrents d'Airfix, première marque d'importance à se lancer dans ce type de produit. D'après ce que j'ai vu, et des boîtes que j'avais, je suis arrivé à la fin de la grande période Airfix. Je me souviens d'ailleurs bien de la gravure assez grossière des soldats de la marque… Par contre, j'ai visiblement bien suivi le développement d'Atlantic, autre marque mythique et concurrente d'Airfix. Je devais avoir pas loin de 80% des produits de la marque ! J'ai même retrouvé quelques soldats que j'avais, uniques rescapés (de toute une boîte) de mes jeunes années … Je ne savais même pas d'où ils venaient…

Bref, si l'auteur pouvait maintenant nous sortir un album entier sur Atlantic après Airfix, je serais aux anges.

Un livre dont on se demande au final s'il fait du bien ou du mal. La nostalgie camarade…

Rendez-vous en janvier 2010 pour le N°16

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 ragna