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

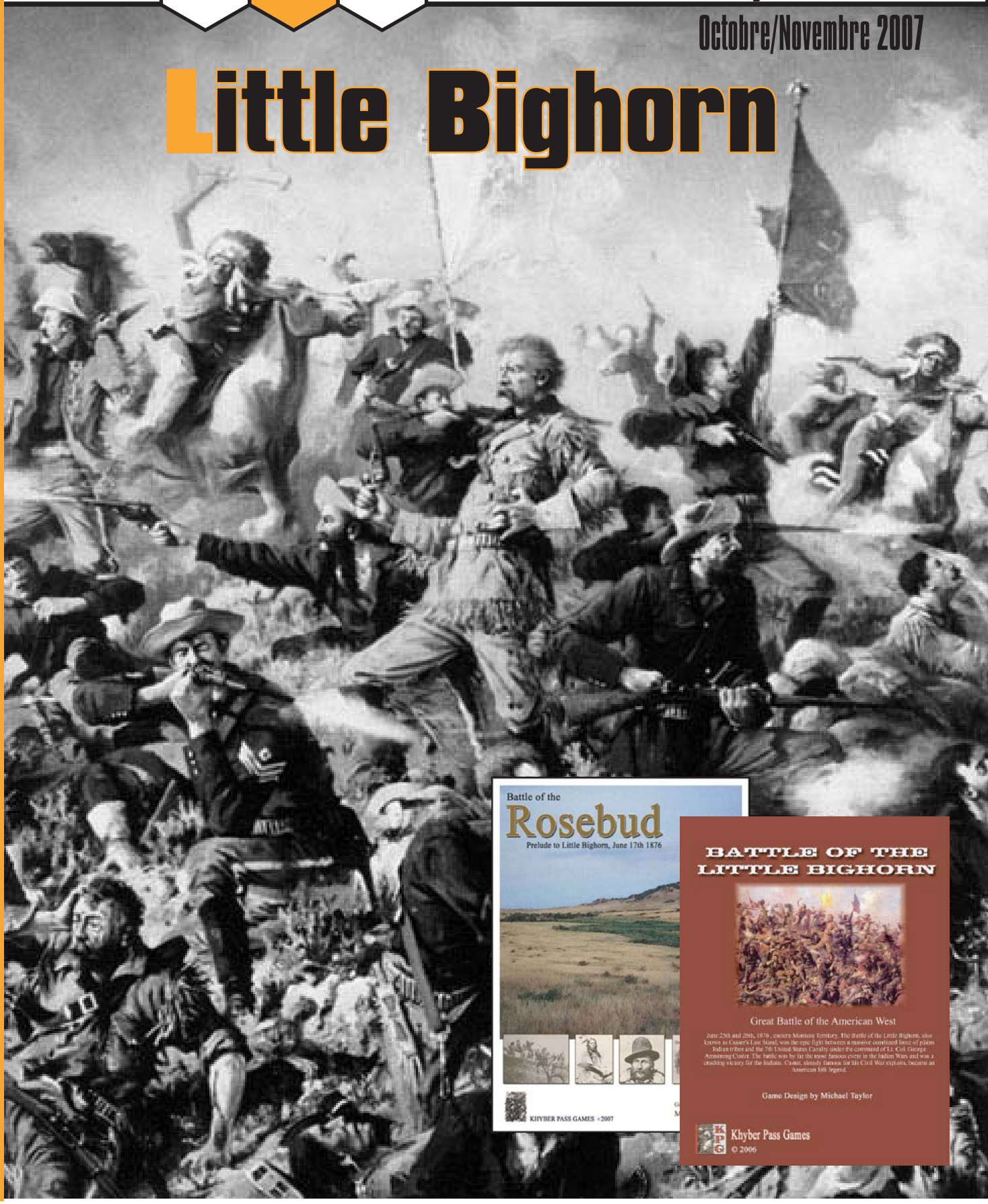
errata

Papier, carton et ragnagna.

WebMagazine bimestriel - N° 3

Octobre/Novembre 2007

Little Bighorn



Voici donc errata numéro 3 ! Pile à l'heure. Avec trois critiques de jeu ! Rien que ça. Et un petit article sur MMP, après celui sur Decision Games. Errata ne va pas se spécialiser et contenir un article sur une maison d'édition à chaque numéro, mais ça pourra revenir…

Parmi les critiques, un jeu japonais. La traduction n'est pas récente, mais je pense qu'il n'avait pas été assez exposé. C'est maintenant chose faite.

Pour les jeux critiqués, c'est ceux que j'aurais aimé inclure au dernier numéro. Mais la Poste en a décidé autrement. L'éditeur a dû me renvoyer une deuxième fois le paquet, le premier ayant visiblement sombré entre les USA et la France. Question d'habitude… Pour le prochain numéro, les jeux sont déjà là. Je ne me ferai pas avoir deux fois…

Enfin, la rubrique « hors sujet », qui cause tant de soucis à certains d'entre vous, est toujours là. Allez, elle ne fait qu'une page, à la fin du numéro. Donc, si elle ne vous intéresse pas, vous pouvez la sauter sans problème. C'est pas bien méchant…

Sur ce, bonne lecture et rendez-vous le 1er janvier (pas de bonne heure, sans doute) pour le (déjà) numéro 4 !

SOMMAIRE

- La stratégie dans les critiques …….. Page 2
- Indian wars in the american west : le système …….. Page 3
- Critique : Battle of the Rosebud ..... Page 7
- Critique : Battle of the Little Bighorn ..... Page 9
- Où va MMP ? …… Page 12
- Critique : Zombie Fortress 1945…… Page 16
- Un gars, une fille : Joséphine de Beauharnais …… Page 19
- Hors sujet …….. Page 20

Avez vous remarqué que je parle rarement stratégie ou tactique dans les critiques des jeux ? C'est intentionnel. Je donne quelques idées, mais toujours avec l'objectif de décrire le jeu plutôt que d'expliquer comment il faut y jouer. En fait, j'ai une sainte horreur des articles qui parlent stratégie sur un jeu. L'ouverture qui tue, la tactique gagnante, et la stratégie imparable m'ennuient profondément. Attention, Ce n'est pas du tout que je trouve ça inutile ! Je trouve plutôt que ça gâche mon plaisir de joueur. Pourquoi vouloir me dire, détaillé par A + B, ce qu'il faut faire ? Pourquoi me donner les possibilités d'action des différents camps ? Pourquoi m'indiquer les clés du jeu, alors que tout le plaisir vient justement de la découverte de ces clés. C'est un mystère pour moi…

Le but d'une partie est de faire triompher son camp. Pour cela, il n'y a pas trente six solutions. Soit vous gagnez, soit votre adversaire perd. Et non, ce n'est pas la même chose. Lorsque vous gagnez, c'est que vous êtes parvenu, par vos choix et vos actions, à triompher de votre adversaire. Lorsque c'est le camp adverse qui perd, c'est parce qu'il a fait des erreurs et non parce que vous avez été brillant que vous l'avez emporté sur votre adversaire. C'est une victoire par défaut, en quelque sorte… Le but de tout joueur est bien évidemment de gagner par soi même.

Pour cela, il faut :

- Analyser les conditions de victoire,
- Analyser les forces et faiblesses de son camp,
- Analyser les forces et faiblesses de l'autre camp,
- Analyser les positions de départ,
- Analyser l'arrivée des renforts,
- Décider d'une stratégie globale,
- Prendre un air sûr de soi, pour impressionner l'adversaire (optionnel).

Une fois la stratégie globale décidée, il faut passer à la déclinaison locale de cette stratégie : découper la carte en différents fronts, définir les unités en attaque, en défense, en réserve...

Dans la définition de la stratégie globale est inclus une supposition de ce que va faire l'ennemi, soit sa stratégie globale supposée à lui. Ce que vous feriez à sa place, ou ce que, le connaissant, il risque de faire... Et finalement ce que vous avez décidé de faire pour le contrer ou le prendre de vitesse.

Bref, vous la faites la fameuse analyse stratégique du jeu ! Elle sera bonne ou mauvaise, mais c'est votre analyse… Un article sur ce sujet ne fait donc que vous mâcher le travail. Et tronque une partie très importante dans la simulation qui est le choix de la stratégie. De plus, comme la communauté de joueur est petite, un tel article, s'il est pas trop mal fait, passe pour la seule vérité possible et, du coup, toutes les parties futures s'y réfèreront et auront finalement tendance à se ressembler. Après tout, si c'est écrit là noir sur blanc, pourquoi se casser le tronc à refaire l'analyse seul…

Pour moi, une telle analyse fait partie intégrante d'une partie. C'est même la plus importante. Si votre stratégie est mauvaise, vous pouvez connaître les règles sur le bout des doigts, savoir manœuvrer vos troupes comme personne, vous avez perdu la partie avant de commencer.

De plus, je revendique le droit de me tromper ! On retire souvent plus d'expérience d'un échec que d'une victoire. Après un jeu, il faut prendre le temps d'analyser les raisons qui ont fait que vous avez gagné ou perdu. En cas de défaite, votre stratégie n'était pas forcément mauvaise. Votre adversaire a peut-être deviné celle-ci et à décider d'une stratégie pour vous contrer… Comme tout le monde, une défaite ne me fait pas bondir de joie, mais ce n'est pas la fin du monde non plus…

A mon avis, un article sur la stratégie ne peut s'envisager que pour des jeux immenses, style World in Flames ou autres monstres. Dans ce cas, les possibilités sont infinies et il peut être bon de donner un coup de main aux joueurs (débutants ou non). L'effort nécessaire à une bonne analyse est alors trop important pour qu'un joueur seul arrive à une exhaustivité. Un coup de main de spécialistes est généralement le bienvenu.

Pour les autres jeux, un tel article ne me semble pas nécessaire. Au mieux, ce peut être un exemple du type d'analyse à faire pour rentrer dans un jeu. Et donc doit être rare et terriblement bien écrit. Au pire, c'est priver le joueur de sa propre analyse et donc très loin de lui rendre service.

En conséquence, dans errata, il n'y aura que très exceptionnellement un article de ce genre car le plaisir de lecture se fait au détriment de celui de jouer. Et pour errata : plaisir du joueur avant tout !

“Battle of the Little Bighorn” (BLB) et “Battle of the Rosebud” (BR), de l’éditeur Khyber Pass Games, sont basés sur le même système ("Indian Wars of the American West"), mais tout n’est pas pour si simple. Le premier jeu sorti est BLB, même si BR était prêt avant (l’éditeur a pensé justement que BLB était un meilleur produit pour lancer la série). Le système de base est donc le même pour les deux jeux, mais chaque jeu a en plus des points de règles propres. Et malheureusement, il n’y a pas de règles communes puis de règles spécifiques pour chaque jeu, comme peut le faire The Gamers par exemple. Plus ennuyeux, il y a eu des modifications de règles entre les deux jeux. Et pas forcément mineures…

Montrez moi votre valise.

Question matériel, c’est du tout bon pour du DTP. Les jeux sont fournis dans une pochette plastique. Les cartes sont de qualité professionnelle. Les livrets de règles aussi. Très bien présentés, avec des exemples, ils ont tout pour plaire. Seuls les pions sont à monter. Ils sont de la taille des pions Vae Victis.
Point important : Si vous commandez pour la première fois chez Khyber Pass Games, ils vous découpent les pions, pour tous les jeux que vous achetez ! Et quand ils disent découper les pions, c’est au massicot, donc très bien fait. Personnellement, j’avais déjà acheté un jeu chez KPG, mais il y a bien longtemps. Comme la direction a changée depuis, je n’étais visiblement pas dans le fichier clients, et j’ai eu droit à mes pions découpés pour les deux jeux.
Bref, KPG, ce n’est pas du Perry Moore. C’est vraiment une très bonne qualité. Et en plus les pions découpés sont triés dans des pochettes plastiques !
Petit point sur les pions tout de même. Ils ont été améliorés dans BR. Tant au niveau des unités que des marqueurs. Et ils sont sans conteste mieux. Ils sont encore un peu « patauds » dans BLB. Pas moche non, mais les personnages sont beaucoup moins bien que dans BR. Tous les pions de cet article viennent de BR.
Quant aux aides de jeu, elles sont en noir et blanc, sauf la table des terrains qui est en couleur, et sont cartonnées s’il vous plaît ! Du beau travail, je vous dit.

C’est quoi ça ?

Le système permet de recréer au niveau tactique les combats entre tribus indiennes et troupes US. Les chefs sont évidemment très importants, mais aussi le moral et, plus inattendu, le contrôle des montures (chevaux ou mules). Enfin, il permet de bien marquer les différences entre des troupes US bien organisées et des guerriers indiens plus fougueux. Un tour dure 20 minutes, un hex représentant 1 mile.

Assis ! Debout ! Couché !

Tout d’abord, les soldats US sont au niveau de la compagnie. Une unité indienne représente, elle, approximativement 100 guerriers. Chaque unité est montée, à savoir que les hommes sont sur leurs montures. Ils peuvent aussi en descendre. Dans ce cas, on retourne le pion sur le côté démonté et on ajoute un pion supplémentaire, représentant les chevaux des troupes démontées ainsi que les hommes qui gardent ces chevaux. Enfin, les hommes démontés peuvent se mettre « prone » (couchés). De manière évidente, les troupes montées se déplacent plus rapidement, les troupes démontées tirent mieux et les unités « prone » sont mieux protégées.
A noter que les unités gardant les chevaux peuvent en perdre le contrôle. Cela peut rapporter des points de victoire à l’ennemi…

Feu !

Première forme de combat, les unités se tirent dessus. Il est possible de tirer dans toutes les positions décrites ci-dessus, mais avec plus ou moins d’efficacité. Le tir se fait d’une unité sur une autre unité. Pas de tir sur un empilement. Les unités d’un hex tirent les unes après les autres, sur une même cible ou pas. On regarde le nombre de pas d’une unité (en bas à gauche sur le pion) on soustrait les éventuelles pertes et on arrive au facteur de tir. On regarde ensuite dans la table des tirs avec le facteur de tir et la position des tireurs. On arrive à une lettre qui donne la colonne à utiliser pour la résolution du tir. Le joueur lance alors deux d6 et applique les résultats : pas de résultat, des pas de perte, un test de morale mais aussi une perte de munition ou un test pour la perte d’un chef. On trouve évidement

quelques modificateurs, très clairement indiqués dans les aides de jeu.
Lorsqu'une unité subit un pas de perte, le joueur place sous celle-ci un pion indiquant la nouvelle puissance de tir (ce qui correspond aux pas de perte restant) de l'unité.

A noter qu'il est possible de tirer jusqu'à deux hex de distance (sauf pour les unités indiennes équipées de winchesters) et que le tir de réaction est possible lors du mouvement ennemi.

A l'assaut !

Deuxième forme de combat : l'assaut au corps à corps. Toutes les unités adjacentes à une unité ennemie peuvent tenter un assaut. Cette fois-ci toutes les unités qui tentent l'assaut de l'hex attaquent toutes les unités ennemies présentes dans l'hex. On compte le nombre de pas de toutes les unités et on arrive à un rapport attaque/défense. Le joueur attaquant lance un d6 sur la table des mêlées et on applique le résultat : pas de perte, retraite, dégradation de moral… Si les unités en défense font retraite, les unités attaquantes peuvent entrer dans l'hex attaqué. Seules les unités US peuvent subir une dépense de munition lors des assauts, les indiens attaquant à l'arme blanche.

T'as le moral, toi ?

Les unités peuvent avoir plusieurs niveaux de moral (ou cohésion) :

- normal,
- « disrupted » (perte de cohésion légère)
- « pinned » (perte de cohésion importante)
- « routed » (perte de cohésion sévère et fuite)

A noter qu'une unité « routed » peut aussi être « pinned » ou « disrupted ». Par contre, une unité « pinned » ou « disrupted » qui devient « routed » n'est que « routed ».
Un marqueur « disrupted » peut être retiré en dépensant 2 PM lors de la phase de mouvement. Pour retirer un pion « pinned » ou « routed », il faut tenter de se rallier.
Evidemment, les possibilités des unités diminuent s'ils subissent une dégradation de leur moral. Une unité « routed » ne peut que se sauver vers un lieu sûr…

T'as pas 100 balles ?

La gestion des munitions n'a pas été oubliée. Il y a une règle standard, simple, qui fait que si une unité fait 5 ou 8 aux dés (sans modificateur) sur la table des tirs ou 1 (sans modificateur) sur la table des mêlées (unités US uniquement), l'unité est marquée « low ammunition » et subit de gros malus : coefficient de tirs divisé par 2 et valeur de mêlées divisée par 2 (pour les unités US uniquement). Seules les unités US peuvent refaire le plein de munition. Pour se faire, une unité doit aller chercher de nouvelles munitions dans les chariots de ravitaillement.

Il existe une règle optionnelle, qu'il faut à mon avis employer, même si elle implique de noter les munitions de chaque unité US. Chacune de ces unités débute la partie avec 10 munitions. Dès qu'une unité tire, elle dépense 1 munition. Une unité peut choisir de ne tirer qu'à la moitié de sa valeur et ne dépenser qu'une demi munition. Lorsqu'une unité a dépensé toutes ses munitions, elle doit aller faire le plein dans les chariots. Ceux-ci disposent de 100 munitions qu'ils peuvent distribuer aux troupes en manque. Une aide de jeu à photocopier est disponible pour tout noter. Comme je l'ai dit, cette règle est préférable à la version simple car elle permet de limiter les tirs US et rajoute une pression supplémentaire. Lors d'une attaque, si le combat dure trop longtemps, le joueur US sait qu'il devra battre en retraite pour reprendre des munitions.

Oui chef !

Les chefs sont très importants. Non seulement ils amènent des modificateurs lors des combats ou des tests de moral mais, en plus, leur perte apporte des points de victoire important. Ils sont donc des cibles prioritaires.
Une gestion fine des blessures des chefs est donnée. Un chef peut subir une blessure, dont

la gravité peut varier. De la blessure légère (le pion du chef est retourné), à la blessure sévère (le chef n'est pas mort, mais ne peut plus faire grand-chose), jusqu'à la mort.
A noter que le joueur US dispose de plus de chefs que l'indien. Pratique pour attaquer de plusieurs directions à la fois, mais plus de chance aussi qu'un chef soit blessé ou tué.
Enfin, chaque chef doit être attachée à une unité. Celle-ci recevra sûrement plus de tir qu'une autre sans chef attaché.

Chariots.

Le joueur US étant loin de ses bases, il doit tout transporter avec lui dans des chariots. Ces chariots font mouvement lentement et ramènent évidemment beaucoup de points de victoire à l'indien s'il réussit à les détruire. En effet, les troupes US n'auront alors plus qu'à arrêter leur campagne en cours et à retourner dans leur base d'origine.
Les chariots ont 6 pas de perte. S'ils perdent un pas de perte, ils perdent aussi 10 munitions (si la règle optionnelle indispensable est utilisée). Si un chariot subit une retraite, une nouvelle unité fait son apparition : les troupes qui accompagnait le chariot qui font retraite en laissant le chariot derrière eux. Sur le chariot, on place alors un marqueur abandonné. Une unité indienne qui entre dans un hex contenant un chariot abandonné le pille…
Les chariots transportant des caisses, tonneaux et autres, il est possible de les sortir pour se protéger et créer des barricades. Chaque chariot permet de créer 3 barricades. Il est possible de démonter et de remettre le tout dans les chariots.
La présence de ces chariots est un gros inconvénient pour le joueur US. Il lui faut impérativement les protéger. Mais pas trop, pour se garder des troupes pour l'attaque… Cruel dilemme…

Un petit tour…

Le tour de jeu est identique dans les deux jeux, mais dans BLB, c'est le joueur US qui débute et dans BR, c'est l'indien. Bref, le camp qui attaque est le premier joueur.

Détail d'un tour de jeu :
- Phase de ralliement
- Phase actions (mouvement + tir à demi puissance ou tir à pleine puissance / tirs de réaction du joueur inactif)
- Phase de tirs de défense (le joueur inactif peut tirer avec ses unités)
- Phase d'assaut (le joueur actif peut initier des assauts)

Du classique de ce côté-là, avec réaction du joueur passif, ce qui est toujours une bonne chose au niveau tactique.

Stacking or not stacking ?

L'empilement peut être important. Exemple : Une unité a 5 pas de perte. Elle a déjà subit une perte. Un marqueur « 4 » est donc positionné sous le pion. Elle décide de descendre de cheval (+1 pion) et même de passer en position « prone » (+1 pion). Un chef est avec elle (+1 pion). Elle devient de plus « disrupted » (encore +1). Une unité = 6 pions dans mon exemple. 25 pas de perte peuvent être positionnés dans un même hex. Vous voyez à quoi on peut arriver… Dans BLB, il y a des aides de jeux pour éviter des piles « tour de Pise ». Il n'y a rien dans BR.
Personnellement, je ne me suis pas servi de ces aides lors de mes parties. Je me suis débrouillé sans, sans trop de difficulté d'ailleurs. Mais l'empilement peut être important, et il vaut mieux le savoir. Tout le monde n'apprécie pas…

Deux armées différentes.

Bien évidemment, les troupes indiennes et US n'ont pas grand-chose à voir. S'il est bien que les différences soient marquées, encore faut-il que cela ne multiplie pas les règles. Ca tombe bien, c'est le cas.

Tout d'abord, les unités US ont 6 points de mouvement, alors que les unités indiennes en ont 7. Donc si le joueur indien veut rattraper les troupes US ou au contraire fuir, il y a arrivera. La manœuvre est donc primordiale pour le joueur US. Il n'attaque pas n'importe comment, ni ne retraire n'importe comment. Tout se prépare à l'avance et rien ne doit être improvisé.

Ensuite, la puissance de feu US est plus importante que celle des indiens (sauf pour ceux armés de Winchesters). Cela est modélisé de manière simple : dans la table des tirs, la puissance de feu indienne est moindre que celle des troupes US, à valeur de tir égale.

Par contre, lors de l'assaut, c'est les guerriers indiens qui sont les plus puissants. Là encore, deux lignes dans la table des mêlées sont suffisantes. Pratique et simple.

Il y aussi une différence pour les troupes démontées. Une unité US démontées perd un point en puissance de tir. Ce point se retrouve sur l'unité qui garde les chevaux et correspond aux hommes qu'il faut affecter à la garde des chevaux. Côté indien, il n'y a pas de perte. La garde des montures était confiée à des jeunes qui n'avaient, vu leur jeune âge, pas d'influence sur les combats.

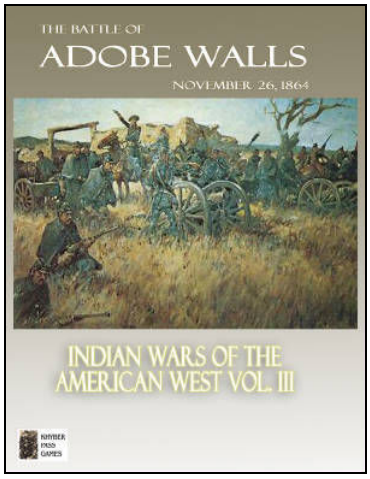
Bref, il ne faut que quelques astuces à la règle pour bien différentier les deux armées, et c'est tant mieux. On ne manœuvre pas les indiens comme la cavalerie. Chaque camp a ses avantages et ses inconvénients. Aux joueurs de trouver la manière d'optimiser les avantages et de limiter les inconvénients.

Et alors ?

Zorro est arrivéééééé… Euh. Non, c'est la cavalerie qui arrive… Enfin, ce que je veux dire c'est que c'est du tout bon. Ca peut être long, attention, avec tous les tirs possibles. Mais les règles de dépense de munition sont là pour dissuader le joueur de faire feu sur tout ce qui bouge. Dans les pages suivantes vous lirez une critique plus précise de chacun des jeux. Ils sont tendus et plus ouverts qu'il n'y paraît. Les conditions de victoire sont bien équilibrées et varient en fonction de chaque bataille. Elles sont de plus à calculer à tout moment, ce qui rajoute de la tension. Pour remporter la victoire, un joueur doit obtenir au moins deux fois le nombre de points de victoire de son adversaire. Donc il ne faut pas chômer en route… Optimiser les dégâts infligés tout en minimisant ses propres pertes… Et attention ! Les points de victoire perdus peuvent défiler très vite. Toute erreur se paye comptant (ou pas content…). Et on n'a jamais assez de troupes pour faire ce que l'on veut.
A noter tout de même : Certains points de règles ont évolué entre BLB et RB. Et pas des moindre. Par exemple, quand une unité montée US subit un résultat « pinned », elle n'est pas marquée « pinned » dans BR, mais l'est dans BLB ! Après renseignement auprès du designer, les modifications faites dans RB sont à appliquer impérativement dans BLB ! Mais il n'y a pas d'errata ! Bref, si KPG avait fait deux livrets de règles, cela aurait été plus simple. Là, c'est un poil pénible, à moins de commencer la série par RB… Petit bémol, donc.

L'avenir.

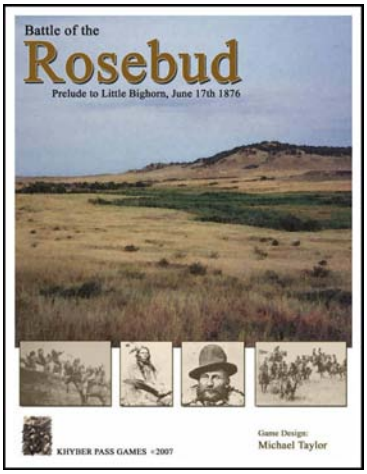
Khyber Pass Games a passé la vitesse supérieure. Et cette série en est la preuve. Un nouveau jeu, « Adobe Walls » est en pre-order. Il fera partie de la nouvelle production de KPG, à savoir un jeu professionnel avec pion prédécoupés et tout et tout. Comme des grands. Et d'autres jeux sur la série sont en préparation. Si vous êtes à la recherche d'un bon système tactique sur les combats entre la cavalerie et les indiens, cette série est pour vous. Et comme il n'y a pas beaucoup de concurrents sur le thème…



Et si vous n'êtes pas intéressé, allez de toute façon voir tous les jeux de KPG en preorder. Il y a du bon. Un jeu sur la guerre d'Algérie, par exemple. Aïe ! On marche sur des œufs, là…

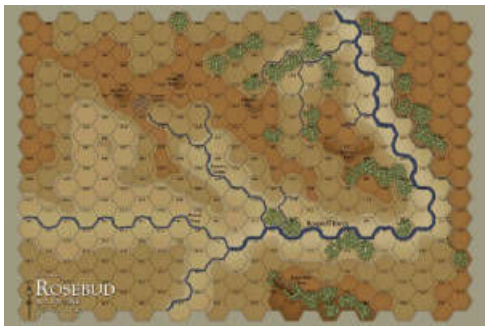
Jeu de l'éditeur **Khyber Pass Games,** de 2007, **de Michael Taylor.**

17 juin 1876 – La bataille de Rosebud, prélude à Little Bighorn. 1 carte, 264 pions, 16 pages de règles, 5 aides de jeu.



Mise en bouche ?

Lorsque j'ai reçu les deux jeux, je me suis dit que Rosebud serait très bien pour apprendre le système et qu'ensuite Little Bighorn serait le plat de résistance. Après tout, Rosebud n'a qu'une carte format A3, soit moitié moins que BLB. Mais j'aurais dû regarder le nombre de pions. Car le rapport doit être inversé de ce côté. Donc je croyais trouver une petite salade de tomates avec mozza et je suis tombé sur un bon steack. Ca surprend…

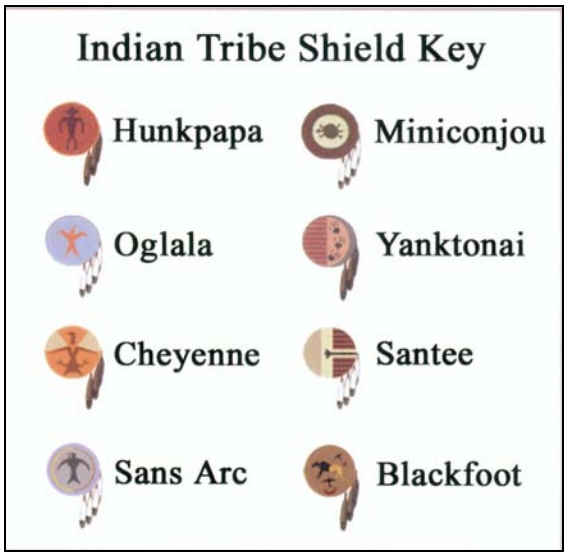


Quality street.

Rosebud est sorti après BLB, et même si le système est identique, les pions ont tout de même été améliorés. Ils étaient déjà tout à fait corrects, ils sont devenus très bons. Pour le reste, c'est de la même qualité que dans BLB.

La situation.

Les indiens (menés par Crazy Horse) doivent empêcher une colonne US (menée par Crook), contenant de l'infanterie (qui se déplace sur des mules…) et de la cavalerie, de rejoindre Custer, juste avant BLB. Dans la réalité, même si les combats ne furent pas très intenses, les indiens réussirent à faire dépenser assez de munition aux tuniques bleues pour que Crook soit obligé de faire demi tour. Et les indiens purent se tourner vers Custer…



Le scénario.

Il n'y a qu'un seul scénario dans Rosebud, contrairement à BLB. Les combats débutent au matin pour se terminer en début d'après-midi. Les joueurs peuvent décider de continuer la partie jusqu'en fin de journée, s'ils le souhaitent.

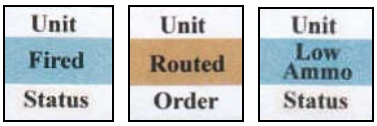
Au début de la partie, les troupes US sont en camp (donc à pieds) au bord de la rivière Rosebud. Les indiens les attaquent par surprise. Le premier mouvement du joueur US doit être de protéger le ravitaillement, qui vient juste d'arriver sur place et qui se trouve à une extrémité du campement. Seuls les éclaireurs indiens sont en état d'alerte au début du jeu. Il est à noter qu'ils sont très costauds et n'ont

rien à voir avec les unités de ce type présentes dans BLB.

Une fois les chariots en lieu sûr, le joueur US pourra lancer une contre-attaque. Il a largement assez de troupes pour faire tout ça. Il sera tenté de placer ses troupes, démontées, autour des chariots et des chevaux. Bien sûr, c'est une bonne tactique pour se défendre, mais les conditions de victoire l'obligent à attaquer s'il veut remporter la partie. Surtout que le système de compte des points tout au long de la partie va lui mettre la pression dès le début du jeu. Car c'est l'indien qui risque de remporter les premiers points, en tombant en force sur les éclaireurs par exemple…

Du lourd… Et du fin…

Rosebud est un jeu très tactique. Les décisions à prendre sont nombreuses et délicates. Quand et où attaquer ? A quel moment se replier. Délicat à savoir, surtout si les joueurs sont novices sur le système. L'auteur prévient d'ailleurs qu'il faudra sans doute une ou deux parties avant de bien comprendre quoi faire. Il a raison.



Le joueur US débute la partie plutôt dans le bas droit de la carte. C'est donc l'indien qui a non seulement l'initiative mais aussi la place pour manœuvrer. Le joueur US doit donc se dégager et prendre la manœuvre à son compte. Pas si facile à faire. S'il choisit de rester, au moins au début de la partie, en défense, le joueur indien devra être patient et ne s'attaquer qu'aux endroits les plus faibles du hérisson, sous peine de voir les pertes monter rapidement. Le joueur indien peut aussi choisir, surtout s'il mène au score, de faire retraite et d'attendre les mouvements du joueur US, qui devra alors dégarnir le hérisson pour attaquer. S'il choisit de n'envoyer que peu de troupes, le joueur indien doit accepter le combat, dans un endroit de la carte qu'il choisira. Et châtier l'imprudent. Si les troupes US envoyées sont importantes, il devra essayer d'occuper et de contenir cette force, tout en envoyant une partie de ses guerriers attaquer les chariots.

Ca semble facile une fois écrit, mais ce n'est pas si simple à faire sur le terrain ! La carte est petite. Il est donc facile de se retrouver coincé dans un coin. Toute troupe qui sort de la carte est éliminée. Donc toute erreur se paye cash. Mais encore faut-il que le joueur adverse se rende compte de l'erreur…

Pour connaisseurs.

Rosebud est donc un jeu qui oblige à la jouer fine. Donc pas le meilleur choix pour débuter dans la série. De plus, il y a du monde sur la carte, donc du monde qui peut faire feu et les premiers tours peuvent être très longs, surtout pour des joueurs découvrant le système. Et comme la moindre erreur peut être fatale, ce jeu n'a pas les qualités requises pour un jeu d'introduction.

Je pense que deux joueurs chevronnés débutant dans cette série devraient faire deux parties. Une première pour tester les règles, tenter quelques trucs, et après une deuxième « pour de vrai ». Si ce jeu peut rebuter le débutant (les premiers tours peuvent être assez indigestes), il devient un pur bonheur pour des joueurs qui maîtrisent le système. Il y a tellement de possibilités et de choix à faire…

Le seul regret est peut-être que la carte ne soit pas un peu plus grande, pour permettre plus de manœuvre. Mais dans ce cas, ce serait sans doute changer totalement la physionomie de la bataille. La carte est petite et c'est un choix du designer. Aux joueurs de bien gérer le petit espace qui leur est donné.

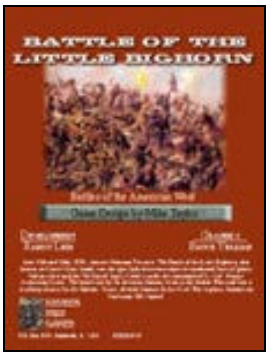
Le matériel est excellent, plus proche des éditeurs professionnels que du DTP, les règles sont bonnes, les possibilités du jeu excellentes… Bref, le jeu mérite un bon

7/10.

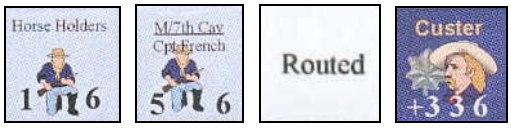
Mais attention, il faut être motivé si on ne connaît pas le système.

Jeu de l'éditeur **Khyber Pass Games,** de 2006, **de Michael Taylor.**

25 et 26 juin 1876 - La bataille de Little Bighorn. 1 carte, 342 pions, 20 pages de règles, 5 aides de jeu.



Little Bighorn. LA victoire indienne sur un héro de la guerre de sécession, Custer. Celui-ci attaque ce qu'il croit être un modeste camp indien et se retrouve face à un rassemblement de tribus mené par Crazy Horse, Gall et Sitting Bull. Autant vous dire que le jeu n'est pas une partie de plaisir côté US…



La carte est au format A2, deux fois plus grande que celle de BR. Il y a donc de la place pour manœuvrer. Au centre de la carte, sur une rive de la rivière Little Bighorn, les campements indiens. Les troupes US entrent sur la carte en début de partie. Première remarque d'importance, les troupes US ne sont pas très nombreuses, mais c'est elles qui ont l'initiative. Les guerriers indiens sont dans leur camp, loin de leurs chevaux qui galopent librement dans la prairie.

Règles particulières.

Dans ce jeu, on trouve donc les camps indiens et les « villageois » qui les habitent. Le joueur US peut détruire les camp (les brûler) et massacrer ou capturer les « villageois ».

Remarque : massacrer des villageois, bon c'est sûr, sur le coup, ça peut faire plaisir… Mais attention ! Le joueur US note les pertes qu'il inflige sur les villageois et attend de voir la réaction du public à la fin de la partie. Le public peut être aux anges et le nombre de pertes infigées se transforme en points de victoire pour le joueur US. Le public peut très bien ne pas en tenir compte, et il ne se passe rien. Mais le public peut aussi être horrifié par cette nouvelle et les pertes villageoises se transforment en points de victoire pour le joueur indien ! Bref, il ne sait pas ce qu'il veut, le public…

Les indiens peuvent décider de déménager leurs campements lors du deuxième jour, et remportent des points en faisant sortir les tepees de la carte.

Les chevaux des indiens se trouvent aux alentours des campements au début de la partie. Premier objectif des guerriers indiens : en reprendre le contrôle. Le joueur US peut lui tenter de capturer ou de disperser le troupeau, histoire que les indiens restent à pieds le plus longtemps possible.

Les indiens débutent le jeu dans leur camp et ne sont pas en état d'alerte. Tant qu'ils ne sont pas alertés, les indiens ne peuvent pas bouger. Ils peuvent être mis en alerte de deux manières. Tout d'abord, un groupe d'indiens est sorti du camp pour la chasse et se trouve lui alerté dès le début de la partie. La chance a voulu qu'il parte dans la direction d'arrivée de la cavalerie… Ce groupe doit revenir dans le campement, si le joueur US lui en laisse le temps, pour l'alerter. Ensuite, les indiens sont alertés quand une unité US se trouve à moins de 5 hex du campement.

La campagne est assez longue à jouer. Elle dure sur deux jours, et des règles de nuit ont été introduites. Pas de panique, la nuit ne dure qu'un tour de jeu où tout le monde reste bien calme. Les indiens retournent à leur campement, pour la plupart, et les soldats US restent où ils sont, démontés. C'est simple mais ça coupe bien le scénario. Lorsque le deuxième jour commence, c'est une nouvelle partie qui débute. Aucune action de la première journée ne peut se continuer sur la deuxième.

Le joueur indien peut aussi mettre le feu à la prairie pour se protéger. Pour cela il dispose d'un certain nombre de pion « feu de prairie » qu'une unité indienne démontée peut placer dans des hex adjacents. Une fois utilisé, un pion est définitivement retiré du jeu. A noter que le feu ne se propage pas. Il dure dans l'hex un nombre de tours de jeu déterminé par un dé 6. Une unité indienne qui reste adjacente à un pion « feu de prairie » peut entretenir le feu indéfiniment.

Le joueur US dispose d'unités d'éclaireurs. Ces unités ont une faible valeur de combat (1 seul point) mais peuvent disperser ou capturer les chevaux indiens. De plus, elle se déplace aussi rapidement que les unités indiennes.

Deux chefs ont un traitement particulier. Sitting Bull, tout d'abord, n'est plus en âge de combattre. Il ne peut donc influer sur aucun combat. Par contre, il agit sur le moral des unités indiennes normalement. Enfin Reno est représenté par 3 pions à lui tout seul. Reno a été historiquement le Grouchy de Custer. S'il était arrivé, Custer et ses hommes n'auraient pas été massacré. Il débute la partie avec une valeur de chef de +1. Mais si, au cours de la partie, il se retrouve face à des unités indiennes deux fois plus nombreuses que les troupes qu'il a sous son commandement, il peut paniquer. Le joueur US lance un dé et regarde le résultat dans une table. Le pion de Reno peut alors être inchangé ou remplacé par un autre pion de valeur de chef 0 ou même -1, et ceci pour tout le reste de la partie !

Reno Panic Table (1d6)

Die Roll	Result	
1	(+1)	No Panic
2	(+0)	Disrupt
3	(+0)	Disrupt, Retreat 1 hex
4	(+0)	Disrupt, Retreat 2 hexes
5	(-1)	Disrupt, Retreat 2 hexes
6	(-1)	Rout, Retreat 3 hexes

- Only units within Command Radius are affected.
- +1 DRM if there are 2x more Indian combat units within 3 hexes of Maj. Reno then US Cavalry units within Command Radius of Maj. Reno.
- See 12 F if Maj. Reno is alone in hex.

Scenarios à gogo.

Il y a 5 scénarios dans le jeu. Deux historiques, un court de 14 tours et un long s'étalant sur les deux journées. Deux autres hypothétiques, rajoutant principalement des unités au camp US. Enfin, le dernier scénario est sans doute le plus intéressant. En effet, le joueur indien ne sait pas quelles tribus seront présententes. En fait, ce scénario tente de recréer l'incertitude qu'avait Custer. Trouvera t'il un campement indien de taille moyenne, comme il pensait trouver, ou sera-t-il face au grand rassemblement d'indiens qu'il dut affronter dans la réalité ?

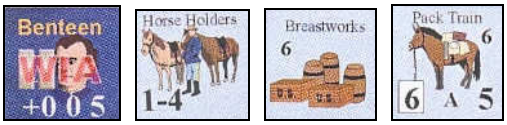
Award winning game.

Ce jeu a remporté le CSR Award dans la catégorie meilleur jeu DTP de 2006. Et c'est amplement mérité. Tout d'abord, la bataille est un mythe américain. Ensuite, le matériel est de grande qualité, même si les silhouettes des pions sont un peu moins bonnes que dans BR (En particulier, l'indien démonté semble tenir son arme avec des moufles…). La tension est présente dans les deux camps dès le début de la partie.

Chaque joueur a des possibilités. L'initiative est clairement US en début de partie, et celui-ci a intérêt à avoir un bon plan ! Car lorsque les indiens seront organisés, il va moins rire… Doit il se regrouper ou attaquer de différents

endroits ? A lui de voir. Par où attaquer le camp ? Foncer sur le camp ou disperser les chevaux ? Sans compter que ses chariots arrivent après quelques heures et qu'il faudra aussi avoir un œil dessus. Il serait mauvais que pendant que la cavalerie ravage le campement, les indiens soit en train de mettre le feu aux chariots…

Et encore plus que dans BR, la gestion des munitions est primordiale pour le joueur US. Sur les deux jours, il est clair qu'il ne devrait pas rester beaucoup de munitions sur la fin de la partie. Attention donc à ne pas dépenser trop au début de la partie, sinon la fin du jeu risque d'être dure…



Khyber Pass Games propose donc ici un excellent produit. De plus, grâce à son scénario court, ce jeu est meilleur que BR comme introduction au système. Une fois les règles maîtrisées, les joueurs peuvent ensuite passer à un scénario sur deux jours. Je recommande d'ailleurs le dernier scénario où le joueur US se retrouve dans la situation de Custer à l'époque et donc ne sait pas sur quoi il va tomber.

Le seul petit problème est les évolutions de la règle entre BLB et BR. Pour vous simplifier la vie, voici la principale dont il faut absolument tenir compte lorsqu'on joue à BLB :

- **Une unité US montée qui subit un résultat « pinned » est immédiatement démontée dans l'hex, mais n'est pas marquée « pinned ».**

Souhaitons qu'il n'y ait pas d'autre évolution gênante à l'avenir…

Une fois que vous serez lassé de BLB, et ça vous prendra du temps vus les scénarios proposés, vous pourrez vous tourner vers BR, beaucoup plus technique, mais tout aussi passionnant.

De part la qualité du matériel, la qualité de la règle et le choix des scénarios, « Battle of the Little Bighorn » mérite donc un bon

8/10.

Le prix reçu par ce jeu est totalement justifié à mes yeux.

Victory Chart

US Cavalry Victory Points

+ 20 Sitting Bull Eliminated
+ 10 Each Indian Leader Eliminated
+ 5 Each Indain Leader Wounded
+ 2 Each Villager Captured
+ 1 Each Indian Casualty Point
+ 1 Each Pony Herd Captured
+ 1 Each Burned Indian Camp
- 1 Each Unit Marked Low Ammo at end of Game
+/- Each Villager Casualty Point (consult US Public Opinion Table - see 17C)
+ 1 Each Indain Unit that Voluntarily Exits the Map (June 25th only - see 7I)
+ 1 Each US Cavalry unit in or Adjacent to a Water Hex-side (see 16E.2)

Victory Levels

Decisive	- 4:1 +
Major	- 3:1
Minor	- 2:1
Draw	- 1:1

Indian Victory Points

+20 Lt. Col. Custer Eliminated
+ (5+Ammo Points) Ea. Pack Train Elimnated
+ 5 Each US Maj. or Cpt. Eliminated
+ 3 Each US 1st/2nd Lt. Eliminated
+ 2 Each US Leader Wounded
+ 2 Each US Horse Captured
+ 1 Each US Casualty Point
+ 1 Each US Horse Lost
+ 1 Each US Combat Factor That Voluntarily Exits The Map
+ 1 Each Indian Combat Unit, Villager, or Camp that Voluntarily exits the Map (June 26th Only - see 17E)

Liste des jeux produits par MMP :

1999

Bloody Reef: Tarawa (ASL)
A Bridge Too Far (ASL)

2000

Aucun jeu.

2001

ASL rule book ed.2 (ASL)
Grant Takes Command (AH)
Operation Watchtower (ASL)
Solitaire ASL ed.2 (ASL)

2002

Operation Michael (The Gamers – SCS)
Operation Veritable (ASL)
Operation: Watchtower (ASL)
Screaming Eagles (The Gamers – TCS)

2003

For King and Country (ASL)
Korea: The Forgotten War (The Gamers – OCS)
Monty's Gamble Market Garden (AH)

2004

Advanced Squad Leader Starter Kit #1 (ASL)
DAK2 (The Gamers – OCS – Reprint)
A Fearful Slaughter (The Gamers – RSS)
Three Battles of Manassas (The Gamers - CWBS)

2005

Advanced Squad Leader Starter Kit #2
Guns! (ASL)
Beyond Valor (ASL - Reprint)
Bloody Ridge (The Gamers - TCS)
Fire in the Sky (IGS)
The Mighty Endeavor (The Gamers - SCS)
Target Arnhem: Across 6 Bridges (IGS)

2006

Afrika (The Gamers – SCS – Reprint)
Armies of Oblivion (ASL – Reprint)
Beyond Valor (ASL - Reprint)
Montebello (The Gamers – NBS - En téléchargement sur le site)
Shifting Sands (New)
Guadalajara (The Gamers – SCS)
Strike them a Blow (The Gamers - CWBS)
A Victory Lost (IGS)

2007

Talavera (The Gamers – NBS)
Advanced Squad Leader Starter Kit #3
Tanks! (ASL)
Red Star Rising (IGS)

Preorders :

(OK = nombre de preorders minimum atteint)

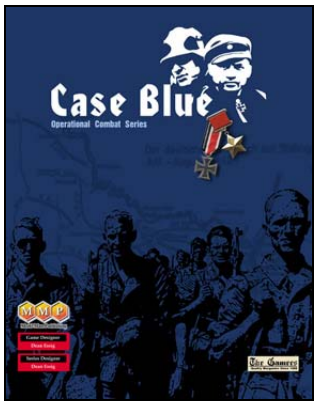
Devil's Cauldron (New) OK
Valor of the Guards (ASL) OK
Doomed Battalions (ASL – Reprint) OK
Warriors of God (IGS)
A most Dangerous Time (IGS)
Burma (The Gamers – OCS - Reprint) OK
Panzerblitz : Hill of Death (AH) OK
South Mountain (The Gamers - RSS) OK
Crucible of Courage (New - CWTS)
Case Blue (The Gamers - OCS) OK
Rock of the Marne (The Gamers - SCS)
GD'42 (The Gamers - TCS)
Eisenhower's War (New)
A Victory Denied (New avec l'IGS)
Decision In Normandy (IGS)
War of the Suns (IGS)
Barren Victory II (The Gamers avec l'IGS…- CWBS - Reprint)
The Tide at Sunrise (IGS)

Année	ASL	AH	Gamers	IGS	New	Total
1999	2	0	-	-	0	**2**
2000	0	0	-	-	0	**0**
2001	3 (2R)	1	-	-	0	**4**
2002	2	0	2	-	0	**4**
2003	1	1	1	-	0	**3**
2004	1	0	3 (1R)	-	0	**4**
2005	2 (1R)	0	2	2	0	**6**
2006	2 (2R)	0	4 (1R)	1	1	**8**
2007	1	0	1	1	0	**3**
Total	**14**	**2**	**13**	**4**	**1**	**34**
Preorders	2 (1R)	1	6 (2R)	5	4	**18 (7 OK)**
Grand Total	**16 (6R)**	**3**	**19 (4R)**	**9**	**5**	**50 (9R)**

R = Reprint. **OK = Jeux ayant atteint leur nombre de preorders minimum.**

MMP rachète The Gamers.

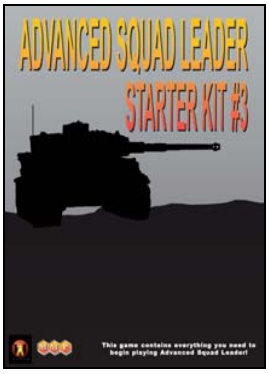
Si MMP a été créé pour reprendre la flamme ASL, laissée vacante après le rachat d'Avalon Hill par Hasbro, le rachat de The Gamers en 2001 a complètement changé la donne. Bien sûr, il a fallu un peu de temps pour que MMP digère The Gamers. Et si les joueurs d'ASL peuvent encore se plaindre, ce n'est plus le cas des fans des Gamers. En 2001, minée par des problèmes d'argent et de temps pour le fondateur Dean Essig, The Gamers a bel et bien failli disparaître. Pour Essig, la seule solution possible fut de confier la production des jeux à d'autres et, pour lui, seuls les gens de MMP pouvaient le faire. La vente des Gamers s'est ensuite conclue rapidement. Ce ne fut pas une mince affaire pour MMP. Ils ne sortaient que 4 jeux par an (avec en plus aucun jeu en 2000). Les Gamers sortaient 5 jeux par ans au minimum. MMP n'était clairement pas dimensionnée pour faire face. Et ne le sera jamais…



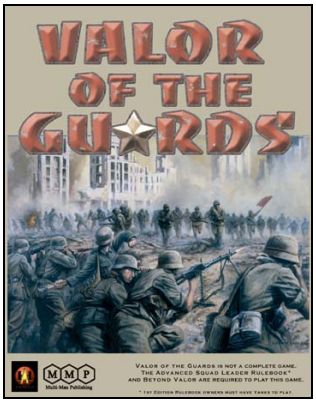
Il faut en effet se rendre à l'évidence. Nous n'aurons sans doute plus jamais 5 jeux des Gamers par an. Mais déjà en avoir 3 (ce qui semble être la moyenne qui se dessine) est déjà une très bonne chose. En tout cas, c'est mieux que rien…

ASL

Pour ASL, les données sont totalement différentes. Il y a tout d'abord les caractéristiques propres au système ASL. Un livret de règles et des modules indispensables pour tout nouveau joueur. MMP est donc face à un dilemme. Sortir des nouveaux modules (pour les joueurs chevronnés) ou maintenir un fond de roulement pour les nouveaux joueurs. Si on regarde bien les nouveaux modules sont sortis lors des débuts de MMP. Depuis, ce sont les rééditions qui dominent, avec en plus les starter kits pour permettre à de nouveaux joueurs de s'approprier la bête. C'est une méthode qui permet d'alimenter le vivier des joueurs ASL mais qui déçoit forcément les joueurs chevronnés, en attente de nouveaux modules historiques. Il n'y a qu'à voir la vitesse avec laquelle le module « Valor of the Guard » a atteint (puis pulvériser) son nombre de preorder ! L'attente est là.



De plus, MMP, qui paye des droits pour utiliser la marque ASL, a décidé d'attaquer les maisons d'édition qui sortaient des modules ASL « pirates » (Critical Hit ! en particulier). Si MMP avait tout à fait le droit de le faire (et, à mon avis, entièrement raison), cela n'a pas du tout plus aux joueurs. En effet, pendant longtemps ce sont les éditeurs « pirates » qui avaient maintenus la flamme ASL en vie (avec plus ou moins de qualité, d'ailleurs…). Nombreuses étaient les personnes passionnées par ASL qui participaient à ces projets.



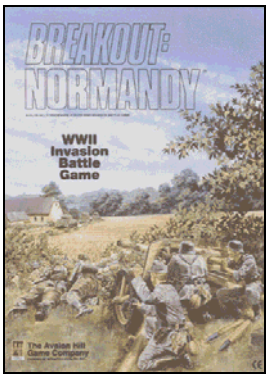
Et comme MMP n'avait pas les moyens d'inonder le marché de nouveaux modules (il fallait aussi rééditer les modules de base), les joueurs chevronnés se sont retrouvés sans rien à se mettre sous la dent. Pour contrer MMP, et aussi tout simplement pour survivre, Critical Hit ! a développé son système : ATS. Et a emporté avec lui bon nombre de joueurs et de développeurs d'ASL… Pour ceux qui sont restés fidèles à ASL, la création d'ATS n'a pas été forcément une mauvaise chose. Si les modules ASL de CH ! laissaient souvent à désirer, ce n'est plus le cas des derniers (qui

ne portent plus la marque ASL…) qui ont été testés et retestés pour ATS. Ces modules permettent aux joueurs d'ASL d'avoir des nouveaux jeux, sans attendre l'escargot MMP.

Bref, pour ASL, si MMP maintient vivante la flamme ASL, je me demande si CH ! n'a pas finalement fait une bonne affaire après le procès sur les droits ASL. Je serais curieux de connaître les chiffres des ventes de leurs modules pseudo-ASL. Et ces ventes viennent en plus des ventes ATS ! Je me demande donc si le perdant des droits n'est pas le vainqueur, finalement…

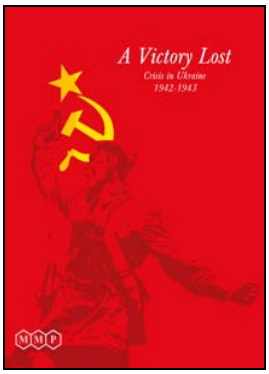
Avalon Hill

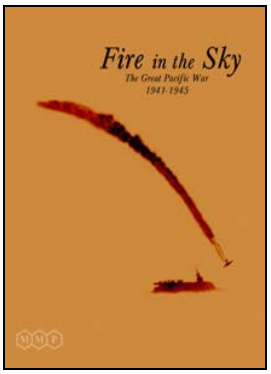
MMP ne possède pas seulement les droits pour ASL mais aussi les droits de certains jeux de la défunte Avalon Hill. C'est le cas de la série GCACW, très appréciée des joueurs, tant pour le système que pour la beauté des cartes. C'est aussi le cas pour les jeux « à zones » (lignée de « Breakout : Normandy »). Mais, comme le montre clairement le tableau, les sorties sont extrêmement limitées : 2 jeux en 8 ans et un seul en preorder. Il est clair que MMP ne fera de ce côté que des coups, comme celui tenté avec « Panzerblitz ». Aucune politique à long terme n'est, semble t'il, prévue.



IGS : International Games Serie

En 2005 est sorti un jeu très important chez MMP : « Fire in the Sky », édition US d'un jeu japonais sur la bataille du Pacifique. Non seulement le jeu était exotique mais cette nouveauté fut accentuée par les graphismes du jeu (y compris ceux de la boîte). Adam Starkweather, responsable de la série, a décidé d'innover de tous les côtés avec cette série. Ce fut une révolution pour MMP. N'oublions pas le classicisme des graphiques d'ASL ou des Gamers…

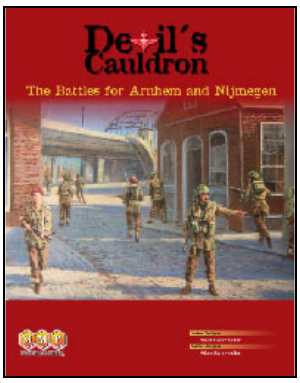




« Fire in the Sky » fut très bien accueilli par les joueurs et le deuxième module de la série, « A Victory Lost », fut un succès tant critique que public. En deux jeux, l'IGS venait de faire une entrée fracassante à MMP. Et ce n'est qu'un début.

Une nouvelle brèche.

Le succès de l'IGS fut tel, qu'Adam Starkweather réussit à vendre un autre de ces projets à MMP : « The Devil's Caudron ». Ce jeu est encore plus ambitieux que l'IGS puisqu'il s'agit de créer LE jeu sur l'opération Market Garden, tout en révolutionnant les graphismes et la forme. Si le succès est au rendez-vous, ce jeu devrait, lui aussi, donner naissance à une nouvelle série ! Un deuxième jeu, frère de DC, devrait sortir dans la foulée. Et un jeu sur Kursk est déjà en préparation, de même que d'autres modules sur différents théâtres d'opérations.



MMP n'avait pas attendu A. Starkweather pour sortir de nouveaux jeux. Mais ce qui n'était que quelques coups devient maintenant une réelle politique. En plus des jeux ASL, Gamers et de la pourtant toute nouvelle IGS, il y aura des jeux purement MMP. Et d'autres jeux de ce type sont encore en phase de test et n'apparaissent pas encore dans les preorders…

Faut mettre les moyens, coco !

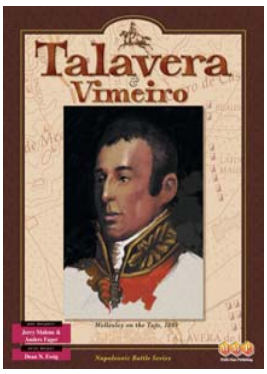
Devant cette escalade, la question que l'on est en droit de se poser est : MMP a-t-elle les moyens de ses ambitions ? De 1999 à 2004 (si on excepte 2000) MMP a sorti au maximum 4 jeux par an. En 2005, le total est passé à 5 et en 2006 à 8 jeux. En 2007, MMP a, pour le moment, sorti 3 jeux. Il est possible d'espérer un total avoisinant celui de l'année dernière. Est il possible à MMP de sortir plus de 8 jeux par an ? Je ne pense pas. Il est à noter, de plus, que cette année 2007, deux énormes jeux devraient paraître : « Case Blue » et « The Devil's Cauldron ». C'est, à mon avis un maximum.

Le preorder est un bon moyen de connaître les capacités d'une maison d'édition. Sur 14 jeux en preorder chez MMP, 7 ont dépassé le nombre minimum nécessaire de commandes avant de passer en production. Certains ont franchi cette barrière depuis longtemps. MMP, contrairement à certains, a décidé une fois pour toute de faire de la qualité. Les jeux ne partent à l'imprimeur que lorsqu'ils sont terminés (ce qui ne veut pas dire qu'ils sont ensuite sans errata…). De plus, des jeux sont placés en preorder, alors que leur développement n'est pas terminé. Et enfin, MMP a pris l'habitude de grouper les impressions de jeux pour réduire les coûts. Les jeux ont donc tendance à arriver par paquets. On peut donc s'attendre à quelques sorties groupées d'ici la fin de l'année…

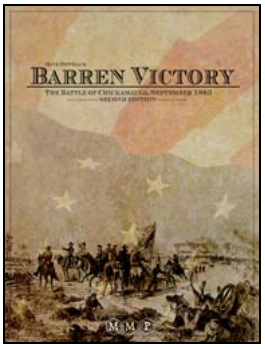
Madame Irma

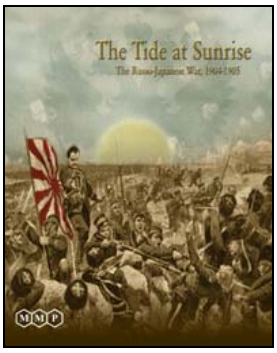
Pour le moment, si on regarde le tableau, MMP sort 1 à 2 jeux ASL, 3 à 4 jeux des Gamers, 1 jeu de l'IGS et parfois 1 jeu autre. Avec le développement des deux dernières catégories, cette répartition va sans doute changer si MMP n'augmente pas sa capacité de production, ce qui semble être le cas. Et surtout, si MMP doit chaque année produire un jeu tel que « The Devil's Caudron » ! Si MMP développe sa gamme de jeux, ses capacités de production sont encore à la traîne.

Les joueurs d'ASL et des Gamers risquent, une nouvelle fois, de se sentir trahis. MMP est synonyme de qualité mais aussi de longue attente. Vu ce qui se profile à l'horizon en nombre de jeux / séries, j'ai bien peur que l'attente ne soit de plus en plus longue. Car en plus des nouvelles séries, deux anciennes sont en train de renaître de leurs cendres : La Tactical Combat Serie et la Napoleonic Battles Serie, toutes deux des Gamers. La première tente de repartir, la seconde a réussi son retour avec « Talavera ». Ces deux séries étaient les deux séries les plus en danger pour The Gamers. La TCS est toujours sur la corde raide… En attente d'un bon résultat avec « GD'42 ». Pour le moment, le nombre de preorders monte doucement…



Il ne faudrait pas qu'une ancienne série soit tuée par les nouvelles. Tuée complètement (aucun jeu ne paraît plus pour une série) ou tuée à petit feu (un jeu tous les 5 ans), d'ailleurs…





MMP arrivera t'elle à faire face ? Nous aurons la réponse assez vite, en fin d'année. Si MMP réussit à sortir ses 8 jeux, le pari gagné sera envisageable. Si MMP ne sortait que 5 ou même 6 jeux (ce qui est tout à fait possible encore…), la pari de satisfaire tout le monde sera alors impossible à réaliser. Et, dans ce cas, on verra vite les dindons de la farce (ASL ou Gamers) se manifester…

Pour le moment, j'ai encore confiance en MMP. Mais je me demande quand même si la grenouille ne serait pas en train de se transformer en bœuf…

Zombie Fortress 1945 ! Rien qu'avec le titre, vous avez compris. C'est un peu limite pour du wargame… ZF1945 est un jeu paru dans le magazine japonais RPGamer. Vous n'en avez jamais entendu parlé ? Normal c'est un magazine sur les RPG (Role Playing Game). Jeux de rôles en gros. Attendez, restez ! Je vous explique. ZF1945 est à la limite entre un jeu de plateau et un wargame. Cette limitation n'a pas plus à nos amis censeurs de Strategikon. Je n'ai pas pu faire une promo convenable pour ce jeu. Je me suis tout de même tapé la traduction des règles, j'aimerai autant que cela puisse servir à d'autres…

L'histoire

Derrière un jeu pareil, il faut des explications, une histoire. D'où sortent les zombies ? Que viennent ils faire en 1945 ? En fait, une organisation secrète nazie a travaillé sur le soldat ultime, celui qu'on ne peut pas tuer (ou presque) puisqu'il est déjà mort. Une armée inépuisable. Une armée invincible. C'est le docteur Devil (le bien nommé) qui a mis au point le virus pour créer ses zombies. Avec eux, les nazis espèrent renverser la situation et conquérir le monde.

Mais le projet a été découvert. Et plusieurs pays envoient des hommes pour détruire la menace. Deux logiques : anglais et américains ont envoyé des troupes. Un plus étonnant : les japonais, qui se doutent bien qu'ils feront aussi partie des nations à éliminer, ont eu aussi envoyé des troupes. Enfin, encore un peu plus étonnant, des soldats de la Wehrmacht, contre ce projet extrême, sont eux aussi en route. Pas de soviétique me direz vous ? Si, mais pas de la même façon. Les soviétiques ont bien entendu envoyé des hommes, mais, contrairement aux autres nations, ils ne sont pas là pour détruire le virus, mais pour le confisquer. Les soviétiques ont donc l'idée de récupérer le travail du docteur Devil pour l'utiliser pour répandre le communisme sur la terre entière !

Bref, d'un côté les nazis et leurs zombies, de l'autre la menace soviétique et au milieu des commandos venus détruire le virus.

Matos

Une planche de pions (zombies, personnages, armes, véhicules, marqueurs) et une carte format A3 recto/verso. Rien d'exceptionnel sur les graphiques, mais la qualité est excellente, comme d'habitude avec les japonais. Et puis la société qui édite le magazine est la même qui édite Command Japan.

Il est possible de jouer de 2 à 4 joueurs. Evidemment, il est préférable de jouer à 4.

Chaque team est composé de soldats et de médics. Les hommes peuvent porter une arme et des objets divers ou monter dans des véhicules (aériens et terrestres).

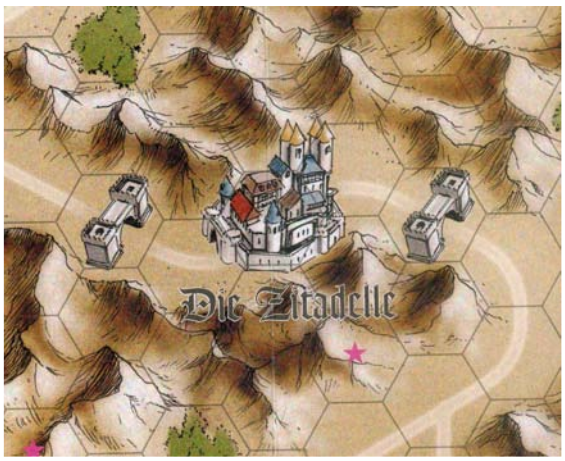
Le jeu – première partie

Le jeu est divisé en deux parties. Tout d'abord, les teams devront trouver le château qui abrite le laboratoire du docteur Devil. Chaque team débute dans un village au bord de la carte et doit se rendre au centre de la carte dans le château. Le dernier team arrivé au château est éliminé. Ce joueur prendra en charge les zombies dans la deuxième partie du jeu. La carte est découpée en hexagones pour réguler le mouvement. On se rapproche ainsi d'un wargame classique.

Mais cette première partie ne se limite pas à une course de vitesse. En effet, les hommes composants les teams débutent la partie sans arme ou presque. Partout sur la carte, avant le début de la partie, sont disposés des marqueurs évènements. Un team qui entre dans un hexagone contenant un marqueur évènement le déclanche. Un évènement peut être la découverte d'une arme, d'un véhicule, que le team peut capturer et utiliser ou encore, moins drôle, la rencontre et donc le combat d'un groupe de zombies.

Si dans cette partie on croise des zombies, on en rencontrera encore plus et de beaucoup plus costauds dans la deuxième partie. Le but de chaque team est donc de ramasser le plus d'armes possible (sachant tout de même qu'un homme ne peut en porter qu'une) et d'arriver rapidement au château, sans subir trop de pertes. Si les véhicules sont utiles dans cette deuxième partie, ils sont abandonnés à la fin de celle-ci.

A noter que les teams peuvent se combattre, mais ce combat n'implique pas de perte, juste un recul du team perdant de quelques hex. Enfin, deux évènements particuliers peuvent arriver. Tout d'abord, un team peut rencontrer la fille du docteur Devil, à la recherche de son père. Elle se joint au team et donnera un bonus pour la découverte du docteur dans la deuxième partie. Enfin, un team peut découvrir le cercueil. Ce cercueil est contaminé par le virus. Le team qui découvre ce cercueil ne doit pas le dire aux autres teams et est obligé de le prendre avec lui. Lors de la deuxième partie, il y a une chance pour que les membres de ce team se transforment en zombies !



Les combats contre les zombies sont résolus dans l'hex. Ce combat se termine lorsque le team est éliminé ou lorsque les zombies le sont. Pas de mouvement de zombies, donc.

Et les soviétiques ? La simulation est simple. Pour connaître le nombre de points de mouvement dont dispose un team, le joueur lance un dé6. Si le résultat est différent de 6, cela donne le nombre de points de mouvement du team. Si le résultat est un 6, le team ne peut pas bouger mais c'est le pion « soviétiques » qui avance d'une case sur une règle au bord de la carte. Si ce pion arrive au bout de la règle avant que deux teams au moins soient arrivés au château, tous les joueurs ont perdu. Les soviétiques sont arrivés avant eux et, grâce aux zombies, ont envahi le monde !

Le jeu – deuxième partie

Ca y est. Tous les teams sauf un sont au château. Il va falloir descendre dans les souterrains et trouver le docteur Devil. On retourne la carte. Cette carte représente l'intérieur des souterrains : pièces, couloirs, portes, tout est là. Les joueurs débutent dans la salle des ascenseurs et vont entreprendre l'exploration.

Comme lors de la première partie, des marqueurs évènements sont disposés sur la carte. Mais cette fois-ci, ils ne sont pas placés aléatoirement. C'est le joueur qui dirige les zombies qui dispose les marqueurs comme il veut. Il doit aussi placer l'évènement docteur Devil que les autres teams doivent trouver.

Les marqueurs ne sont pas les mêmes que pour la première partie. On trouve encore des armes, mais il y a beaucoup plus de zombies. Il y a aussi des prisonniers, qui une fois découverts se joignent au team qui les a libéré et agissent comme des soldats. Il y a aussi des zombies plus puissants et résistants que lors de la première partie. Il y a aussi des zombies qui se déplacent : les zombies errants. Ceux-ci sont contrôlé par le joueur maître des zombies et compliquent encore la tâche des teams.

Les teams ne peuvent plus se combattre, mais ne doivent pas collaborer pour autant. Chacun pour soit, car il n'y aura (peut-être) qu'un seul vainqueur. Une alliance momentanée entre deux teams est tout à fait possible aussi…

Lorsque le docteur est découvert, il est soit capturé, soit il s'injecte un produit et se transforme en… Hulk ! Il attaque immédiatement. Et est très costaud ! C'est aussi à ce moment que le team qui possède le cercueil voit ses hommes se transformer en zombies ! Sauf si le team vient de capturer le docteur qui administre un antidote… Et ce n'est pas tout ! A la découverte du docteur, le compte à rebours de la destruction des souterrains est enclenché. Un nouveau marqueur fait son apparition qui est utilisé

comme le marqueur « soviétique » de la première partie. Lorsqu'il arrive au bout de la règle située sur le bord de la carte les souterrains explosent. Les teams doivent donc être sortis avant… Dernier point, tous les évènements non déclanchés sont retournés. Les zombies ainsi découverts peuvent se déplacer de pièces en pièces comme les zombies errants ! La sortie ne va pas être simple… C'est le sauve qui peut !

Pour les teams qui finissent dehors, on compte les points de victoire pour déterminer le vainqueur de la partie.

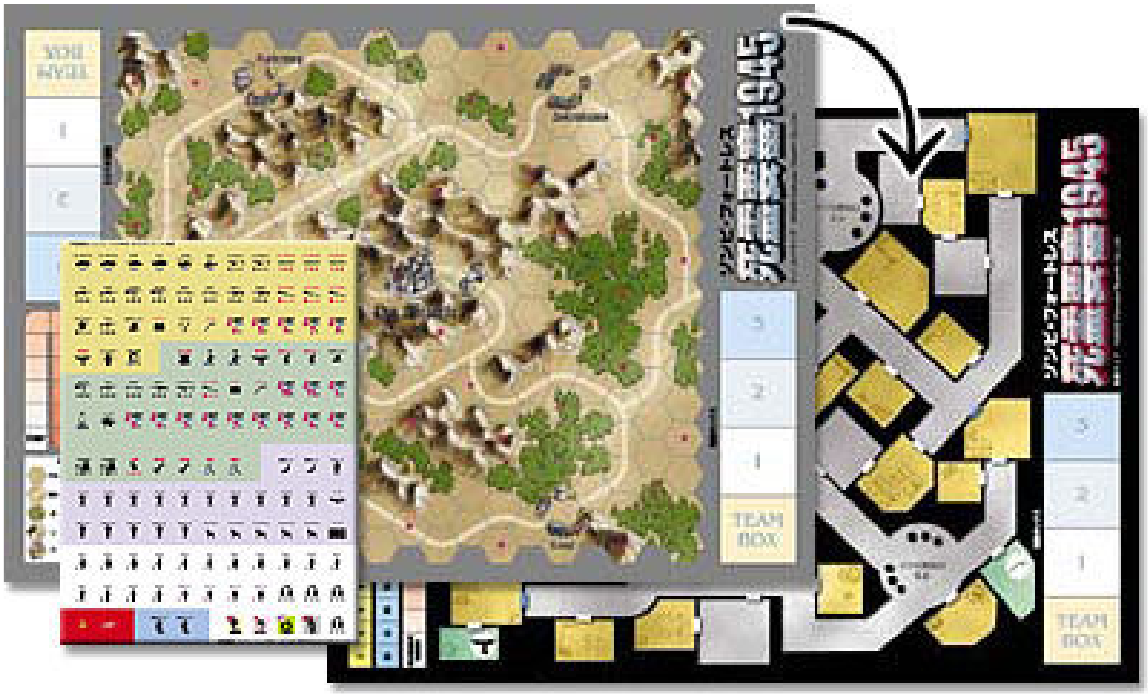
Résultat de la course aux zombies

C'est un beau bordel ! Il y en a partout. Le jeu est très rapide et peut se jouer sans problème en une soirée. C'est pas un pur wargame, c'est sûr. Encore moins que « Space Nazis from Hell ! » critiqué dans le dernier numéro d'errata. Mais « Zombies Fortress 1945 » est un jeu sympa qui vous fera passer une excellente soirée. Attention tout de même : le jeu n'est pas forcément équilibré. Tous les teams peuvent se faire tuer par les zombies. Il y en a vraiment beaucoup, surtout dans la deuxième partie. A quatre joueurs, un team ne comporte que 4 hommes, ceux-ci n'ayant que deux pas de perte. Rencontrez trois évènements zombies de suite et vous allez voir vos troupes fondrent.

Pour trouver (acheter) le jeu, c'est aux points de vente habituels : Boardwalk au Japon ou Todd Davis aux USA. Le jeu est pas cher et sympa. Proche d'un jeu de plateau, il mérite un

7/10.

En plus la rejouabilité est excellente. Enfin, l'auteur travaille sur un autre jeu du même type. La survie dans un centre commercial face à des zombies. Ca pourrait être pas mal non plus… Ils sont fous ces japonais…



La carte recto verso et la planche de pion. Dessus, dessous…. Les rectangles sur le côté des cartes (3, 2, 1 et Team Box), c'est pour résoudre les combats. Les zombies commencent en 3 et avancent jusqu'à la Team Box où sont vos soldats. Du tir à distance au corps à corps…

Marie-Joseph-Rose de Tascher de la Pagerie est née en 1763, à la Martinique. Oui, elle ne s'appelle pas (encore) Joséphine… Elle est issue d'une famille créole (personne de race blanche née dans les territoires d'outre-mer, Joséphine n'est donc pas une métisse, même si elle vient des îles…).

A 16 ans, elle quitte son île natale pour Paris où elle épouse Alexandre de Beauharnais, officier de l'armée française. Celui-ci devait d'abord épouser la sœur aînée de Joséphine, mais celle-ci décède et il accepte Joséphine à la place… Alexandre de Beauharnais n'a que 3 ans de plus que Joséphine. Il n'a donc rien du vieux qui se choisit une petite femme à distance… Le couple a deux enfants (Eugène et Hortense, future mère de Napoléon III) mais, peu avant la révolution, il se sépare.

Joséphine ne roule pas sur l'or et les deux enfants sont mis en apprentissage. Pendant la Terreur, les deux « époux » sont arrêtés, pratiquement au même moment (Joséphine s'étant exposée pour sauver des royalistes), et Alexandre est guillotiné. Joséphine échappe miraculeusement à la mort et passe tout de même trois mois en prison. A sa sortie, toujours sans le sous, mais riche en amitié (elle croise beaucoup du beau monde en prison où il y a foule à cette époque…), elle s'ouvre les portes des salons de mode. Elle devient la maîtresse de Barras (qu'elle souhaite épouser), mais celui-ci préfère lui présenter un jeune officier corse, Napoléon Bonaparte, en 1795. Il est de six ans son cadet. Elle l'épouse civilement en 1796, à la grande stupeur de la famille Bonaparte qui n'acceptera jamais Joséphine. C'est lui qui la pousse à changer son prénom en Joséphine à ce moment là. Bonaparte est nommé général en chef de l'armée d'Italie, en partie grâce à sa femme. L'ascension commence.

Les débuts du couple sous le Directoire sont orageux. En effet, Joséphine multiplie les infidélités et refuse de suivre Bonaparte dans ses campagnes. Elle frôle la répudiation. C'est dans sa maison parisienne que se prépare le coup d'état du 18 Brumaire. Joséphine est porté d'un coup sur le devant de la scène publique. Malgré la conduite frivole de sa femme, Bonaparte l'associe à son élévation et c'est sous le nom de Napoléon Ier qu'il la couronne impératrice en 1804, après l'avoir épousé religieusement (Joséphine avait demandé cette faveur à Napoléon, profitant de la présence de Pie VII pour le sacre, en espérant, à tord, que ce mariage religieux serait une assurance pour l'avenir…).

A noter que les rapports s'inversent dans le couple, Joséphine devenant particulièrement jalouse car Napoléon prend de nombreuses maîtresses, souvent dans l'entourage même de Joséphine... Elle partage le trône avec l'Empereur pendant 5 années, mais ne parvient pas à lui donner l'héritier qu'il attend. Joséphine ayant déjà eu deux enfants, Napoléon se croit d'abord stérile, mais quand une suivante de sa femme lui donne un fils, il se voit dans l'obligation de répudier son épouse. Le divorce est prononcé en 1809 et l'annulation du mariage religieux en 1810.

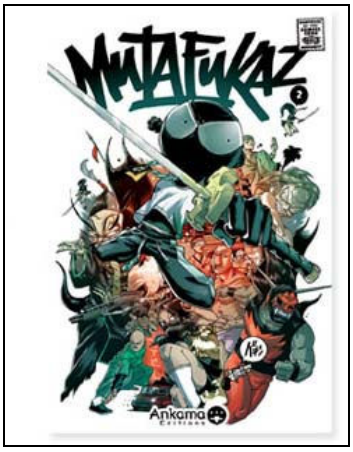
Napoléon part fonder une dynastie, mais laisse le titre d'Impératrice à Joséphine ainsi que différentes propriétés, dont le château de la Malmaison où Joséphine se retire et se consacre à la botanique, à l'agrandissement des collections de la Malmaison et aux voyages. La séparation coûte autant aux deux époux qui entretiendront toujours une correspondance assidue. Joséphine se rapproche aussi de ses petits enfants (Napoléon III en gardera un souvenir ému). Toujours dépensière, coquette et endettée, elle bénéficiera encore des largesses pécuniaires de Napoléon.

En 1814, voulant montrer son jardin au tsar Alexandre Ier trop légèrement vêtue, elle prend froid et contracte une pneumonie qui l'emporte en mai. Les têtes couronnées de l'Europe entière viennent rendre un dernier hommage à celle qui a tant marqué les esprits de l'époque. Joséphine étant restée toujours proche des royalistes (elle aurait même déconseillé à Napoléon de devenir roi…), Louis XVIII, revenu sur le trône, règle les dettes de la défunte.

A la fin des Cents Jours, Napoléon Ier vient se recueillir à la Malmaison. Une dernière pensée pour celle qui fut son unique amour.

La descendance de Joséphine fera encore parler d'elle, avec un certain Napoléon III, en particulier. Mais ceci est un autre Empire et une autre histoire…

Mutafukaz



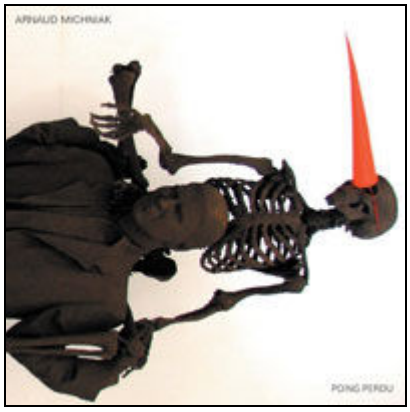
Mutafukaz, scénario et dessin de Run, est une BD qui a d'abord été refusée par tous les éditeurs avant d'arriver chez Ankama. Qui doit bien se frotter les mains aujourd'hui… Le tome 2 vient tout juste de sortir, et comme le tome 1, c'est d'la bombe bébé (à la Joey Starr).

Mutafukaz, c'est un mix de tout ce qui se fait en matière de BD. L'histoire est inracontable, mais je me lance, même pas peur.

Alors, y'a deux gars, dont un qui a des flammes autour de son crâne, Vinz et Lino, y'a des p'tites nanas, y'a des catcheurs gardiens de la planète terre, y'a des martiens (type pieuvres) qui sont à la poursuite des deux héros, y'a des yakuzas, y'a la mafia italienne, y'a la pègre façon Los Angeles, y'a des poursuites en scooter, en voiture, y'a des flingues, y'a des sabres, y'a des cafards fidèles, y'a des pizzas, y'a des flics, y'a la vierge marie, y'a de la baston, y'a des morts, y'a encore des morts, y'a la guerre des gangs, de tous les gangs entre eux, y'a un manga, mais ce n'est pas un manga, y'a un univers très particulier, original et bourré de références…Bref Mutafukaz, c'est un beau bordel et c'est génial.

Et pour les fétichistes, il y a même une série de 23 Qees (Toys ou petites figurines à collectionner) de tout un tas de personnages de la BD. Mutafukaz, c'est plus que de la BD. C'est un phénomène ! Et en tout cas, une des meilleures BD sortie ces derniers temps.

Arnaud Michniak



Arnaud Michniak tombe les masques. Après Diabologum puis Programme, son dernier CD, « Poing Perdu », sort sous son propre nom.

Mélange de rock, slam, hip hop et électronique, ce disque est finalement inclassable. Pour ceux qui connaissent l'artiste, vous ne serez pas dépaysé. La forme évolue, mais le fond reste le même. Pour ceux qui ne connaissent pas mais qui seraient tentés, Michniak, c'est du pur esprit rock. Sans concession. Sombre. Raide et rude. Brut. Authentique. A fleur de peau.

Si vous aimez tourner les serviettes, ne touchez pas à cet album. Même avec des pincettes, vous risquez de perdre ce beau sourire qui illumine votre doux visage (Un petit conseil en passant, pensez tout de même à voir votre dentiste. Un petit détartrage ne ferait pas de mal…).

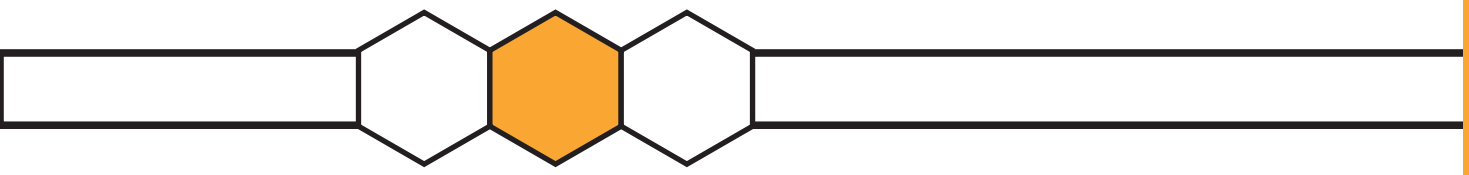
Ca faisait longtemps que je n'étais pas tombé sur un album comme celui-là. Et ça fait bien plaisir… L'album est court, dans les 35 minutes, mais dense comme rarement.

Indispensable.

Michniak tournera dans quelques coins de France (il n'y a pas 50 dates, faut bien cibler…). « Poing Perdu » sera la bande son de ces concerts mêlant musique, poésie et vidéos. Plus qu'un concert, c'est une véritable performance.

Et pour les fans, Michniak a aussi sorti un DVD « Appel ça comme tu veux ». A l'opposé d'un concert, c'est une œuvre à part entière, un journal collectif filmé.

« Moi je dis rien. J'attends… Et quand ça devient insupportable, je deviens fou. »



Rendez-vous en janvier 2008 pour le N°4

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