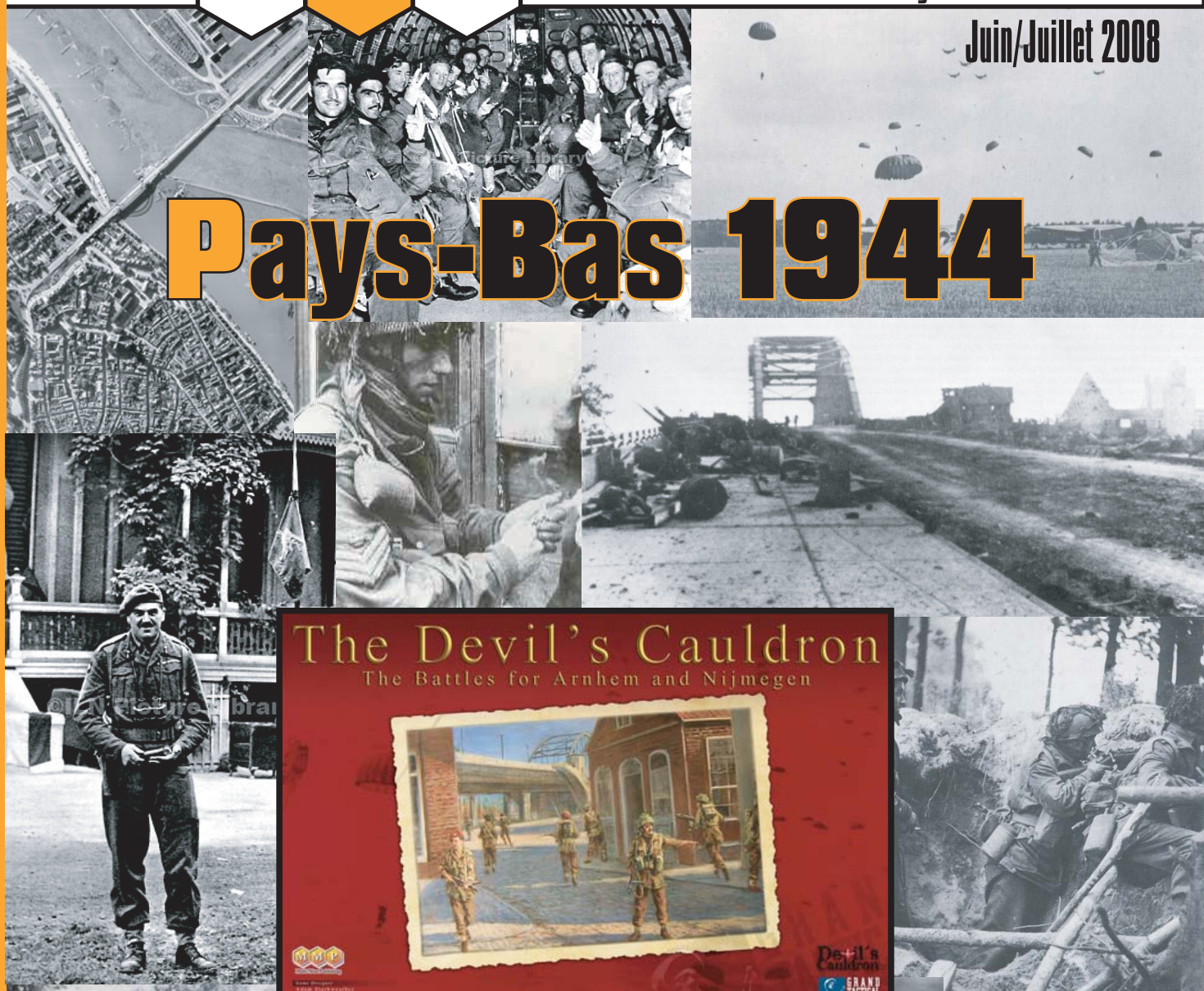
errata

Papier, carton et ragnagna.

WebMagazine bimestriel - N° 7

Juin/Juillet 2008

Pays-Bas 1944



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

Numéro exceptionnel que ce numéro 7 d'errata : un spécial « The Devil's Cauldron ». Ce jeu m'a semblé important à plus d'un titre et a donc nécessité plus de place que les jeux abordés habituellement.

Tout d'abord, il est la première œuvre d'une personnalité importante du monde du wargame papier, Adam Starkweather, qui, a d'ailleurs déjà été récompensé de deux Charles Roberts Awards, avant même d'avoir produit un seul jeu !

Ensuite, Adam a voulu ni plus ni moins bousculer le monde de l'édition en proposant un produit totalement innovant.

Enfin, après être resté sur sa faim devant « Highway to the Reich », Adam a voulu créer non pas UN jeu sur Market-Garden, mais LE jeu sur le sujet.

A ambition élevée, errata copieux ! Avec tout d'abord l'interview d'Adam (merci encore à lui !), puis l'analyse complète de la forme et du fond de « The Devil's Cauldron ». Vous en saurez ainsi plus sur ce jeu annoncé par beaucoup comme le jeu de l'année.

Bonnes vacances et rendez-vous pour la rentrée.

Jonas

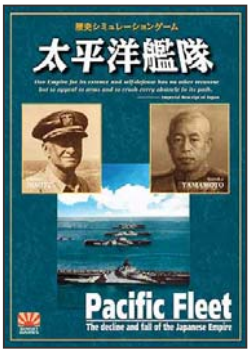
SOMMAIRE

- Interview : Adam Starkweather ..... Page 2
- TDC : La forme ..... Page 4
- TDC : Le fond ..... Page 11
- Un gars, une fille : Louise Michel ..... Page 21
- Hors sujet ..... Page 22

Qui es tu Adam Starkweather ?
Qui je suis ? Voyons voir... Je suis né et j'ai grandi à New York. J'ai 46 ans. J'ai essayé différents métiers et différentes orientations professionnelles pendant quelques années, j'ai même tenté d'être acteur et musicien. Puis j'ai mis tout ça de côté et je suis parti à l'université de Caroline du Nord de Chapel Hill et là-bas, je suis devenu père de deux enfants : Benjamin, qui a maintenant l'âge, choquant à mes yeux, de 21 ans, et Annie, qui a l'âge, non moins choquant, de 19 ans. Mon premier mariage n'a pas tenu, nous nous sommes séparés et je suis retourné vivre à New York. En travaillant à partir de là comme comptable intérimaire, j'ai redécouvert le wargame.

Mes premiers achats avaient été ASL et « Third Reich ». Deux vieux jeux que j'espérais toujours en course. Mais je me trompais. Car j'ai découvert ce qui s'était passé après toutes ces années d'inactivité : Avalon Hill n'existait plus.
Après avoir digéré ça, j'ai découvert The Gamers et Moment in History, et j'ai commencé à racheter des jeux et à rejouer. J'ai rejoint le Metropolitan Wargamers Club, à Brooklyn, et Consimworld. Après avoir joué un an ou deux avec le club, j'ai décidé de tenter ma chance dans la création de jeux. « The Devil's Cauldron » en découle. J'ai envoyé une ébauche du jeu à différents éditeurs et, bien que non intéressé au départ, c'est MMP qui est venu vers moi et nous avons rapidement signé un contrat.
La relation avec MMP s'est développée et nous sommes devenus plus proche et la International Game Series est née. Voilà où nous en sommes aujourd'hui.

Tu ne le sais pas, mais tu es quelqu'un d'important pour errata. J'avais été très impressionné par tes articles dans « Paper Wars » comme celui sur « Pacific Fleet » pour lequel tu avais eu un prix. Pour un américain, tu es très ouvert d'esprit. PF est un jeu japonais et tu as aussi critiqué « La Grande Guerre », un jeu français. Ce n'est pas si fréquent dans « Paper Wars ». Je n'ai ainsi pas été surpris quand tu as démarré la IDS chez MMP. D'ailleurs, pourquoi ne pas avoir commencé par « Pacific Fleet » dans cette série, comme ce jeu est l'un de tes favoris ?



J'adore ce jeu et j'aurais été enchanté de travailler dessus si nous en avions eu les droits. Mais c'est Omega Games qui possède ces droits pour le moment.

Qu'est il arrivé à « Feudal lords » ?
Il a dépassé son temps. Il est resté en preorder pendant deux ans et ceux qui en possèdent les droits (*Sunset Games*) ont estimé que l'attente était trop longue et nous ont donc demandé à reprendre les droits du jeu.

Est-ce qu'ils veulent sortir eux-mêmes le jeu aux USA ? Ou est-ce qu'une autre compagnie américaine va reprendre le jeu ? Je pense que si on veut voir un jeu produit, le temps n'a pas vraiment d'importance, non ?

C'est ce que tu penses, mais pourtant c'est ce qu'il s'est passé. Il n'y aura pas d'édition en langue anglaise du jeu. Il faudrait demander à Sunset Games pourquoi ils ont réclamé les droits du jeu, mais en tout cas, ce n'est pas pour le donner à quelqu'un d'autre ou pour le produire eux-mêmes.

J'ai entendu dire que MMP avait acheté les droits de tous les jeux de GameJournal ? C'est vrai ?
Non, pas tout à fait. C'est plus compliqué que ça. Mais J'ai un excellent rapport avec Tetsuya, dont je suis fier d'être l'ami.

C'est peut-être la raison pour laquelle Sunset Games a repris FL ! Ta bonne relation avec GJ et aussi le fait que « A Victory Lost » et « Fire in the Sky » (deux jeux de GJ) aient si bien marché pour MMP. Une rivalité entre Sunset Games et GameJournal ?
Je ne sais rien de leur relation, mais je ne pense pas que la situation de « Feudal Lords » ait quelque chose à voir avec GameJournal.

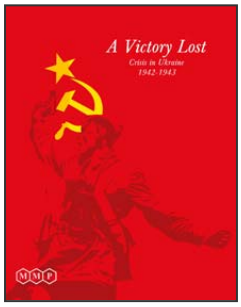
Que connais tu du wargame en France ? Et du wargame européen ? De nombreuses compagnies sont apparues ces derniers temps (en France, en Finlande, en Espagne, en Italie…).
J'aimerais bien voir plus de jeux venant d'Europe. J'ai quelques jeux espagnols à la

maison mais rien de français. J'ai essayé de parler avec Vae Victis il y a quelques temps, sur le fait de reprendre certains de leurs jeux, mais ils n'ont pas été intéressés. Je ne connais donc que les jeux que j'ai croisés, mais très peu de jeux français. Beaucoup plus de jeux espagnols, grâce à Niko (*graphiste des jeux d'Adam et espagnol*).
J'ai eu quelques jeux d'Azur Wish, en particulier « La Grande Guerre » qui est un jeu très intéressant. J'en ai fait une critique dans « Paper Wars », et je pense que le système est très bon, mais que trop de chrome a été rajouté par-dessus. Mais c'est vraiment un jeu formidable.

Je suis impressionné par l'attention que tu portes aux graphismes de tes jeux. Tu ne fais pas juste un jeu de plus. Les graphismes sont pensés et adaptés à chaque jeu, chaque thème, chaque période. C'est vrai pour AVL, FitS, « Red Star Rising » et bien sûr, pour TDC. Il est possible que les vieux de la vieille n'apprécient pas trop, mais, à chaque ouverture de boîte, c'est une surprise. Pourquoi les graphismes sont-ils si importants pour toi ? Et comment décide t-on de faire « quelque chose de nouveau » ?
Je travaille en étroite collaboration avec le graphiste. Cela prend beaucoup de temps d'affiner les concepts et nous devons donc être très proches. J'ai commencé avec Niko Eskubi, qui débutait lui aussi, et nous avons appris l'un de l'autre comment travailler. C'est la raison pour laquelle ça ne marche pas forcément avec d'autres graphistes, car je suis trop présent pour certains. Je pense que les graphismes des wargames ont peu progressé depuis les années 70. Il est temps d'amener du sang neuf et de bouger quelques principes de base. Mais les grognards qui préfèrent le vieux style classique sont aussi ceux qui mettent des preorders sur les jeux. Il faut donc faire attention et trouver la limite entre les deux marchés…

J'ai lu un message sur Consimworld , dans la rubrique « Highway to the Reich 2 » au sujet de la carte de ce jeu, comme quoi « ça c'est une vraie carte de jeu, pas comme celle de TDC ! ». De ce que j'ai vu, HTTR2 aura des graphismes très classiques. La comparaison avec TDC va être facile pour les joueurs, car les deux jeux seront sortis la même année. Surtout lorsque l'on sait que c'est après avoir joué à HTTR (version 1) que tu as décidé de faire un nouveau jeu sur le sujet…
J'aurais du mal à donner mon avis et je me vois mal critiquer un travail, long et difficile, d'une autre compagnie. Laissons les joueurs se faire une opinion par eux-mêmes.

Pour la création de TDC, tu as réuni une véritable équipe : Nick Ridchardson, Jon Gautier, Niko Eskubi et toi. Comment avez-vous travaillé ? Et pourquoi avoir choisi de confier l'écriture des règles à une personne en particulier ? C'est assez exceptionnel, non ?
Nick et moi vivons à 10 minutes l'un de l'autre. Jon n'était pas très loin non plus jusqu'à il y a un an. J'ai trouvé que le travail en équipe permettait aux idées et concepts d'arriver plus rapidement. De plus, on avance plus vite avec plus de cerveaux, surtout avec ceux des personnes avec lesquelles j'ai eu le plaisir de travailler. De plus, ces personnes m'ont remis les pieds sur terre quand cela était nécessaire…
Pour ce qui est d'avoir une personne chargée de l'écriture des règles, j'ai toujours trouvé que c'était une bonne idée. Avoir quelqu'un de dédié à chaque tâche, que ce soit le designer, le développeur, le responsable des règles et, bien sûr l'artiste, est ma façon de travailler.



Avant la publication du jeu, vous avez fait de gros efforts pour attirer les joueurs. Il y a eu le site dédié au jeu, où vous avez très tôt mis à disposition un scénario de test, pratiquement avec les graphismes définitifs… Vous avez beaucoup fait de promo… Ca aussi, c'est assez rare ! Vas-tu continuer dans ce genre de support, pour les futurs jeux, ou était ce seulement pour le premier jeu de la série ?
Je demandais aux gens de dépenser beaucoup d'argent sur TDC et j'ai pensé qu'ils avaient le droit de savoir ce qu'ils

obtiendraient. Ca ne marche pas toujours. En fait j'avais fait plus ou moins la même chose pour AVL et surtout FitS. Je n'ai pas trouvé que les retombées valaient les efforts fournis. Je pense en faire moins de ce côté dans le futur.

Peux tu en dire plus sur les futurs jeux de la série ? Il y a deux nouveaux jeux en preorder (la suite de TDC et Bir Hakeim) et j'ai entendu des rumeurs de jeux sur le débarquement en Normandie ou sur Kursk…
Je travaille sur un jeu sur la fin de la reconquête de la France. Mais après Market-Garden, il aura une série sur le D-Day (3 jeux). J'ai vraiment envie aussi d'un jeu sur Montélimar, car il colle parfaitement au système. De plus, ce sujet n'est pas trop connu. Il y aura donc d'autres jeux de moi sur ce théâtre avec ce système.
Nick travaille sur le front méditerranéen. Son premier jeu sera Bir Hakeim, puis il parle de la Crète et aussi de faire quelque chose sur Knightbridge. Et il y a des étincelles dans son regard quand il parle d'El Alamein…
Dave Friedrichs s'occupe du front Est. Le premier jeu, d'une série de trois sur Kursk, est bien avancé et j'y jette un œil actuellement. Je ne sais pas ce que Dave voudra faire par la suite.
J'aimerais beaucoup avoir quelqu'un sur le Pacifique. Ken Dunn a des idées. Je pourrais aussi aller sur ce front. On verra…

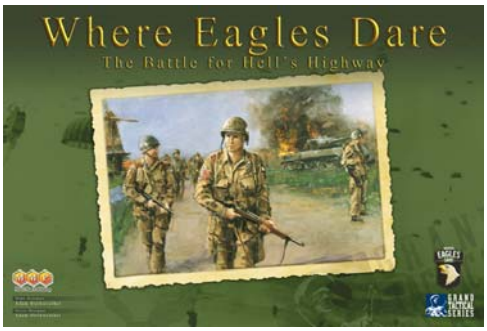
J'ai entendu dire que tu souhaitais produire deux jeux par an pour cette série. Penses-tu réellement que ce soit possible ?
La réponse viendra des preorders et du temps que prendra Niko. Si l'intérêt est là, je pense que deux jeux par an sont tout à fait faisables.

Tu sembles avoir des réticences à mettre en place des living-rules pour TDC. Beaucoup de compagnies mettent à disposition les fichiers reprenant les règles d'origine avec tous les errata. Peux-tu nous expliquer ?
Je pense qu'on perd des ventes en offrant ainsi des jeux gratuits. Je sais bien que ceux qui les donnent ne seront pas de mon avis, mais je veux vendre le plus de jeux possible. Je mettrai les règles à disposition avec plaisir si je pensais que ça ne diminuerait pas le nombre de jeux vendus.

Tu sembles aussi réticent avec Cyberboard. Je sais qu'il est possible de jouer avec ce logiciel à un jeu qu'on ne possède pas, mais de nombreux joueurs achètent les jeux et utilisent Cyberboard pour jouer. Est-ce aussi pour ne pas perdre de ventes ?
J'ai un Mac et je n'utilise pas Cyberboard. C'est uniquement pour ça. Je pourrais avoir question après question sur ce logiciel que je ne pourrais toujours pas répondre. VASSAL est un meilleur programme de toute façon et possède de plus un site central pour le téléchargement. Je peux ainsi suivre le nombre de téléchargements facilement.

Vois-tu des pistes d'amélioration pour la qualité des prochains jeux de la série ? Des erreurs que tu aurais faites sur TDC ?
Peut-être. Je suis ouvert à toutes nouvelles idées. Je n'ai pas encore trouvé quelque chose à utiliser pour le moment, mais TDC est encore neuf. J'aurais aimé trouver une routine d'assaut réduite à l'essentiel, mais je n'ai pas réussi à la faire.

Quelle sera la suite pour toi ? « Where Eagles Dare » bien sûr, mais après ?
Il y a toujours de bons jeux sur lesquels travailler. Je pourrais voir paraître jusqu'à 5 jeux en 2008. C'est une très bonne année pour moi.



Que penses-tu des jeux en DTP ? Certains pensent que c'est l'avenir du jeu, d'autres non. Quelle est ton opinion ?
Je ne m'y suis pas penché depuis quelques temps, comme j'ai maintenant très peu de temps pour jouer. Même si mes jeux sont des DP quand j'y joue… J'aimais bien vers où les jeux DTP semblaient aller il y a quelques années…

Merci, Adam.
Merci à toi. J'ai travaillé dur sur « The Devil's Cauldron » et j'espère que les joueurs apprécierons le résultat.

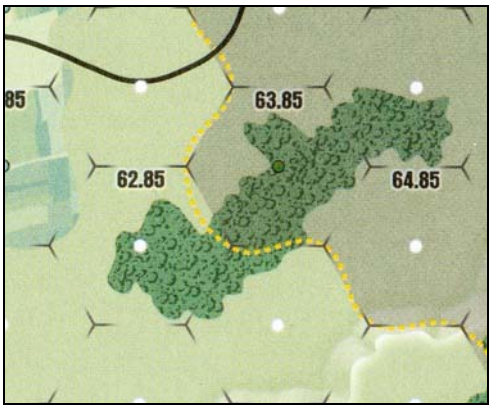
Avant d'attaquer la critique du fond du jeu, il me semble important de regarder en détail la forme de « The Devil's Cauldron », Adam Starkweather ayant clairement indiqué, dès la mise en chantier du jeu, vouloir ni plus ni moins que révolutionner le monde du wargame avec TDC. Voyons voir s'il a réussi son coup…

Carte !

La carte de TDC est l'élément qui saute aux yeux, à l'ouverture de la boîte. Et pour tout un tas de raisons… Tout d'abord, avec les pions, la carte a été un des arguments de vente du jeu. Les joueurs ont pu suivre le développement du jeu principalement avec l'avancement du design de cette carte. Rien que celle du module de test de TDC était déjà très bonne. Niko Eskubi n'en est pas à son coup d'essai, et il a pu peaufiner sa technique au cours des différents jeux dont il a réalisé les graphismes (« Lock'n Load », divers ATO, « A Victory Lost », « Fire in the Sky », ces deux derniers déjà avec Adam Starkweather…). Bref, Adam et Niko se connaissent bien et on voit avec TDC le résultat d'une complicité / amitié dans le travail.

La carte a pour but de coller au maximum avec les photos aériennes de l'époque. Pour les rivières et fleuves, cela donne parfois des choses bizarres, et un artifice a été nécessaire pour lever les ambiguïtés. Certains morceaux d'hex (ou même des hex entiers) sont déclarés injouables et sont grisés. Peu d'effet sur le jeu, si ce n'est une perte (limitée) d'esthétisme…

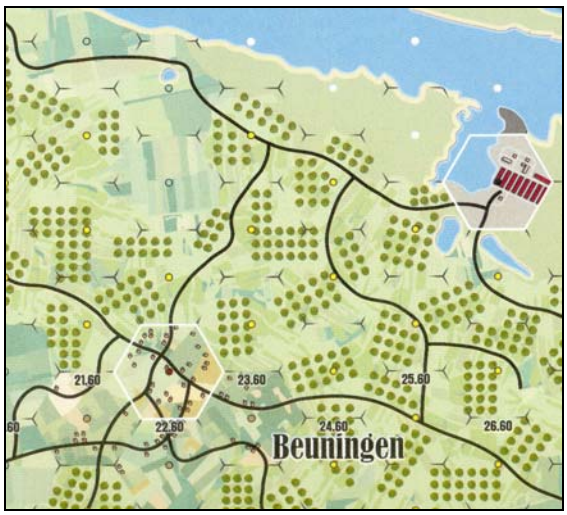
Pour faciliter la compréhension du terrain présent dans un hex, un point central de couleur a été placé au centre de l'hex. Pratique, mais il faut parfois soulever les pions… Pour limiter cela, les hex de villes ont une bordure blanche et les hex fortifiés une bordure grises épaisse. En fait, la seule gêne vient des hex de bois. En effet, certains hex contenant de la forêt sont en fait considérés comme du terrain clair. Pas si clair que ça d'ailleurs, ce qui fait que les joueurs sont obligés de soulever les pions pour connaître le terrain présent dans l'hex… en particulier, la zone autour d'Arnhem, zone où il y a pas mal de pions, est truffée de ce genre d'hex.



L'hex 63.85 est en terrain boisé (point vert). Par contre, 62.85 et 64.85 sont en terrain clair (point blanc). Imaginez avec des pions par-dessus…

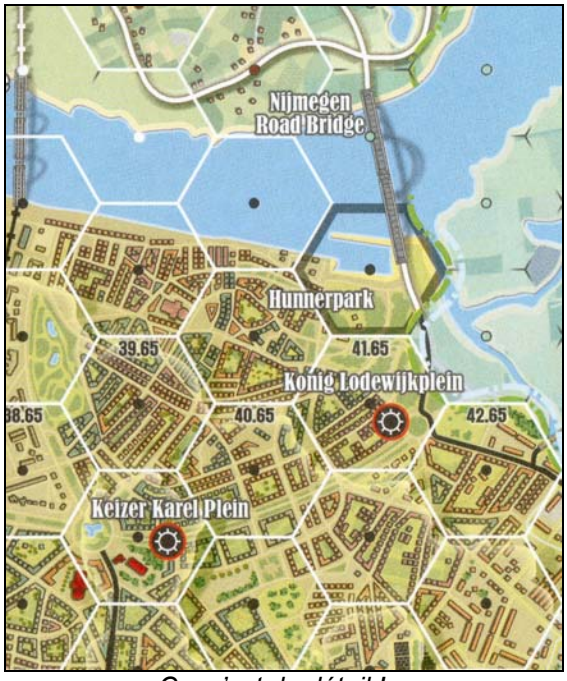
Autre point d'importance, la largeur des hex. Malgré des pions plus grands que d'ordinaire pour un jeu de cette taille, les hex sont grands. Les pions tiennent largement et cela diminue encore la recherche du terrain dans l'hex, même si des pions sont présents. N'oublions pas de dire aussi que les bords d'hex sont limités aux angles. TDC n'est pas le premier jeu à utiliser cet artifice visuel (Summer Storm l'avait déjà utilisé par exemple) mais nous n'avons ici que le strict minimum des hex (sauf pour les hex de villes qui sont complets). Si tout n'est pas parfaitement lisible dans les bois, la gêne est donc limitée.

Voilà donc une carte bien étudiée, pour l'esthétisme mais aussi pour le jeu lui-même.



Vous n'entendez pas les oiseaux qui gazouillent ?

A noter également que les cartes ne sont pliées qu'en quatre, la large boîte ayant été choisie pour cette raison. Pas trop de vagues sur la zone de jeu, ce qui est toujours appréciable. Enfin, comble du raffinement, les cartes ont été imprimées recto/verso. Plus besoin de bricolage pour jouer les petits scénarios. Une carte et c'est tout. Ca, c'est une excellente idée !



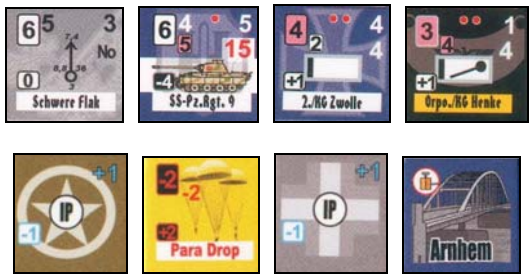
Ca, c'est du détail !...

Il est difficile de juger des qualités graphiques d'une carte. Les goûts et les couleurs... Personnellement, j'aime beaucoup la carte de TDC. Il faut certes s'habituer à mouvoir ses unités sur une telle carte, mais on voit que tout a été fait et pensé pour faciliter la vie du joueur. Même si cette carte ne plaira pas à tout le monde (certains grognards se sont plaints que la carte était « too much », trop belle pour être pratique et agréable au jeu), je pense que les quelques gênes lors du jeu sont largement compensées par la beauté dégagée de l'ensemble. Pour moi, la carte de TDC est une réussite qui restera dans les annales. Ce n'est pas la carte ultime, mais un bel effort pour sortir des sentiers battus. Et il n'y a qu'à voir le détail dans les villes ! Du très beau boulot.

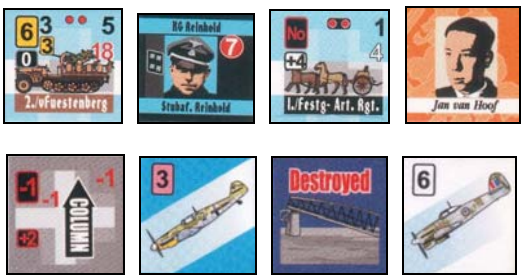
Carrés en carton !

Les pions… J'ai plus de mal avec les pions... Enfin, j'ai eu du mal à l'ouverture de la boîte. Tant de planches, de couleur si marquées, ça pique un peu les yeux… Mais une fois découpés, bizarrement, les pions passent nettement mieux !

Chaque camp utilise ses symboles nationaux. Pour les alliés, les symboles OTAN, pour les allemands les symboles… allemands. Oui, comme dans « The Longest Day ». Moi, ça me fait bien plaisir de revoir ces symboles ! Ils sont si riches par rapport aux symboles OTAN ! Et ça tombe bien, car il y a tellement d'unités allemandes particulières qu'il fallait bien ça pour montrer leur diversité. Petit point qui a son importance, tous les véhicules sont représentés par des silhouettes. Plutôt bien faites d'ailleurs…



Pour le fond des pions, en plus d'une couleur selon la nationalité, on a droit à un blason (ou insigne) dessiné (de couleur pâle, juste un rappel…) sur le pion. Enfin une partie de l'insigne… Marrant comme au début j'y faisais attention, et puis, je ne sais pas si c'est l'habitude, mais je note de moins en moins la présence de cette donnée lors du jeu. Pas probant pour moi, donc, mais pas gênant non plus… La touche artistique on va dire…



Même si les pions sont larges, les données inscrites, et en particulier les chiffres, ne sont pas immenses, mais un positionnement strict et une codification couleur rendent le tout rapidement clair. A noter tout de même qu'on est aux antipodes des traditions du wargame… A savoir des données plutôt en haut du pion qu'en bas. Mais ce n'est absolument pas gênant.

Les couleurs des pions sont franches, pour ne pas dire plus. Le rouge des paras britanniques est vraiment rouge ! De plus, les différentes formations dans chaque division sont indiquées par des couleurs encore plus vives ! Si on voit clairement à qui ont a affaire, c'est tout de même criant (à défaut de criard) et, là encore, ça ne plaira pas à tout le monde. Mon avis est que ça marche assez bien pour TDC. Mais il faudra faire tout de même attention dans l'avenir avec les futurs jeux de la série. La faute de goût est tout proche. Il suffirait d'un rien pour la commettre…

Tout comme les unités, les marqueurs sont assez réussis, dans l'ensemble. Assez sobres, ils se fondent parfaitement dans les unités, et avoir indiqué clairement les effets (négatifs ou positifs) de ces marqueurs est une excellente initiative ! Mais il y a aussi des ratés !... Pour moi, les pions Suppressed / Step loss / Cohésion Hit 1 / Cohésion Hit 2 sont à revoir… Les silhouettes de soldats, dans des poses soit disant évocatrices, jurent avec la qualité du reste. J'ai l'impression que la réflexion sur ces pions n'a pas été menée assez loin. Ils ne sont pas au niveau. Clairement.

Ceux-là passent encore…

Mais ces trois là…

Première aide de jeu : les tables

Continuons l'ouverture de la boîte. L'aide de jeu contenant la table des terrains ainsi que la table des combats tombe entre nos mains. C'est en couleur, c'est écrit gros… Ha !… Autant pour moi, les modificateurs de la table des combats sont écrits petits tout de même… Joueurs à lunettes (Ha ! Gotainer…) vous risquez d'avoir un peu de mal… Il va falloir bien éclairer cette aide de jeu. Il n'y a que le logo du jeu qui soit bien grand (et de chaque côté de l'aide…).

Si tout est (presque) là, c'est en fait le fond utilisé qui pose problème. Sans lui, bien sûr l'aide aurait l'air moins classe, mais je me demande si ce ne serait pas plus lisible… Le vert de la ligne « Mortar » en particulier, avec un peu d'ombre, c'est mort… « Armor Piercing », c'est à peine mieux…

Peut mieux faire, donc…

Deuxième aide de jeu : les aide de jeu des formations

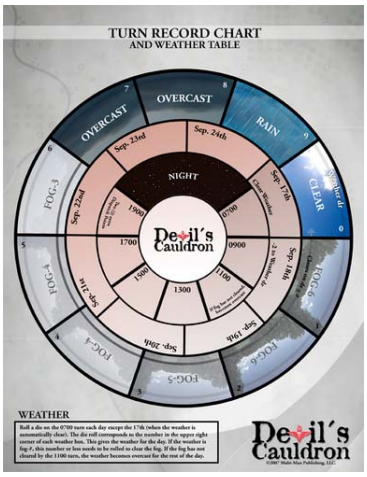
Une par division. Soit 8 feuilles A4 à étaler en plus des 4 cartes et des broutilles ! Moi qui avait plein de place ! Coup de bol… Bon, y'a quoi sur ces feuilles de si important ? Le logo de la division, le logo du jeu, le logo de l'artillerie (parfois), un emplacement pour mettre un pion et ainsi indiquer le ravitaillement de la division, la photo du chef, et quelques infos supplémentaires comme les renforts (mais pas le détail des renforts, l'heure à

laquelle la division reçoit des renforts de telle formation…) et la règle pour indiquer le nombre de points de commandement et d'envoi (Dispatch) que possède la formation… Pas mal de décaler les cases sur les deux lignes de règle. Ca limite le risque de voir passer un pion de haut en bas et inversement… Et le tout en couleur. Et cartonné… Grand luxe encore une fois.

Avions nous besoin des 8 aides de jeu ? J'en doute… Les renforts auraient pu être mis ailleurs… Une règle pour chaque camp semble suffisante. A force de se faire plaisir, et de donner du confort aux joueurs, ces 8 aides sont un peu en trop. Trop de papier, trop d'infos inutiles, trop de logos… Mais bon, on peut se débrouiller et en limiter le nombre sans avoir trop de bricolage à faire…

Troisième aide de jeu : le compte tour et la table du temps

Une nouvelle feuille A4 (couleur, cartonnée…). Un grand cercle découpé en cases. A l'extérieur, le temps. Puis la date. Puis le tour de jeu. Au centre, enfin, le logo du jeu. Il est aussi sur un bord, mais en plus grand, pour ce qui ne saurait pas d'où ça sort…



Logo au centre, logo en bas…

Là encore, confort à tous les étages ! Y'a de la place. On pouvait sans doute faire plus petit et que tout tienne sur une demi page, mais là, vraiment pas de risque de sauter un tour. Le marqueur a toute la place qu'il veut pour bien tenir dans une case… Fonctionnel, mais dévoreur de place, une nouvelle fois…

Petite remarque, en passant. Vous jouez la campagne, vous avez donc étalé les 4 grandes cartes, plus les trois petites, les 10 aides de jeu… Vous voyez donc 18 logos de TDC ! Sans compter les règles qui traînent et la boîte posée dans un coin… Qui a dit bourrage de crâne ?... Allez, je vous en colle encore un pour faire couleur locale !

Règles standard – version blah-blah

Alors voici le livret des règles (version longue du réalisateur…). Version de base de la série, donc on devrait retrouver ça dans tous les futurs jeux. Un petit point, il y a deux livrets de règles de base. Une version longue, celle critiquée ici, et une version courte, critiquée au chapitre suivant. Bien qu'on me dise que je peux débuter directement avec les règles version courte, je me méfie un peu. J'aime bien les exemples et qu'on m'explique bien comme il faut. Donc je commence par la version longue (36 pages).

Que dire ? Restons calme et poli… Elle est chiante, cette règle, nom de Dieu ! Bon… OK… Je serais calme et poli une prochaine fois. Mais c'est vraiment pénible à lire. Long… Tiens pour vous dire, j'ai cru revoir la version longue du « Grand Bleu » de Besson !... Une horreur.
Ha c'est beau ! Couleur, papier glacé, exemple à chaque page. Mais c'est répétitif, écrit dans un style interrogatif (« et ça fait quoi si… ? »). Et en plus, on me dit que ça a été écrit exprès comme ça ! Pour que les joueurs comprennent bien et qu'un débutant ne soit pas rebuté ! Mais moi quand j'ai fini de lire un chapitre, j'ai oublié la question du départ ! C'est un peu Jean-François Copé qui vous expliquerait le jeu !!!! D'ailleurs ce jeu, si riche, a bien un côté bling-bling quand j'y pense…

Un exemple, l'assaut. Dans le jeu, ce n'est pas la partie la plus simple. Et bien après avoir lu,

je n'avais rien compris du tout. Des phrases, des phrases… Au secours, je me noie !

Autant vous le dire, je n'ai lu ces règles qu'à regret. Vite la version courte !

Règles simplifiées

8 pages (et encore, la dernière page est une aide de jeu !), en noir et blanc, sans chichi. OK, service minimum cette fois… Ca me va.

Ha ! Cette fois-ci, ça se lit bien. C'est direct. Franc. On ne tourne pas autour du pot. Mais c'est tellement direct que je ne pense pas qu'on puisse commencer par là, sans savoir un peu comment ça se joue ! Si on vous a montré une partie, expliqué les bases, ça peut passer. Mais si vous ne savez rien, même si vous êtes le pro du wargame, le grognard des grognards, ça me paraît un doux rêve de lire ces 8 pages et de jouer directement.

Pour moi, donc fiasco total ! D'un côté un livret trop raconteur et de l'autre trop lapidaire… OK les gars, avec les deux, je ne peux pas en avoir un d'une vingtaine de pages ?...

Bon, attention, on finit par tout comprendre. Mais entre l'inondation et la sécheresse, il y a des possibilités… Et je ne pense pas que l'un des deux livrets remplisse correctement ce pour quoi il a été écrit…

Règles spécifiques (version blah blah)

Bon, après 43 pages (36 + 7…), voyons voir la règle spécifique. Allez, 21 pages de règles plus les scénarios ! Yes !... Et dans le style blah-blahteur ! Re-Yes !...

Attention ! En plus les règles de ce livret sont très importantes. Parachutages, ponts, routes surélevées, viaducs, règles particulières aux deux camps… C'est du lourd et de l'indispensable. Et en plus, deux pages de règles optionnelles (pas indispensables d'ailleurs…).

Donc il faut faire avec le style et bien tout lire. Vivement la première partie !

Petite remarque, un sommaire aurait été pas mal, comme dans le livret de base… Merci pour la prochaine fois…

Bon, on arrive au premier scénario. Et là, grosse déception. Pour un jeu révolutionnaire, c'est bien aride comme présentation. Même pas une aide de jeu pour présenter les scénario ou indiquer quelles unités sont à utiliser et où les placer. Pas de panique, les joueurs se sont plaints et ces aides sont arrivées rapidement sur le site dédié au jeu. Mieux vaut tard que jamais, mais je m'attendais à autre chose. Bravo l'innovation…

Historique

Mon dieu ! Y'a encore un livret ! Ouf, ce n'est que l'historique !... Putain, sur le coup…

Pas bête ça, un historique ! Je me souviens avec émotion de celui qu'il y avait dans « Storm Over Arnhem », le petit jeu d'Avalon Hill. Très bon souvenir. Là c'est clair, ça va déchirer, cet historique !

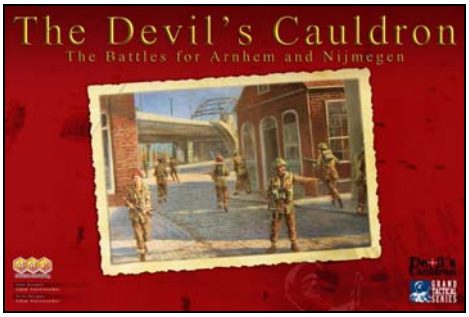
Pchit… Ha !... Ha oui… D'accord… Bon déjà, il fait cheap, ce livret. Même pas du papier glacé ? Même pas de la couleur ? C'est tout juste si je vois le logo du jeu, dites donc !...

Alors j'ai tout lu… 46 pages. Du bon (Resupplying Arnhem, Jan Van Hoof, le train fantôme) du correct (la visite de Nijmegen, même si j'aurais bien aimé la même chose pour Arnhem, le récit sur le 20 septembre, même si j'aurais bien aimé les autres jours) et du dispensable (la présentation de la région, les photos de vacances de Monsieur Korting sur les lieux des combats, la description des véhicules – chouette le PzIV ! Ho, la jeep !... Un truc de malade…) et deux grosses déceptions (les articles sur certaines unités et l'ordre de bataille allemand que j'aurais souhaité tellement plus étoffé !).

Et même pas une carte de toute l'opération. Même pas un historique complet. Même pas une carte de la zone du jeu, encore moins une carte pour chaque jour, non, pas UNE carte, je vous dis !

Pas d'explication sur toutes ces unités allemandes bizarres ! Rien… Pas de note de conception. Pas d'ordre de bataille complet. Nada… Il est où mon historique de « Storm over Arnhem » que je l'envoie à MMP !...

La boîte !



Et bien oui, la boîte. Impatient comme vous êtes, vous n'y avez pas jeté un coup d'œil ! Pour une fois qu'on ne vous colle pas un énième montage de photos d'époque !... Mais une vraie peinture réalisée spécialement pour ce jeu. Total respect.
Voilà au moins encore une chose de réussi. Boîte large, solide et classe. On voit à peine le logo du jeu noyé dans le rouge des diables britanniques. MMP a vraiment le chic pour proposer de belles boîtes et celle-ci est particulièrement réussie. J'ai presque envie de la laisser traîner chez moi pour qu'on la voit bien ! En plus ils ont repris la carte au dos, histoire de faire baver ceux qui découvriront le jeu en boutique. Une chouette boîte, donc…

Disponible sur le net !

Une chose est sûre, l'équipe du jeu n'a pas laissé tomber les joueurs après la sortie du jeu. Le site créé pour le développement (http://www.dfwfront.com/dc/) est plus que jamais une mine d'or. La section download est remplie jusqu'à la gueule de tout un tas de trucs indispensables qu'on aurait dû trouver dans la boîte : des diagrammes, des cartes agrandies, des aides de jeu (dont une pour les assauts que je me souviens avoir réclamé et tenté vainement de créer lors des playtests du jeu…), des étiquettes pour aider au rangement des pions, et le traditionnel errata… De plus, si vous avez des questions, Consimworld est l'endroit pour vous ! D'ailleurs nombreux sont les joueurs à en avoir posé ! Je pense que c'est parce qu'ils étaient trop pressés de jouer qu'ils en ont posé autant, des questions. Les règles étant tellement bien faites et bien écrites, ça ne peut que être que ça…

La révolution ? Ca ?...

« The Devil's Cauldron » devait révolutionner le monde du wargame… Autant vous dire que ce n'est pas 1789 !...
Il faut être juste, la carte est terrible, les pions très bons et la boîte magnifique mais tout ce qui est texte ne m'a pas plu : règles, historiques, aides de jeu sont une réelle déception pour moi. Le pire étant sans doute la présentation des scénarios et l'historique…

Il manque encore les trois livrets de règles, les deux aides de jeu et le compte tour !

Mettre du papier de qualité, de la couleur et le logo du jeu à tout bout de champ ne suffit pas. Ca donne un côté péripatéticienne mal habillée à TDC et je ne pense pas que c'était le but recherché. La faiblesse de la partie littéraire a pour effet de faire ressortir la partie clinquante et tape à l'œil de la présentation. J'espère sérieusement que cela sera revu lors des prochains jeux de la série. En tout cas, je pense qu'à cause de cela, certains joueurs passeront à côté de ce jeu. Car si la lecture n'est pas aisée, rien ne dit que ce jeu ne soit pas bon, bien au contraire… Mais ceci est un autre article de ce numéro…

La bête au complet !...

« The Devil's Cauldron » est un jeu de Adam Starkweather, édité par **MMP**. C'est un jeu sur l'extrémité de l'opération Market-Garden, soit centré sur les villes d'Arnhem et Nimègue, du 17 au 24 septembre 1944. Un pion représente une compagnie, un hex 500m et un tour de jeu 2 heures (sauf la nuit). Pour une description précise du matériel voir le chapitre précédent.

Après avoir vu la forme, passons au fond de « The Devil's Cauldron », soient les règles et le jeu lui-même. Commençons par regarder en détail les différentes unités disponibles.

Gard'vous !

Les unités d'infanterie ont un ou deux pas de perte. Les hommes se déplacent à pieds ou en véhicules. Si l'unité a un pas de perte et que les hommes se déplacent à pieds, le pion est simple face. Si l'unité a un pas de perte et que les hommes se déplacent en véhicules, le pion est double face : face, les hommes sont à pieds / pile ils sont dans leurs véhicules. Si l'unité a deux pas de perte et que les hommes se déplacent à pieds, le pion est double face : face, l'unité est à pleine puissance, pile, elle a perdu un pas. Si l'unité a deux pas de perte et que les hommes se déplacent en véhicules, le pion est double face : face, les hommes sont à pieds (si l'unité perd un pas de perte, on lui rajoute un marqueur) / pile les hommes sont dans leurs véhicules. A noter que, sous certaines conditions, il est possible à une unité de perdre ses véhicules. Dans ce cas, un marqueur est ajouté à l'unité. Enfin, dernière remarque, seules quelques unités précises peuvent grimper sur les chars pour se déplacer. Et cela ne fait pas partie de la règle générique, mais du livret spécial de TDC.

Les véhicules, outre les véhicules de transport, sont pour la plupart des chars mais on trouve aussi des véhicules de reconnaissance ou des véhicules anti-aérien. Ils peuvent avoir un ou deux pas de perte. Je passe sur les véhicules de transport dits divisionnaires, qui sont une règle optionnelle propre à TDC.

Pour le support, on trouve de tout : mortiers, canons divers, flak allemande, artillerie, le tout a un ou deux pas, avec ou sans véhicule, qui se gère comme de l'infanterie, à part la flak qui n'a qu'un seul pas et qui est immobile.

Aldo !

Les unités peuvent être de différentes classes : infanterie / canon / véhicule (voir description dans le chapitre précédent). La classe est donnée par le symbole utilisé sur le pion. De plus, les véhicules ont une large bande blanche au milieu du pion pour les repérer plus facilement. A noter que de l'infanterie qui monte dans ses transports passe dans la classe véhicule.

Ensuite, on trouve plusieurs valeurs sur un pion, et le tout en plusieurs couleurs : valeur de tir, d'assaut, de distance de tir, de qualité de troupe, de défense et potentiel de mouvement. La valeur de tir peut être sur fond rose (armes légères), bleu (unités anti-chars), vert (mortiers), orange (artillerie), jaune (canons à tir direct) et enfin blanc (pour ceux qui peuvent tirer sur tout, genre les blindés et la flak). A chacune de ces couleurs correspond une ligne sur la table des tirs. A noter que la valeur d'assaut peut aussi être de différentes couleurs. Enfin, le potentiel de mouvement peut être inscrit en noir (mouvement par véhicule à roues), rouge (mouvement par véhicules à chenilles) et blanc (mouvement avec, si possible, de bonnes chaussures).

Le nombre de pas de l'unité est aussi indiqué, en haut et au milieu du pion : un point = un pas / deux points = deux pas. Si le ou les points sont entourés par un rectangle, cela indique que le verso du pion est un véhicule et qu'il faut indiquer tout pas de perte par un marqueur et non retourner le pion.

Dernières indications, la couleur de fond du pion, la désignation de l'unité et la couleur de fond de ce texte. La couleur de fond du pion donne la division à laquelle appartient l'unité.

La désignation de l'unité sert pour le setup et a un intérêt historique. Plus important est la couleur de fond de ce texte car elle indique la formation à laquelle appartient l'unité. Les notions de division / formation seront expliquées dans le chapitre ordres.

Sir Yes Sir !

Dernier pion à connaître, et pas des moindres, les leaders. Chaque formation (sauf les formations d'unités indépendantes) possède un leader. Ce pion représente plus la cellule de commandement de la formation que le leader lui-même. La couleur de fond du pion et la couleur de la formation sont présentes, ainsi que le nom du leader. De plus, on trouve sur le pion un chiffre qui donne le nombre d'hex auquel une unité de la même formation que le leader doit se trouver au maximum pour être commandée. En clair, c'est la distance de commandement du leader. A noter que cette distance peut varier de 5 à 10 et donc que certaines formations peuvent être plus étalées que d'autres sur la carte.

Les leaders ne tirent pas, n'ont pas de potentiel de mouvement (voir le chapitre ordres pour le déplacement des leaders) et ne peuvent pas mourir. Ils sont retirés du jeu si toutes les unités de leur formation ont été éliminées.

Ne jamais passer sous une échelle, malheureux !

Nous avons vu que les pions sont à l'échelle de la compagnie. Un tour de jeu représente 2 heures de jour ou une dizaine d'heures de nuit. Un hex représente 500m. Pour ceux qui connaissent la série TCS de The Gamers, on se situe donc à une échelle juste au-dessus. Ceux-là doivent se demander si on retrouve un système d'ordre dans TDC. Ou quelque chose d'équivalent… Ca tombe bien, c'est justement le chapitre suivant.

Enfin, dernière précision, le jeu se joue avec un dé à 10 faces. Le 0 est zéro.

Ordres

Ce chapitre est extrêmement important. Car dans TDC, on ne déplace pas toutes ses unités quand vient son tour de jouer. Le jeu est basé sur un compte de points de commandement et de points d'envoi (dispatch). Le système, que je qualifierai de système d'ordre, est tiré du jeu « Panzer Command » de Victory Games. Bonne idée de partir sur quelque chose qui existe déjà et qui tourne, plutôt que de tenter maladroitement de réinventer la poudre. Rassurez vous, ce n'est pas du plagiat. Adam et son équipe ont eu les droits.

Le système est basé sur le tirage de marqueurs. Suivant le marqueur tiré, certaines unités d'un joueur peuvent effectuer certaines actions. Mais un joueur ne peut pas mettre tous ses marqueurs dans le bol en début de tour. Certains y sont mis à chaque tour et pour les autres, il faut payer.

Prenons les marqueurs de la première division aéroportée britannique. On a :

- un marqueur DivAct pour la division,
- un marqueur pour la 4th Parachute Bde de Hackett (formation jaune),
- un marqueur pour la 1st Air/Landing Bde de Hicks (formation bleue),
- un marqueur pour la 1st Parachute Bde de Lathbury (formation verte)
- un marqueur pour la Polish Parachute Bde de Sosabowski (formation orange),
- un marqueur pour la 1st airborne Div. Ind. (formation blanche qui représente toutes les unités indépendantes de la division, sans leader),
- et enfin, un marqueur pour la 1st AB Div. Artillery de Thompson (formation noire, couleur des formations d'artillerie).

Bref, 7 marqueurs pour cette division.
On voit ici le principe du jeu : chaque camp dispose d'un certain nombre de divisions, chaque division est ensuite découpée en formations. A noter que le terme « division » ne représente pas forcément une division. Pour les allemands, on trouve aussi des corps. Mais division est le terme employé pour désigner l'entité la plus large dans le jeu. En dessous, c'est une formation. Point gênant, on n'a pas d'ordre de bataille dans TDC ! Je parle d'une page où on récapitule toutes les unités présentent dans le jeu, classées par corps / division / régiment / compagnie. Je trouve que ça manque. Il est possible de se faire une idée

des différentes formations présentes dans le jeu pour une division grâce à l'aide de jeu de cette division, sur la pseudo liste des renforts, mais rien de précis. Dommage.

Points d'envoi (dispatch points)

Revenons à la première division aéroportée britannique. Si un pion de cette division est en jeu, le marqueur DivAct est disponible gratuitement à chaque tour. Par contre, pour les marqueurs formations, il faut payer un point d'envoi si le joueur veut que le marqueur de cette formation soit disponible pour le tour suivant, ou deux points s'il souhaite que ce marqueur soit disponible dès ce tour. Si le marqueur est déjà prévu pour ce tour, il ne peut pas être acheté pour le tour suivant. Il n'est pas disponible tant qu'il n'a pas été joué. Il faudra attendre le tour suivant pour l'acheter de nouveau. Donc si un joueur souhaite avoir ce marqueur à chaque tour, il lui faudra payer 2 points par tour. S'il ne veut payer qu'un point, le marqueur ne pourra, au mieux, être disponible qu'un tour sur deux. Au mieux ? oui, au mieux, car le dernier marqueur qui reste dans le bol n'est pas joué ce tour, mais il sera le premier du tour suivant (dans les scénarios, il est parfois possible de le jouer ce tour, sur un jet de dé). Je rappelle que tant que le marqueur n'a pas été joué, il n'est pas disponible pour l'achat.

Pour l'obtention des points, c'est simple. Chaque formation dispose d'une valeur d'envoi de référence. Cette valeur peut varier dans le temps, en particulier pour les allemands car elle représente la réactivité et l'organisation de l'état-major. Au début, les allemands sont surpris mais ils se ressaisissent au fil du temps pour devenir plus organisés que les alliés. Donc, lorsqu'un joueur tire un marqueur DivAct, sa première action est de lancer le dé pour connaître le nombre de points d'envoi et de commandement qu'il reçoit (je parlerais des points de commandement plus loin, ne mélangeons pas tout s'il vous plaît). Pour les points d'envoi, le joueur lance donc le dé.

- si le résultat est moindre (pas égal) au nombre de points que possède déjà cette division, il gagne un point,
- si le résultat est moindre ou égal au nombre de référence pour cette division, il gagne un point,
- si le résultat est zéro, il gagne un point,
- si le résultat est 9, il perd un point.

Tous ces cas sont cumulables. Avec un jet de dé, il est possible de gagner 3 points d'un seul coup. Le nombre de points qu'une division peut posséder est entre 0 et 19.

Voilà ! Maintenant vous savez comment il est possible d'obtenir des marqueurs formations. On ne fait pas la même chose avec un marqueur DivAct qu'avec un marqueur formation. Mais avant d'aller plus loin, voyons les points de commandement.

Points de commandement (command points)

Si les points d'envoi représentent le cheminement des ordres du haut de la hiérarchie vers le bas, il reste tout de même une initiative locale possible. Les unités n'attendent pas d'avoir des ordres pour agir. Pour toute cette initiative locale, on a les points de commandement.

Pour l'obtention des points, c'est la même chose que pour les points d'envoi, mais pas

tout à fait quand même, ça aurait été trop simple. Chaque formation dispose d'une valeur d'envoi de référence. Cette valeur peut aussi varier dans le temps. En même temps que pour les points d'envoi (enfin, après ou avant, il n'y a qu'un dé…) le joueur lance un dé pour les points de commandement. Le résultat divisé par deux (et arrondi à l'entier inférieur) additionné à la valeur de référence donne le nombre de points gagnés. Le nombre de points de commandement dont peut disposer une division est compris entre 0 et 19.

Il nous faut maintenant présenter un nouveau marqueur, disponible lui aussi gratuitement à chaque tour, le Direct Command. Il y a un marqueur pour chaque camp. Lorsque ce marqueur est tiré, le joueur peut dépenser un des points de commandement pour effectuer une action avec une unité (un point = une unité = une action).

Mais les points de commandement peuvent aussi être utilisés pour d'autres choses, et pas seulement lorsque le marqueur Direct Command vient d'être tiré :

- si une unité veut effectuer une seconde action à la suite de la première (différente de la première donc pas deux tirs de suite, mais mouvement + tir par exemple), le joueur peut payer un point de commandement,
- si le joueur veut réussir un test de qualité (nécessaire pour effectuer certaines actions) il peut dépenser un

point de commandement plutôt que lancer le dé. A noter tout de même que cet achat n'est pas disponible pour tous les tests, suivant l'action que souhaite effectuer l'unité. Par exemple, c'est impossible pour un tir d'opportunité ou pour une action de construction/destruction.

Les marqueurs d'activation

Maintenant que nous avons vu les différents marqueurs, comment les joueurs les obtiennent, les points de commandement et d'envoi, leur obtention et leur utilisation, voyons maintenant ce qu'il est possible de faire avec les différents marqueurs.

Lorsque le marqueur DivAct est tiré, toutes les unités de la division peuvent effectuer certaines actions :

- effectuer une première action, mais limitée (pas d'assaut, pas de tir, pas de mouvement dans une zone de tir de l'ennemi),
- effectuer une deuxième action (directement après la première) en payant un point de commandement par unité (qui doit être commandée). Cette deuxième action n'est pas limitée mais doit être différente de la première et ne peut pas être une action de construction/destruction.
- les leaders ne sont déplacés qu'à la fin du mouvement de toutes les unités. Ils sont transférés sur un empilement d'unités de leur formation sans notion de distance.

Lorsqu'un marqueur formation est tiré, seules les unités de cette formation sont concernées et peuvent :

- effectuer une première action (sans limitation),
- effectuer une deuxième action (directement après la première) en payant un point de commandement par unité (qui doit être commandée). Cette deuxième action n'est pas limitée mais doit être différente de la première et ne peut pas être une action de construction/destruction.
- le leader de la formation fait mouvement avec les unités avec lesquelles il est positionné en début d'activation.

Lorsque le marqueur direct Command est tiré, le joueur peut activer n'importe quelle unité de son camp en payant un point de commandement par unité (qui doit être commandée). L'unité peut alors :

- effectuer une seule action (sauf des actions de construction/destruction),
- les leaders font mouvement avec les unités avec lesquelles ils sont positionnés en début d'activation.

Attaque / mouvement / défense

Le système peut paraître complexe et son utilisation est assez déroutante au début.
Ce qu'il faut bien comprendre, c'est qu'une même unité peut au cours d'un tour :

- être activée deux fois (en dépensant un point de commandement) lors du tirage du marqueur DivAct,
- être activée deux fois encore lors du tirage du marqueur de sa formation (si celui-ci a été acheté)
- être activé une fois (en dépensant un point de commandement) lors du tirage du marqueur Direct Activation.

Il ne faut donc pas raisonner sur un marqueur mais sur l'ensemble des marqueurs à disposition du joueur en début de tour. Et il ne faut pas oublier qu'il est possible qu'un de ces marqueurs ne soit pas joué ce tour mais en début de tour suivant.

En fait, il faut réfléchir par formation et voir ce qu'on souhaite faire avec chacune le tour qui vient et quelles sont les formations à activer en priorité, car il est impossible de tout faire en un tour.

Pour faire mouvement (sans s'approcher trop prêt de l'ennemi), un marqueur DivAct peut suffire. Si c'est un mouvement d'urgence pour bloquer l'ennemi, un marqueur formation peut être nécessaire pour aller plus vite.
Pour attaquer, le marqueur formation est indispensable. Mais ne suffira pas seul. Il faudra aussi des points de commandement en réserve.
Pour défendre, des points de commandement peuvent suffire, mais lancer une contre attaque d'importance nécessitera un marqueur formation.
Et, je le rappelle, il faut raisonner sur l'ensemble du front ! Le choix des marqueurs est primordial et nécessite une grosse réflexion. De même, attention à la gestion des points de commandement lors d'un tour. Il ne faut pas se laisser guider par les actions de

l'ennemi. Ce n'est pas parce qu'il attaque qu'il faut dépenser à tout va pour le contrer ! Votre but n'est peut être pas dans cette zone...

Bref, le système oblige à une planification des actions et laisse une certaine latitude au joueur pour s'adapter. La première impression est celle d'un chaos complet et il faut quelques parties avant de bien saisir les subtilités des activations. Car une attaque peut durer deux heures ou toute la journée et ne se gère pas alors de la même façon. Il est rageant d'attaquer dans une zone et de se retrouver ensuite bloqué faute de points de commandement ou de marqueur formation disponible. Bref, il faut cibler ses objectifs et ne pas en changer à tous les tours. Raisonner sur une journée entière est un bon début, mais il faut aussi déjà penser au lendemain. Et il faut toujours se laisser une marge (points de commandement et d'envoi) pour réagir à ce que l'adversaire va faire. Le système n'est pas simple mais rend assez bien les subtilités de gestion des ordres. Et si la courbe d'apprentissage est assez longue, une fois maîtrisé, le système tourne tout seul. Par contre, le risque de faire une erreur, non seulement dans l'application des règles mais aussi dans leur utilisation est énorme pour un débutant ! Donc courage. C'est la raison pour laquelle j'ai bien détaillé cette partie…

Tour de jeu

Bon, comment ça se joue ? Voici donc le tour de jeu :
1 – Test de la météo (premier tour du jour seulement)
2 – Test de l'aviation (idem)
3 – Test de variation du temps
4 – Achat / choix des marqueurs de formation
5 – Placement des renforts et résolutions des attaques aériennes
6 – Placement des marqueurs dans le bol
7 – Tirage d'un marqueur (sauf pour le premier qui est un reste du tour précédent)
8 – On retire les marqueurs barrage de la carte
9 – Avance du marqueur tour de jeu

Rien de bien surprenant ici, avec une vaste phase de tirage de marqueurs pendant laquelle toutes les actions ou presque ont lieu. D'ailleurs, regardons de plus près ces actions…

Mouvement

Une unité peut choisir de faire mouvement comme action. Mis à part le « mouvement » des leaders le reste est classique. Une unité qui souhaite passer en mode transport et utiliser ses véhicules est retournée sur son mode véhicule et ceci termine son action. Lors d'une activation suivante, elle pourra faire mouvement et sortir du mode transport en dépensant la moitié de ces points de mouvement.

Il existe aussi un mode en colonne. Ce mode est nécessaire pour aller plus vite et surtout utiliser les routes. L'unité ne gagne pas de points de mouvement mais utilise une autre colonne, plus favorable, sur la table des mouvements. A noter que les véhicules ne peuvent pas se trouver ou faire mouvement dans les villes s'ils ne sont pas en colonne. Et évidemment, quand on roule vite, on est plus visible et donc défavorisé si on est attaqué… Toutes les modifications sont inscrites sur le marqueur que doivent porter les unités en colonne. Et une seule unité peut se trouver dans ce mode dans un hex. Il peut y avoir en tout 5 unités dans un hex, 4 en mode normal et 1 en colonne. L'empilement pour les unités en colonne est vérifié à tout moment, y compris pendant le mouvement. Passer en colonne ou quitter le mode colonne, c'est un point de mouvement. Une unité ennemie peut effectuer un tir d'opportunité sur une unité qui passe en colonne ou quitte ce mode. De plus, dans la même activation, il n'est pas possible de passer en colonne en dépensant 1PM, de faire mouvement et de sortir du mode colonne en dépensant 1PM. Passer en colonne en dépensant 1PM et faire mouvement OU mouvement et sortie du mode colonne en dépensant 1PM sont les seules possibilités. Enfin presque… Comme il n'est pas bon de rester en colonne proche de l'ennemi, il est possible de quitter le mode colonne à la sauvage : sans dépenser de PM mais en faisant subir un hit de cohésion à l'unité (voir le chapitre usure). Autre avantage, l'ennemi n'obtient pas de tir d'opportunité. En mode colonne, il est toujours possible de combattre, mais avec de nombreux malus…

Dernières possibilités pour le mouvement : l'assaut (traité dans le chapitre correspondant) et la marche forcée pour les unités d'infanterie (au prix d'un hit de cohésion, l'unité gagne 2 PM, sur les 4 qu'elle a généralement).

Somme toute, TDC propose un mouvement bien détaillé. Et n'oublions pas qu'à chaque

activation par un nouveau marqueur, une unité peut de nouveau faire mouvement. Donc jusqu'à trois phases de mouvement par tour… Garder les routes, ponts et carrefours est donc d'une importance capitale. Car dans TDC, pas vraiment de problème de ravitaillement. Isoler des unités ne les fait pas se rendre. Donc attention, car il n'y a pas vraiment de front fixe et l'ennemi peut rapidement s'infiltrer si on ne fait pas attention. Pour être juste, il faut aussi admettre qu'il est assez simple de faire perdre quelques tours aux avancées de l'ennemi, juste avec quelques unités bien placées…

Tir

Le tir se résout simplement. Une unité qui est à distance de tir et qui a une ligne de vue dégagée jusqu'à sa cible (ou pour le tir indirect qui dispose d'un observateur valable ayant vue sur la cible) décide de tirer sur une unité ennemie. On tire toujours avec une unité sur une seule unité. Si le tir est un tir indirect, si le tireur réussit à toucher la première cible (résultat Suppression possible ou plus), les autres unités dans l'hex sont aussi touchées et subissent un résultat « suppression possible ».

Pour résoudre le tir, on prend la valeur de tir de l'unité, on ajoute / retranche tous les modificateurs pour arriver à la valeur final de ce tir. Le joueur lance un dé et si le résultat est inférieur ou égal à la valeur précédente, c'est un hit et le joueur consulte le résultat sur la table des combats. Si le dé est 0, c'est toujours un hit. Inversement, un 9 est toujours un tir raté.

Les résultats possibles vont de la perte de cohésion, à une suppression (à tester ou non) puis à un pas de perte jusqu'à l'élimination totale de l'unité.
Les modificateurs pour le tir direct et indirect sont identiques.
Le tir d'opportunité est possible pour les unités effectuant du tir direct. Il est résolu comme un tir classique, mais les modificateurs sont différents. Avant qu'une unité ne quitte un hex, elle peut subir un ou des tirs d'opportunité (le tir d'opportunité peut aussi avoir lieu lors des assauts).

Rien de bien méchant dans la résolution du tir, mais la rédaction des règles n'aide pas à une compréhension rapide. Une nouvelle fois. Heureusement, les exemples sont bien faits.

Artillerie

Un tir d'artillerie se résout, en gros, comme un tir indirect classique, donc avec un observateur (ou sans, en tir direct). Petit plus, on rajoute un pion dans l'hex touché par le tir, un marqueur light ou heavy barrage (suivant la puissance de tir de l'unité).

Point particulier, une formation doit être en contact avec l'unité d'artillerie pour pouvoir demander son tir. Chaque unité d'artillerie dispose donc d'un marqueur qui lui est propre. Sur le recto du pion, l'artillerie est en contact avec une formation et le marqueur est placé avec le leader de cette formation, sur le verso, l'artillerie n'est en contact avec personne et le marqueur est placé avec l'unité d'artillerie. Sur chaque côté du pion, une valeur pour que le contact a lieu avec une autre ou une nouvelle formation. Le joueur lance un dé, ajoute quelques modificateurs et compare le résultat avec la valeur inscrite sur le côté visible du marqueur. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur inscrite, la formation passe en contact avec l'unité d'artillerie. A noter qu'il est plus facile de passer en contact avec une unité d'artillerie qui n'est en contact avec personne…

Une unité demande un appui d'artillerie, l'hex cible reçoit un marqueur barrage et les unités dans l'hex peuvent subir des pertes… Seul un 9 au dé empêche le placement du marqueur barrage. Pas de dérive du tir, donc impossible de se prendre sa propre artillerie sur la tête (bon, vu l'échelle, c'est pas non plus anormal…). Pas de barrage de fumée. Pas de feu roulant… Pas de tir puissant mais sur une courte durée… Bref, pas de finesse d'utilisation. Je pense qu'il aurait été possible de faire quelque chose de plus détaillé ici. Une nouvelle fois, l'artillerie n'est qu'un appui comme un autre… Dommage… il est toutefois possible de placer un barrage dans un hex non occupé par l'ennemi. Ca peut toujours servir…

Pour perdre le contact avec une unité d'artillerie, un 9 au cours de la résolution du tir suffit (et dans ce cas, le tir n'a pas lieu…). Sinon, si l'unité d'artillerie effectue un tir direct, elle perd immédiatement tout contact. Comme il n'est pas possible d'effectuer un tir direct sur un hex vide, ça évite de tenter les truqueurs…

Enfin, une unité indépendante peut demander du soutien d'artillerie, mais le marqueur contact n'est jamais placé sur une telle unité. Il reste avec l'artillerie. Ce pion contact est une bonne idée, même s'il rajoute un tas de marqueurs au jeu…

Usure

Comment monter une offensive, on sait faire maintenant, avec l'achat des marqueurs formations, et l'utilisation des points de commandement. Au bout d'un moment, le joueur devrait avoir moins de points disponibles pour acheter tout ça, donc les offensives vont ralentir. Pas d'attaque à outrance, obligation de planifier, de temporiser, de s'organiser… Mais tout ça ne suffit pas. Il faut aussi que les formations subissent elles aussi une fatigue temporaire, dont elles pourront récupérer.

Alors bien sûr, il y a les pas de perte et la suppression classique dans les combats. Mais on a en plus dans TDC les hits de cohésion (jusqu'à deux possibles par unité). On les obtient au cours des combats ou au cours de certaines actions (principalement comme fatigue liée au mouvement). Un hit de cohésion et l'unité subit des malus. Deux, les malus sont plus importants, mais l'unité est toujours apte au combat. Un nouveau hit de cohésion et l'unité perd un pas de perte. Donc, une fois qu'une unité prend des hits de cohésion, il faut vite partir en arrière se refaire une santé, en ralliant l'unité.

C'est une très bonne façon de modéliser la fatigue, le stress des combats. Une formation peut difficilement attaquer toute une journée. Des pauses sont nécessaires. Encore un marqueur supplémentaire sur les unités, d'accord, mais pour la bonne cause. Euh… Pour une bonne modélisation !

Et oui, une unité peut avoir un ou deux hits de cohésion (+1 marqueur), subir une suppression (+1), avec un peu de chance elle a subit un pas de perte (+1) et dispose de véhicules sur son verso qu'elle a perdu (+1). Total 5 pions pour une unité ! Bon, OK, c'est un cas extrême… Mais c'est comme les tremblements de terre en Israël, « ça peut arriver » ! Vaut mieux savoir…

Assaut

Une fois qu'on a bien avoiné l'ennemi à distance, qu'il a baissé la tête, il va falloir prendre son courage à deux mains et… poser ses fesses pour lire et relire la règle ! Car l'assaut n'est pas une chose simple. En nombre de ligne, c'est un septième des règles de la série (1 page sur les 7 des règles light). Et le moins qu'on puisse dire, c'est que ce n'est pas limpide… Première chose à faire, télécharger l'aide de jeu à ce sujet sur le site mis en route pour le soutien (excellent d'ailleurs) des auteurs aux joueurs déboussolés. On trouve plein de chose sur ce site, la plupart auraient d'ailleurs, à mon humble avis, se trouver dans la boîte…

Bon, donc l'assaut. Je ne vais pas tenter de vous résumer la chose, je ne suis pas fou ! Sachez tout de même que le défenseur peut choisir de fuir, que l'attaquant peut charger (en braillant le plus fort possible et ainsi à faire fuir l'ennemi) ou partir au corps à corps (le truc des vrais hommes). Un assaut a un seul round si l'ennemi fuit ou si l'attaquant charge, et jusqu'à trois si les deux camps en viennent aux mains. Je résume, mais en gros, c'est ça. Il y a aussi des subtilités quant à la valeur d'assaut des troupes, mais on va laisser aussi ça de côté… et en plus, on a des tests de moral et des tirs d'opportunité. Non, vraiment, l'aide de jeu vous expliquera tout mieux qu'un long discours…

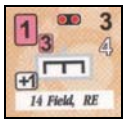
Par contre, qu'est ce que ça vaut ? Déjà, inutile d'espérer effectuer un premier assaut correct. Trop complexe pour bien tout comprendre dès le premier coup… En plus, les exemples ne sont sans doute pas assez nombreux sur ce sujet. On a toujours le cas qui n'est pas comme dans les exemples…

Bon, une fois qu'on s'est habitué à tout ce barnum, on apprend vite à se méfier. Si l'ennemi est en bon état et possède un bon moral, inutile de tenter le diable. Appelez l'artillerie. Par contre, si son moral est faible,

une bonne vieille charge peut le faire fuir. Et si une bonne unité est suppressed, ne laissez pas passer l'occasion… Mais méfiance, le terrain du défenseur est important, et il y a plein de ville sur la carte. Donc l'assaut oui, mais pas n'importe comment. Même si le chapitre est copieux et pas évident à retenir, il simule assez bien la chose. Tôt ou tard, il va falloir y aller (et le plus tôt sera le mieux, vu la campagne…), reste à se préparer vite et bien (allo ? Artillerie ? Boum SVP !), et à espérer que ça va passer sans trop de casse. On ressent bien la peur du troufion, ce qui tendrait à prouver que la règle fonctionne bien. Mais Dieu que c'est compliqué ! Mais comme ça marche, je ferme ma bouche…

Construction / destruction

LE (en majuscule) point qui m'énerve dans de nombreux jeux, c'est de voir les troupes du génie utilisées comme troupes de second choix. Bien sûr, l'urgence d'une situation peut amener le génie en première ligne, mais ce n'est tout de même pas son boulot.
Bon point pour TDC, le génie a plein de chose à faire : construire des protections (improved position et entrenched), retirer des « road blocks » (un bouchon retardateur le long d'une route), détruire les ponts, construire des ponts provisoires, faire fonctionner les ferries et accessoirement, se battre…

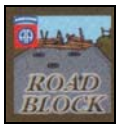


On le voit, une unité du génie est une unité importante. Surtout avec des cours d'eau à traverser tous les 10 hexes… Mettre une telle unité en première ligne, c'est risquer une des cartes indispensables pour la victoire. Plus de bonus en défense (protections), plus de possibilité de gérer les ponts, points de passage obligés des deux camps… Bref, lorsque le génie va au combat, c'est que l'heure est grave… Ou alors qu'Alamo a démarré pour les parachutistes alliés.

Bonnes idées !

Parmi les bonnes idées de TDC, je voudrais en citer deux : les road blocks et les unités rearguard.

Les bouchons le long des routes ainsi que les troupes d'arrière garde, c'est un passage classique de tout récit de combat, mais c'est un point rarement présent sur nos tables de jeu. Une poignée d'hommes qui tiennent tête à une troupe dix fois plus nombreuse, juste parce qu'ils sont placés où il faut.



Un pion « road block » peut être placé par n'importe quelle unité à pieds. Le seul effet, c'est d'éliminer (temporairement) la route dans l'hex dans lequel il se trouve. Donc le mieux, c'est de le placer dans les bois. Toute unité qui voudra passer par là devra payer le coût des bois et non de la route. Seule une unité du génie peut retirer un tel pion, d'où l'utilité d'en emmener lors des attaques… Chaque division dispose de quelques pions « road block » qu'il est possible d'utiliser à tout moment. Une fois retiré de la carte, un pion est de nouveau disponible pour être placé ailleurs…
Le pion rearguard, c'est un peu la même chose, sauf qu'il représente quelques hommes et que seuls les parachutistes alliés en ont. Pas très costauds (zéro de puissance de tir), forcément, mais ils ont un bon moral. Employés seuls ou avec un pion « road block », il peuvent retarder l'ennemi de quelques heures…

Ces deux pions amènent en peu de règles (pour une fois) énormément de choses au jeu, et j'espère qu'ils donneront des idées à d'autres développeurs…

Mauvais points…

Je ne parlerai pas ici des règles, de leur rédaction / présentation, mais plus d'un point qui m'a gêné : les unités anti-chars. Une unité anti-char, c'est généralement une compagnie à deux pas de perte. Ce qui me gêne, c'est qu'une telle unité n'était pas forcément utilisée d'un seul bloc.

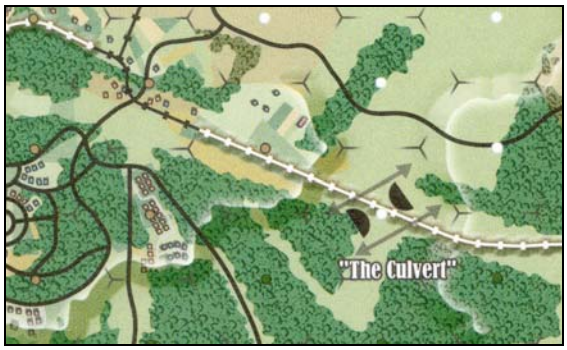
Exemple, un bataillon se retrouve dans une ville de trois hex. Une compagnie d'infanterie dans chaque hex et les canons anti-chars dispersés dans la ville, au sein des différentes compagnies. Et bien, ici, c'est impossible. Tous les canons avec une seule compagnie et les autres gars se débrouilleront sans. Bien sûr, il est possible de tirer à distance, mais s'il est possible de trouver des angles morts pour

l'unité AT, vous pouvez compter sur votre adversaire pour en profiter…

J'ai posé la question à A. Starkweather, en proposant de pouvoir décomposer la compagnie AT à deux pas de perte en deux unités à un pas, mais Adam m'a répondu que ce n'était pas souhaitable à cette échelle. Moi je veux bien, mais du coup, la modélisation en prend un coup, à mon avis… La défense anti-char est souvent un peu biaisée dans nos jeux (sauf à ASL/ATS ou à TCS, par exemple) mais l'échelle est plus fine que celle de TDC. Bref, un point qui me fâche.

Règles spéciales (routes surélevées, tunnel, ponts…)

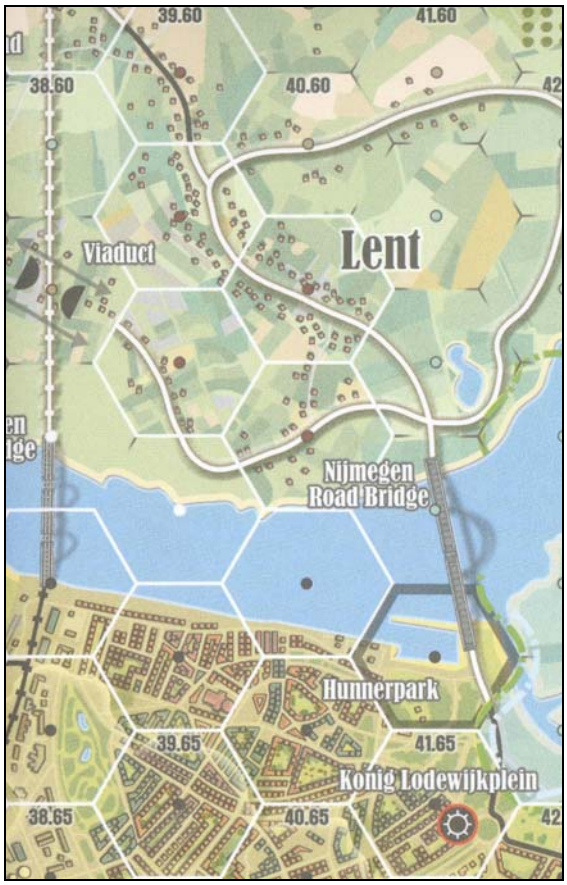
Bien, les règles de la série ne vous suffisent pas ? Vous en voulez encore ? Ca tombe bien, il y a les règles de TDC !



Présentation du terrain, de la gestion (contrôle, préparation à la destruction, destruction) des ponts, la gestion des ferries, parachutages et planeurs, rien de bien surprenant. Mais il y a tout de même quelques points intéressant, comme la modélisation des viaducs (ou tunnels) ou les routes surélevées (qui servent de digues dans ces terres inondables) où le combat est loin d'être simple (on fait une bonne cible là-haut, et impossible pour un véhicule d'en descendre !).

Autre règle intéressante, l'utilisation de marqueurs évènements pour le début de l'offensive. En fait ces marqueurs rajoutent du sel aux premiers mouvements des parachutistes en terrain ennemi. Cela peut aller de rien du tout à la découverte d'unités ennemies. Rien de tel pour lutter contre la monotonie des débuts de partie. Bien sûr, cela peut déséquilibrer le jeu, et j'aurais personnellement préféré voir ces marqueurs dans une règle optionnelle…

Les règles spéciales se terminent par quelques points particuliers pour certaines unités et par les traditionnelles règles optionnelles, pas folichonnes d'ailleurs, sauf les marqueurs boresight, qui peuvent permettre de simuler la création d'embuscade. Pas indispensable non plus, car il faut noter l'hex où est placé le marqueur (ben oui, sinon l'embuscade…). Mais pour des joueurs qui connaissent à fond le système…



Il y a tout de même une vingtaine de pages pour ces règles propres au premier jeu de la série. Copieux, donc. Ne surtout pas croire que ça se lit vite ! C'est du blah-blah… Comme les règles versions longues…

Scénarios

Tous les scénarios sont intéressants à jouer, ce qui est assez rare pour être noté et renoté. Par contre, la mise en place est plus que fastidieuse. D'une part parce que seul le nom des unités est indiqué, on n'a même pas l'indication de la couleur de la formation… D'autre part, parce que le positionnement des

unités va dépendre de la tactique à employer, en fonction des objectifs et des points disponible au joueur. Pas de bol, ces données sont indiquées en fin de setup… A noter que des aides de jeu sont disponibles pour les petits scénarios sur le site du jeu. Là encore, j'aurais bien aimé trouver ça directement dans la boîte…

Les conditions de victoire sont souvent multiples ce qui permet de laisser l'adversaire dans le brouillard quant à votre objectif réel. Là encore, c'est assez rare pour être noté. La rejouabilité des scénarios est, de ce fait, excellente. Enfin, je l'ai déjà dit mais je le répète, les scénarios ne se jouent que sur une seule carte, grâce à l'impression recto/verso de la carte. Bon tous les scénarios sauf un qui se joue sur deux cartes, il faut être juste. Mais dans ce cas, l'ensemble des deux cartes est utilisé. C'est juste un gros scénario...

Ensuite la campagne, avec ses variantes, je dois vous dire que je n'y ai pas joué. Pas la place. Pas le temps non plus. Mais j'espère pouvoir un jour y jouer lors d'une rencontre. Et il faudra s'organiser, car le setup pénible pour les scénarios peut vite se transformer en cauchemar ! Il va falloir bien trier les pions et venir avec une pile de casiers de rangements, tous numérotés et étiquetés avec ce qui est disponible sur le site du jeu. Indispensable ! Je n'ai pas envie de passer mon temps à chercher des pions…

Conclusion

TDC plaira au joueur qui possède un T12, comme à celui qui vit dans un studio. Une table suffit (en compilant un peu les aides de jeu) pour s'amuser. Une fois les règles comprises et assimilées, le jeu est un pur bonheur. Il y a de la place pour manœuvrer, on peut monter de vrais plans, avec tout le panel des ordres possibles. Avec les scénarios et la campagne, il y a beaucoup d'heures de jeu dans la boîte et le prix du jeu est bien rentabilisé.

Par contre, il y a un écueil de taille : les règles. Vu les questions sur Consimworld (grosse réactivité des auteurs ! Bravo !), tout le monde semble avoir du mal à rentrer dans TDC. Les erreurs d'application, les oublis et les incompréhensions sont nombreux. Preuve pour moi que quelque chose cloche. Mon avis personnel est qu'il faudrait jeter les règles version longues et améliorer la version courte. L'alibi que la version longue peut servir à un joueur qui débute ou presque ne tient pas. Un débutant se lancerait avec TDC ? On n'est pas près de le revoir, lui… Non, ce sont des joueurs confirmés qui ont acheté TDC. Le système est trop difficile pour un amateur si celui-ci doit se farcir les règles seules. Par contre, les règles sont simples à expliquer finalement, nouvelle preuve de la complexité excessive du livret de règles.
Enfin, les aides de jeu ne sont pas tant des aides que ça. Des aides à capter la poussière, ça s'est sûr ! Mais utiles au joueur ?… Elles prennent trop de place et n'apportent pas assez. Et je ne parle pas de l'aide contenant les différentes tables, pas forcément bien lisible si vous ne jouez pas dans une pièce parfaitement éclairée. Je me suis surpris à regretter le noir et blanc…

Bref, si TDC est un bon jeu, même un très bon jeu, il est desservit par une règle mal écrite et des aides de jeu encombrantes et incomplètes. C'est la raison pour laquelle je ne lui mets qu'un

8/10.

Il faut aussi noter que comme je n'ai pas eu le temps de tester la campagne, rien ne dit que celle-ci sera jouable correctement. Mais mon investissement aura été de toute façon rentable grâce aux scénarios. Et j'ai l'impression que ça peut le faire, la campagne. Mais qu'il va falloir faire attention, car la moindre erreur risque de se payer cash !... Je ne pense pas qu'il faille se précipiter dessus. Déjà, un joueur doit tester le système et l'assimiler au travers des scénarios avant de se lancer. On commence toujours par le petit bassin… Et n'oubliez pas que, même si l'eau y est plus chaude, on a du mal à y revenir après avoir goûté au grand bassin, mais encore faut-il savoir nager…

Quant à la suite, je ne pense pas personnellement acheter « Where Eagles Dare », la suite de TDC. J'ai suffisamment de scénarios avec ce jeu. Je les ai déjà tous joué, mais je peux y revenir sans problème. Sans parler de la campagne, bien sûr.
Le jeu sur Bir Hakeim ne me tente pas non plus, bien que le sujet soit rarement traité. Mais j'ai un un problème avec le sable...
Par contre, le jeu sur les britanniques après le débarquement ou la série sur Kursk m'intéresse drôlement ! En attendant, TDC pourra me faire patienter. Et d'ici là, j'espère que la rédaction des règles aura été améliorée…

« La louve rouge », « La bonne Louise », « La vierge rouge »… Elle en aura eu des surnoms ! Haïe par les uns, adorée par les autres, Louise Michel n'aura pas laissé ses contemporains indifférents.

Tout commence le 29 mai 1830, au château de Vroncourt, en Haute-Marne, où la servante met au monde la petite Louise. Comme le père de l'enfant est un des maîtres des lieux (le père ou le fils…), Louise grandit au château et reçoit une bonne instruction et une éducation libérale. En 1850, elle quitte le foyer, poursuit ses études et décroche un diplôme d'institutrice. Refusant de prêter serment à l'Empire, elle fonde une école libre et enseigne suivant les principes républicains. En 1853, elle s'installe à Paris dans une institution située près du Château d'Eau.

Dans la capitale, elle collabore à des journaux d'opposition, fréquente les réunions publiques, poursuit une activité littéraire (sous la forme de poèmes principalement), rencontre du monde (Théophile Ferré dont elle tombe amoureuse, mais aussi Victor Hugo…). Son activité militante débute alors et ne cessera plus.

En 1870, elle participe activement à la Commune. Elle fait le coup de feu sur les barricades, habillée en homme. Mais la Commune est réprimée dans le sang. Sa mère arrêtée, Louise Michel se rend pour la faire libérer. Lors de son procès, elle demande la peine capitale mais est finalement condamnée à la déportation à vie et, après avoir assisté aux exécutions de ses amis, dont Ferré, elle est envoyée en Nouvelle-Calédonie en 1873.

Elle refuse de bénéficier d'un autre régime que celui des hommes. Elle cherche à instruire les Canaques et les soutient lors de leur révolte (elle aussi réprimée sévèrement). En 1879, elle peut reprendre l'enseignement, d'abord auprès des enfants de déportés. Après l'amnistie de 1880, elle retourne en France.

L'accueil qui lui est réservé est triomphal. Elle se réclame du mouvement anarchiste (encore non structuré) et elle donne des conférences, en France mais aussi à l'étranger. Continuellement surveillée par la police, elle n'hésite pourtant pas à participer à diverses manifestations. Plusieurs condamnations tombent, dont en 1883, six années de réclusion pour une manifestation qui dégénère en pillage de boulangerie. Elle sera libérée en 1886. En 1888, elle subit un attentat d'un déséquilibré, qu'elle refuse de voir condamné. Quelques arrestations et condamnations plus tard, lassée de la France, elle s'installe en Angleterre de 1890 à 1895.

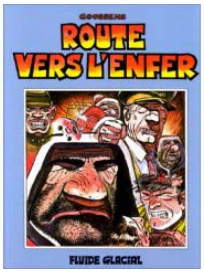
Elle rentre en France et reprend ses voyages de propagande et ses conférences. Elle meurt à Marseille le 9 janvier 1905. Son corps est ramené à Paris où une foule immense accompagne sa dépouille au cimetière de Levallois (sans doute plus de 100 000 personnes).

Difficile à notre époque de comprendre Louise Michel, petit bout de femme sans beauté particulière, qui exerça une réelle fascination sur ses contemporains. Elle est une figure légendaire du mouvement anarchiste et, plus généralement, du mouvement ouvrier. Instruite, cultivée, intelligente, elle eu l'amitié fidèle et sincère de nombreuses figures masculines (dont Victor Hugo, en particulier).

Généreuse, courageuse, féministe avant l'heure, anticléricale, dévouée à la cause des plus démunis, militante infatigable, contre la peine de mort, elle n'a de cesse d'attaquer ses ennemis. Lors de ses jugements, elle se sert du tribunal comme d'une tribune politique et en impose à ses juges (qui ne lui infligeront que des peines légères, au regard de ce quelle risquait).

Elle laisse de nombreux écrits, mais en majorité des poèmes et peu de textes politiques. Mais sa vie est son œuvre : un modèle de lutte sans compromission contre une société bourgeoise.

Rumeurs / Pas rumeurs : Louise Michel aurait eu un enfant de Victor Hugo... Elle aurait fait parti d'une loge maçonnique... Au cours de la Commune, elle se serait portée volontaire pour aller, seule, assassiner Thiers…



Route vers l'enfer est une bande dessinée ratée, autant vous le dire tout de suite... Sortie en 1986 aux éditions Fluide Glacial, écrite et dessinée par Goossens, elle met en scène le Père Noël… Oui le vrai…

Mais comme une guerre est en cours, le Père Noël s'est engagé (ou a été appelé…). Même sous les drapeaux, le Père Noël reste le Père Noël, il a juste troqué ses bottes contre une vieille père de rangers. Grâce à son rang, sans doute, il participe aux briefings avec l'état major, contrairement au troufion de base. Toujours volontaire (avec son traîneau et ses rênes !) pour une mission dangereuse. Mais il ne porte pas d'arme (Imaginez qu'il se retrouve face à un enfant ! Impossible !). D'où des problèmes avec les autres soldats qui le prennent pour une poule mouillée, un planqué, une chochotte...
Et pourtant, il a le sang chaud, le Père Noël ! Il n'hésite pas à faire parler les poings quand les troufions cherchent à le plumer au poker (et à lui prendre sa hotte). A cause de ce coup de sang, il est envoyé dans un pénitencier où pleuvent brimades, punitions et sévices en tout genre… Mais un gradé revient le chercher, une nouvelle mission suicide l'attend… Il en réchappe et on l'autorise alors exceptionnellement à se rendre dans un centre commercial pour les fêtes de Noël. Il va pouvoir revoir des enfants ! Sauf que de retour de mission, le Père Noël pue un peu, est mal rasé et un tantinet sur les nerfs... Bref, mal accueilli par les mômes, mandales et baffes se mettent à pleuvoir ! Le sang chaud, je vous dis…

Et puis voilà… Il reste bien encore deux petites histoires, mais qui ne se passent plus à la même époque. Out la guerre. Il ne reste que le Père Noël face au commun des mortels… L'unité de la BD s'écroule… Dommage, car il y avait réellement quelque chose dans cette idée. Le Père Noël, le mythe et ses doutes, dans un monde en guerre… Le tout avec un humour au douzième degré... Un non sens terrible, une découverte à chaque page : jusqu'où ira Goossens ? Nul part, malheureusement. L'histoire déraille et l'album avec. Parfois, c'est beau un accident. Ben là, non… C'est juste triste… Comme ce Père Noël finalement. Il est triste et nous avec.

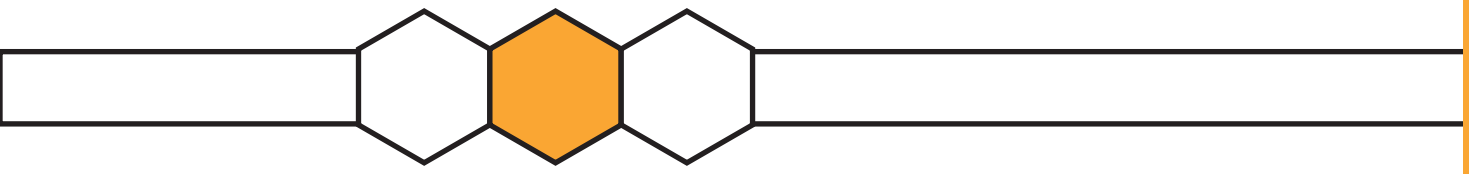
Nine Inch Nails : « The Slip »

Je vous arrête tout de suite, rien à voir avec le kangourou… Non, il s'agit juste du dernier album de Nine Inch Nails. Ou plutôt, c'est le prochain album de NIN, car il ne sortira en boutiques qu'en juillet. Mais comme Trent Reznor a claqué la porte de l'industrie du disque, il innove. Tout d'abord, son précédent album (double album instrumental intitulé « Ghosts I-IV ») était en vente sur son site (www.nin.com) et le nouvel album est donc lui disponible en téléchargement gratuit. Yes ! Free, open, gratos…

Autant être franc, NIN est sur une mauvaise pente. L'album « [with_teeth] », sorti en 2005, tournait le dos à l'esprit même du groupe. Trop pop, trop lisse, trop formaté… Pour beaucoup, la nuit tombait doucement sur un des groupes majeurs des 20 dernières années. Rien de choquant, après tout ce temps… D'autres sont tombés bien avant…

Sursaut d'orgueil ou chant du signe, Reznor claque alors la porte des maisons de disque. Le double instrumental sort rapidement. Grosse surprise, l'expérimentation est de retour, tout comme l'esprit NIN ! Dans la foulée, le véritable nouvel album est donc disponible. Chant du signe ou renaissance ?

Si certains morceaux du début de l'album semblent en droite ligne de « [with_teeth] », petit à petit, le son se distord, les morceaux deviennent moins prévisibles, la voie se fait plus discrète… On a même droit à un morceau chant/piano suivi de deux instrumentaux… NIN est-il un groupe toujours vivant ? Sans aucun doute, la réponse est oui. Mais cet album n'est pas non plus au niveau des espérances laissées par « Ghosts I-IV »… En fait, « The Slip » semble juste être un message de Reznor à ses fans : le groupe est toujours là. Ecoutez ces quelques morceaux qui le prouvent et restez à l'écoute. Donc je m'assois et j'attends. C'est une belle journée qui commence…



Rendez-vous en septembre 2008 pour le N°8