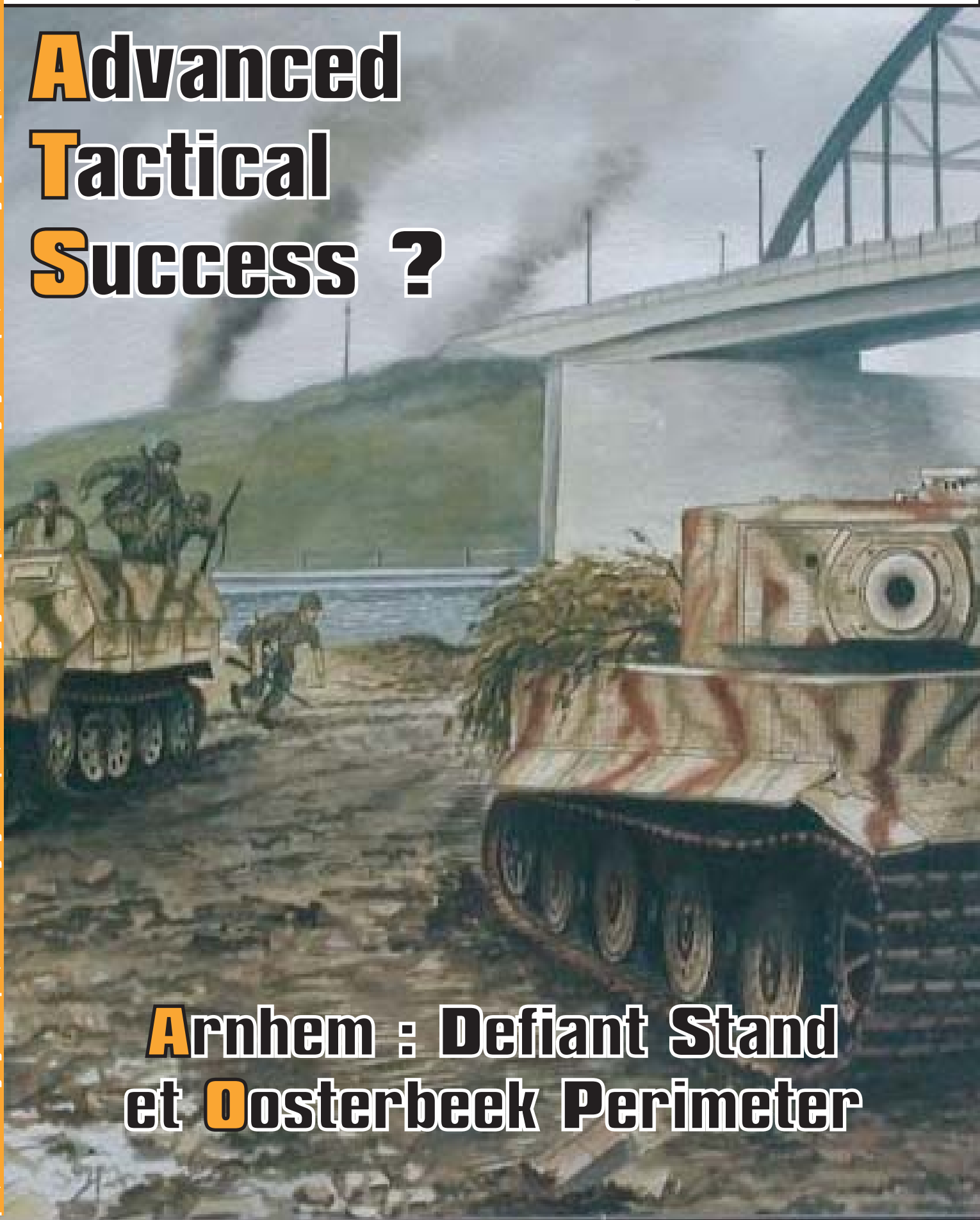
errata

www.errata.fr

WebMagazine bimestriel - Avril/Mai 2009 - N°12



Advanced Tactical Success ?

Arnhem : Defiant Stand et Oosterbeek Perimeter

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

Edito

Je ne sais pas ce qu'il y a dans l'air, mais ça bouge drôlement du côté des magazines étiquetés « wargames » ou « jeux de stratégie » (selon que l'on est du camp « e-mail » ou « courriel »…). D'abord, Vae Victis continue sa mue, avec des premiers résultats plutôt encourageants. Le numéro 86, numéro 2 de l'ère nouvelle, est en vente. Ensuite, un nouveau magazine tout en anglais, Battles (www.battlesmagazine.com), est sur le point de sortir, bébé fou du français Olivier Revenu. Et enfin, errata, qui modestement poursuit son petit bonhomme de chemin.

Et souhaite aussi grandir ! Comme tout le monde, on veut la croissance. Plus de pages ! Dans ce numéro vous trouverez donc une interview réalisée par Desaix et un article du Baron Félon. Si vous aussi vous souhaitez écrire pour errata, oui vous ! Non, pas vous, là… Enfin, si, vous aussi, mais là je parlais pour le monsieur derrière… Vous là-bas !... Bon, je m'embrouille… Bref, toi ! Si toi, ou toi ou encore toi et même toi au fond… Si tu veux écrire pour errata, il suffit de soumettre un article, via l'adresse disponible sur le site ou via un des forums de discussion où errata est présent et actif. Un article de fond ? Une interview ? Un coup de gueule ? Une déclaration d'amûûûûûr (en restant dans les limites du convenable, bien sûr) ? Si tu es jeune et que tu kiffes grave un jeu, ça le fait aussi… Tout est possible. Et tout est publiable. A ton clavier et tes petits doigts boudinés… Errata est prêt à rajouter des pages pour t'accueillir.

En attendant, bonne lecture pour ce numéro 12. Et bonne lecture des autres magazines aussi.

Jonas

SOMMAIRE

- Interview : Perry Moore ..... Page 2
- Présentation : ATS .... Page 6
- Interview : Pedro Ramis ..... Page 11
- Critique : Arnhem – Defiant Stand ….....…....…….. Page 16
- Critique : Oosterbeek Perimeter …….. Page 18
- Avis : OCS …… Page 21
- Un gars, une fille : Guynemer …… Page 25
- Hors Sujet …… Page 26

Ont participé à ce numéro : Desaix, Le Baron Félon et Jonas.

Bientôt dans errata (un jour peut-être...) :
Winged Horses, A Day of Heroes, von Vietinghoff's 10th Army, Highway to the Reich II, Landships !, Russia Besieged, Spires of the Kremlin, Summer Storm, Kursk in Normandy, USNDeluxe, Red Sun Rising, Korsun Pocket, Black Sea * Black Death, Liberia, Axis Legion (ATS), Bloody Omaha (ATS), Berlin (ATS), Dien Bien Phu (ATS), Facing the Blitz (ATS), Bagration 1944, Ardeny 1944-45, Stalingrad 1942-43, Breslau 1945, Nordwind 1945, Liberty Roads, Sengoku Jidai, et encore plein mais vraiment plein d'autres...

Interview : Perry Moore

Qui est Perry Moore ?

Je suis fils d'un officier de l'armée de terre (un colonel) et j'ai grandi en Allemagne et en Italie. J'ai aussi visité la France, la Belgique, la Turquie et la Grèce. Durant mon enfance, j'ai toujours été fasciné par la chose militaire sous une forme ou sous une autre. A l'école déjà, je dessinais des batailles et je jouais avec des petits soldats.
Tout changea soudainement en 1964 avec les Beatles. J'avais alors 9 ans. A partir de là, il ne fut plus question pour moi que de guitares et de musique.
J'ai un diplôme (un « Bachelor of Science ») en science environnementales et en urbanisme. Plus tard, en 1995, j'ai obtenu mon diplôme en Droit.
En plus des wargames, j'ai publié 4 livres :
1. "Battles in Vietnam" (1982)
2. "Stamping Out the Virus: Allied Intervention in the RCW 1918-20" (Schiffer 2001)
3. "Corridor of Death: Operation Goodwood 1944"(Helion, UK 2004)
4. « Panzerschlacht: Armor Operations in Hungary 1944 » (Helion, UK 2008)
Comme loisir, j'écris aussi des scriptes de films et j'ai un agent à Los Angeles. Je suis marié et j'ai deux fils et une fille.

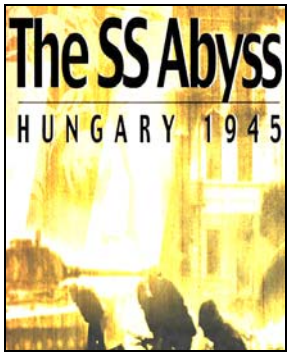
Comment êtes vous venus aux wargames et la création de jeux ?

En 1976, j'étais alors dans l'US Navy, un jour où je m'ennuyais et où je cherchais quelque chose à faire, je suis allé dans un magasin qui avait beaucoup de jeux Avalon Hill. Cela me fascina. Mon premier jeu fut « Luftwaffe » auquel j'ai essayé de jouer mais que j'ai trouvé trop abstrait. Mon second jeu fut « Third Reich » (1ère édition) de Prado qui était un bordel sans nom et avait un livre de règles abominable. J'ai quand même réussi à y jouer mais pour le balancer rapidement car cela ne ressemblait à rien d'historique ou de réaliste selon moi… J'ai par contre gardé le jeu « Luftwaffe » car j'aimais bien les Me-262… Puis quelqu'un me parla d'un autre éditeur appelé SPI. Je découvris alors que je pouvais avoir un magazine et un jeu 6 fois par an ! Je me suis dit : « waouh, super chouette ça ! ». Je suis donc devenu un fan absolu de SPI et j'ai alors joué aux wargames sans arrêt, ce qui n'a pas vraiment plu à ma première femme…

Quelle sont vos objectifs, votre approche et votre philosophie quand vous créez un jeu ?

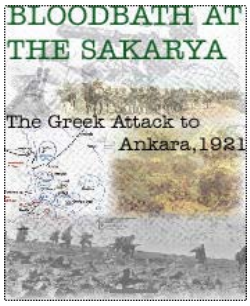
J'ai un peu une approche d'ingénieur : je créé d'abord un système pour une bataille particulière, puis je l'adapte pour d'autres batailles qui ont des caractéristiques similaires, améliorant ainsi le système. Au bout d'un moment, je crée quelque chose de complément nouveau et je repars de là. Il n'y a rien de pire dans un wargame qu'un jeu trop peu recherché au niveau historique et qui se présente comme étant « historique ». Il y a hélas des tonnes de jeux comme cela depuis les années 80. Comme un ingénieur, un concepteur de jeu doit parfaitement connaître l'histoire de la bataille en effectuant des recherches sérieuses. Puis, il peut commencer la conception en définissant les objectifs de sa simulation et les événements historiques qu'il souhaite voir dans les règles et le système. Une fois que j'ai choisi une bataille, je lis tout et je fais beaucoup de recherches sur le sujet. Contrairement à beaucoup d'autres créateurs de jeux, si un événement s'est produit durant la bataille et a eu un impact sur le déroulement de celle-ci, je l'inclus dans le jeu, même si l'éditeur n'est pas content. Je ne fais jamais de concession sur les événements historiques dans un jeu.

Qu'est ce qui vous fait choisir un sujet pour un jeu ?



J'aime choisir des batailles qui ont rarement ou jamais été proposées par des éditeurs. Je me souviens qu'en 1978, j'avais créé un jeu sur l'offensive de printemps 1945 en Hongrie (j'en ai par la suite créé plusieurs sur ce sujet) et j'ai essayé d'en parler a SPI. J'ai écrit des lettres et envoyé mon prototype à Dunnigan et aux autres « célébrités » de « l'empire du wargame », la réponse fut : « Pas intéressés » car le public n'achèterait probablement pas un jeu se situait dans une période peu populaire, l'année 1945. En tant que joueur j'étais vraiment furieux. Leur refus m'a donc poussé à publier mes premiers jeux en DTP en 1981. Au fil du temps, ce jeu (« SS Abyss ») s'est bien vendu et continue encore à se vendre aujourd'hui. Et ce en dépit de la période

couverte, car c'est une situation parfaite pour un wargame, les deux camps pouvant attaquer. Ni SPI, ni Avalon Hill n'ont publié de jeu sur ce sujet et je pense que je suis encore à ce jour le seul à l'avoir fait.



En fait, je choisis une bataille que je trouve intéressante et je ne cherche absolument pas à faire de l'argent mais je le fais juste si je pense que cela devrait être fait. C'est pour cela que j'ai fait des jeux sur la guerre greco-turque de 1918-1922, la Tchétchénie, la guerre Éthiopie-Somalie (Badme 1999), la révolution russe, etc.

Après tant de jeux créés et publiés, quelle est votre expérience avec les éditeurs, les magazines et l'industrie du wargame en général ?

Le premier jeu que j'ai publié fut « Assault on Leningrad 1941 » dans le magazine Wargamer et j'ai été payé d'un abonnement de 2 ans ! Mon second jeu fut sur le Vietnam « Operation Pegasus 1968 » chez Task Force games en 1981 et je fus payé 500$. Ce jeu fut vendu à plus de 8000 exemplaires au prix public de 10$. Plus tard, en 1984-85, West End Games publia « Last Panzer Victory, Debrecen 1944 » et « Operation Badr 1973 (Golan) ». J'ai reçu 500$ pour chacun. En gros, les éditeurs, aujourd'hui comme hier, payent une faible somme comparée au travail effectué par l'auteur. La plupart paye entre 500 et 1.000$ ou bien propose 5% des ventes mais pas les deux. Certains auteurs arrivent à obtenir jusqu'à 10% des ventes. De nos jours, la majorité des éditeurs ne font que de petits tirages, entre 2000 et 5000 jeux, et un auteur doit en général attendre jusqu'à 6 mois avant de toucher ses droits. Enfin, l'auteur n'a absolument aucun moyen de vérifier les chiffres, tout est basé sur l'honnêteté. S&T et ATO payent un prix fixe, entre 500 et 1000$ par jeu en fonction de l'auteur, sans autre droit.

Être créateur de jeu est donc vraiment un effort de création comparable à un effort artistique. Ce n'est pas très différent de l'écriture d'un scénario de film, d'un livre ou du travail d'un compositeur de musique. On le fait juste par ce que l'on aime ça et si, par hasard, on gagne un peu d'argent avec, c'est tant mieux.

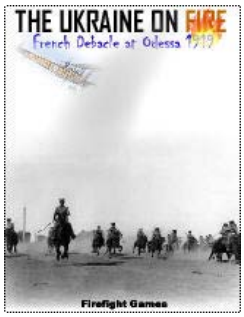
Qu'est ce qui vous a incité à créer Firefigth games (FFG) ?

FFG est un développement de mon autre site de wargames (http://pweb.jps.net/%7eperrya/) qui contient d'ailleurs aussi de bons jeux). Quand j'ai commencé, Paul Rohrbaugh voulait lancer sa propre édition de DTP. Il avait été développeur sur beaucoup de mes jeux et, comme moi, aimait créer des wargames. Nous avons donc décidé d'unir nos forces et de faire une équipe à la « Lennon & MCartney ». J'ai créé le site, le nom de domaine et tout ça… Comme dans les Beattles, chacun travaillait séparément et demandait à l'autre son opinion, sa contribution, bref sa saveur ajoutée, ce qui rendait les jeux bien meilleurs au final. Parfois il s'agissait juste de petites choses, d'autres fois des parties plus importantes. En général, je faisais la carte et les pions, relisais les règles et faisais des suggestions. Paul faisait la même chose, hors cartes et pions. On discutait aussi du choix des jeux. Comme pour le label Appel Record des Beatles, créé en 1968, et leur dispute concernant la direction de l'entreprise, Paul et moi avions chacun des idées bien arrêtées concernant le wargame, les distributeurs et tout ça… Quand Paul devint développeur pour ATO (position qu'il vient d'ailleurs de quitter récemment), il a eu de moins en moins de temps pour ses propres créations.

Son dernier jeu chez FFG, « Warsaw 1943», a été très controversé et il a été injustement attaqué par le lobby juif américain, jusque sur le site web de CNN. Nous avons été tous les deux choqués par la réaction (un peu comme John Lennon lorsqu'il a déclaré : « Les Beatles sont plus populaires que Jésus »). Le coté sombre des wargameurs, pourtant éduqués, est ressorti à toute vitesse. L'attaque portait sur le fait qu'il n'y avait pas de jeu possible

puisque historiquement les juifs avaient été massacrés et que donc ce n'était qu'une glorification des SS !? Ce n'était évidement pas du tout l'intention de Paul, qui voyait plus simplement un jeu avec une situation très difficile et, au final, comme un gros défi. Le sujet même du jeu a été utilisé hors contexte pour des raisons strictement politiques et Paul en a presque perdu son poste à l'université. Plusieurs éditeurs ayant certains de ses jeux prévus à l'édition ont même annulé des contrats avec lui à cause de ces diffamations. J'ai été très choqué par tout cela et j'ai même été attaqué à mon tour alors que je n'avais réalisé que la carte et les pions. Au final, Paul a quitté FFG. Étant tels que nous sommes, Paul et moi avons notre lot d'ennemis dans la communauté du wargame et le but de ces gens est de ternir notre réputation.

Qu'est ce qui vous a amené à vous intéresser a la révolution russe ? C'est un sujet vraiment pas courant pour un créateur de jeu américain…

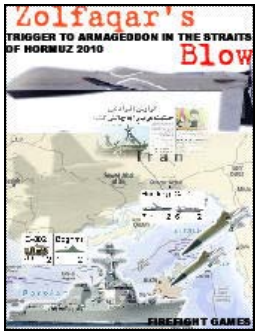


En 1997, j'ai reçu un email d'un wargamer parlant de l'expédition américaine et des 15.000 hommes envoyés à Arkhangelsk en 1918-1919. J'ai d'abord cru qu'il plaisantait… On ne m'avait jamais parlé de cela à l'école et je n'en avais jamais entendu parlé ailleurs. L'histoire des USA enseignée dans les écoles ne mentionne pas de cet évènement. J'ai donc commencé des recherches et j'ai découvert que tout cela était bien vrai. A partir de là, j'ai voulu créer des wargames sur le sujet, mais je n'arrivais pas a trouver de la documentation détaillée : les bataillons, les armes, etc. J'ai donc engagé un chercheur professionnel en Angleterre pour localiser les documents concernant les troupes anglaises durant la révolution russe. Ce sont les données qu'il a déterré, et qui étaient enfouies depuis près de 70 ans, qui m'ont fait réaliser que tous les livres que j'avais lus sur le sujet manquaient vraiment d'Ordres de bataille et de description détaillées sur ces opérations… Après six mois de recherches et plusieurs boîtes de documents, j'ai décidé de publié un livre sur ce sujet, couvrant les fronts Nord et Sud… Trouver un éditeur a en fait été la partie la plus facile ! J'ai aussi décidé de faire de la révolution russe un thème de création de jeux et de faire sortir ce thème de l'ombre en développant des jeux tactiques et opérationnels, en laissant volontairement de côté les stratégiques.

Ceux qui n'aiment pas mes livres se plaignent de ceci ou de cela mais je sais que mon livre est meilleur que la plupart des autres sur ce sujet et que les détails que je voulais y voir sont aussi ceux que veulent la plupart des wargamers.

Vous êtes un des rares concepteurs de jeu qui traite des sujets récent ou contemporains tels que l'Afghanistan, la Tchétchénie, le détroit d'Ormuz ou l'Éthiopie. Comment les joueurs répondent-ils à vos jeux sur ces sujets ? Allez vous continuez à traiter de tels sujets et pourquoi ?

Le magazine japonais « Command » va bientôt sortir un article sur mon jeu « Zolfaqar's Blow: Straits of Hormuz » ; ce jeu est basé sur une étude des aspects navals de la région. C'est un jeu très réaliste et qui marche plutôt bien. Le joueur américain peut trouver la situation déplaisante car les études montrent que l'Iran peut couler plusieurs navires américains dans le détroit d'Ormuz. Toutefois toute attaque iranienne aurait un effet « Pearl Harbor » qui amènerait les USA à écraser les forces iraniennes dans la région. Le jeu a plusieurs scénarios plausibles quant aux évolutions de la situation actuelle, certains pouvant très bien se réaliser dans l'avenir. Je pense que c'est un jeu vraiment très réaliste. La puissance des USA y est toujours retenue pour des raisons politiques, ce qui a d'ailleurs toujours été notre problème depuis le Vietnam.



L'accueil des jeux sur la Tchétchénie a été très positif et, bien que datant d'il y a 5 ou 6 ans maintenant, ils se vendent toujours bien. Mon jeu favori est « Ulus Kurt » où une

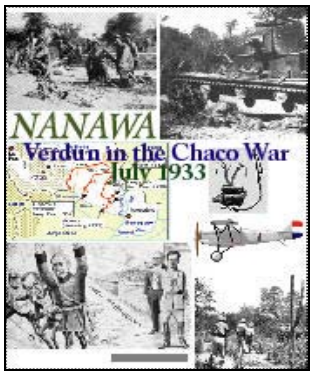
compagnie de parachutistes russes a pour mission de couper la retraite des Tchétchènes et se retrouve au final anéantie, dans une situation désespérée à la Custer.

« Badme 1999 » est une bataille pour le contrôle de collines durant la guerre entre l'Éthiopie et l'Érythrée. C'est un engagement unique et peu connu où chaque camp possède des armes russes très modernes pour se livrer une bataille façon 1ère guerre mondiale !

J'aime vraiment aller rechercher des batailles qui offrent aux joueurs de la nouveauté, au lieu des habituelles 1ère et 2ème Guerres Mondiales ou du napoléonien que tout le monde connaît. Combien de fois peut on réellement traiter différemment et originalement la bataille des Ardennes en 1944 ?

Vous êtes aussi un des rares créateurs de jeux a avoir couvert des conflits obscures comme la guerre des Chacos ou la guerre civile turque, avez-vous d'autres projets d sur des conflits de ce genre ?

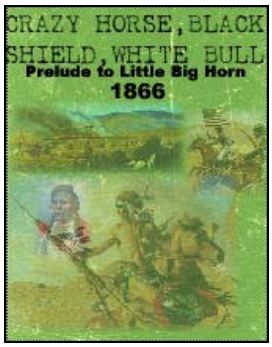
La guerre civile turque et celle des Chacos sont deux affaires très intéressantes. A l'origine, je connaissais la guerre des Chacos de 1933 mais, comme la plupart des américains, je ne connaissais pas la guerre civile turque, car nous n'y sommes pas impliqués. Je suspecte que seuls les grecs et les turcs connaissent vraiment quelque chose dessus. Encore une fois, un wargamer m'a envoyé un email me demandant si j'allais faire quelque chose sur le sujet et, par curiosité, j'ai commencé à me renseigner. J'ai engagé un chercheur en Grèce et un autre en Turquie. Le matériel que j'ai reçu était excellent et très détaillé avec des ordres de bataille, des descriptions de batailles etc. Mon plan était d'écrire un livre d'histoire militaire détaillé en langue anglaise sur ce conflit mais aucun des éditeurs que j'ai contacté n'a été intéressé. J'ai alors créé des wargame sur certaines batailles clefs et je vais d'ailleurs bientôt sortir un nouveau jeu sur ce conflit Greco-Turc.



Concernant la guerre de Chacos, je pense que j'ai déjà couvert les batailles les plus intéressantes de ce conflit.

Vous ne créé presque jamais de jeu sur les période antérieures au 20ème siècle, pourquoi cela ?

Avant le 20ème siècle… Et bien, c'est vrai que j'évite ces périodes. Je trouve que les tactiques et les technologies ne sont pas vraiment excitantes. Je n'ai créé que deux jeux dans ce genre qui ont malgré tout bien marché. Le premier porte sur les combats entre Rome et les tribus germaniques, au 9ème siècle. Le jeu est une vraie empoignade doublée d'une embuscade. L'autre, « Crazy Horse 1866 », montre comment le fusil semi-automatique a changé l'Ouest. Dans ce jeu, la cavalerie américaine, sure d'elle-même et sur-déployée, est accrochée par un grand nombre d'indiens, eux aussi armés de fusils. A la fin, c'est une situation désespérée à la Custer mais dix ans plus tôt.

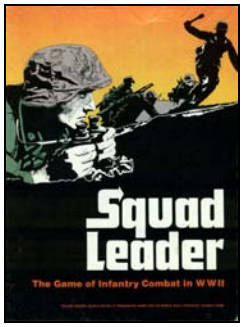


En général, si je trouve une situation intéressante, je crée un jeu.

Une interview réalisée par Desaix

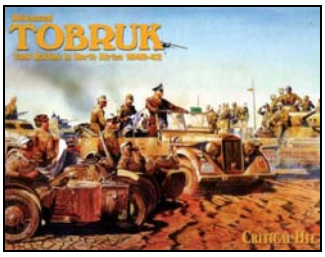
Il était une fois…

Moi qui n'apprécie que moyennement qu'on me dise qu'errata est un blog en magazine, voilà qu'il faut que je commence cet article par vous raconter ma vie… Bon, accrochez vous.



Au début, il y avait Adam et Eve… Aïe ! J'ai poussé le curseur un peu loin. Deux secondes, je rectifie… Voilà… Alors, au début de mes aventures dans le monde des jeux de stratégie, j'ai touché à pas mal de choses. Très vite, ce fut « Squad Leader ». Après une extension, je suis passé directement à la vitesse supérieure avec « Advanced Squad Leader ». J'ai donc acheté le classeur de règles et quelques boîtes pour pouvoir jouer et… Ben, et puis bof ! Je me suis rendu compte que je n'aimais pas les cartes géomorphiques. Mais alors pas du tout. A deux doigts d'abandonner, une petite société est venu à mon aide, en proposant des modules historiques pour ASL : Critical Hit. Mais j'ai alors buté sur le monstre ASL lui-même. Trop de règles pour moi, qui ne jouais pas uniquement à ce système. Bref, j'ai tout revendu et je suis passé à autre chose. En me promettant de ne plus y revenir…

Mais un des modules de CH qui m'avait poussé à poursuivre dans ASL était le module « Arnhem ». J'avais eu bien du mal à m'en séparer, mais je n'avais pas eu le choix, sans règles pour y jouer… Quelques années plus tard, après le procès de MMP (détenteur des droits ASL) contre CH, CH a eu la bonne idée de sortir un nouveau système (« Combat ! ») où chaque module contenait tout ce qu'il fallait pour jouer : règles, cartes et pions. Une boîte était égale à un jeu complet. Le bonheur ! Ayant un bon souvenir de CH, j'ai tenté le coup avec un module sur la 82ème division aéroportée US. Encore raté, car le système « combat ! » n'arrivait pas à la cheville d'ASL.



Quelques années plus tard, en 2002, CH sortait un nouveau jeu « Advanced Tobruk », révision d'un ancien jeu d'Avalon Hill, mixé avec le système « combat ! », le tout se présentant comme rival d'ASL. Enfin, plutôt que rival (les ASLiens étaient et sont toujours susceptibles…), comme une alternative crédible au magnifique système qu'est ASL. Autant le dire tout de suite, le désert me laisse froid. Des gars en short, ça ne peut que jouer au foot ou au rugby. Ca ne fait pas la guerre… Par la suite, dès 2003, CH a commencer à retranscrire ses anciens modules ASL dans le système ATS, « Advanced Tobruk System », dérivé du premier jeu, et Arnhem est donc ressorti sous le nom « Arnhem : Defiant Stand ». Une boîte/un jeu, mon concept préféré était là avec de plus l'excellent souvenir du jeu d'origine. Je me donc suis précipité sur la boîte.

Malgré tout, il m'a fallu du temps pour me mettre à la lecture des règles. J'étais alors à des années lumière du jeu tactique, plutôt dans les systèmes à ordres de The Gamers (puisque vous voulez tout savoir), ce qui n'a rien à voir. Il faut dire que j'avais tiré un trait que je pensais définitif sur le combat tactique à cette échelle. J'ai donc tenté le coup, en solo. Et je n'ai pas du tout été emballé. La carte était toujours superbe, mais le système m'avait paru très (trop ?) proche d'ASL. Une grosse impression de déjà vu m'avait envahi en testant le jeu. Un système complexe pour un autre… Bof ! J'avais refermé la boîte, sans pour autant revendre le jeu. Clairement, ATS n'avait pas été le succès escompté pour moi, et je m'attendais à ce que la boîte d'Arnhem prenne la poussière sur mon étagère pendant longtemps…

Pourtant, en 2006, un nouveau module ATS attirait mon attention : « Berlin – Red Victory ». Les derniers combats du Reich à cette échelle, le bonheur pour un amateur comme moi de cette fin de règne (que de souvenirs avec le jeu, informatique, « Close Combat » sur ce sujet..). Bon, d'un autre côté, ATS et moi, ça faisait toujours deux. Mais je m'étais dit que j'aurais alors toutes les bases pour retenter le coup et qu'au pire, je n'aurais qu'à essayer de créer mon propre système avec tout ce beau matériel. L'espoir fait vivre… Une fois cette nouvelle boîte entre mes mains, je dois dire que j'ai été plus qu'intimidé par le contenu. Du lourd, du lourd, rien que du lourd. J'ai tout de même vu que les règles avaient évolué. Mais dans quel sens ?...

Je me retrouvais donc avec deux modules, bien chouettes à regarder, mais avec un système qui ne m'avait pas emballé de prime abord. Il allait donc me

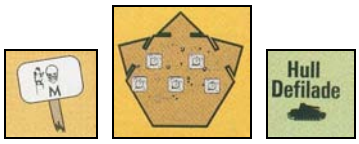
falloir un sacré déclic pour m'y remettre… Ce déclic est venu de Pedro Ramis et Andrea Garello, deux joueurs d'ATS que je croisais quelques années de suite au Salon des Jeux de Cannes. Tout d'abord, ils avaient l'air de passer du bon temps avec ce jeu, et pendant des heures, enchaînant scénario sur scénario ou jouant à de véritables monstres. De plus, ce sont aussi des designers de modules pour le système, ce qui en dit long sur leurs connaissances, tant historiques que ludiques. Enfin, ces deux gars sont particulièrement sympathiques, ce qui est un gros plus. En jouant avec eux, au pire j'allais passer un excellent moment avec deux gars formidables sur un système pas fait pour moi… Mais j'allais être fixé une bonne fois pour toute. Donc, cette année, en février, j'ai tenté le coup et j'ai joué avec Pedro et Andrea à Cannes pendant deux jours à ATS. Si cette fois-ci je n'accrochais pas, il serait temps de revendre mes deux modules et de passer à autre chose.

Et vous savez quoi ? J'ai adoré. C'est donc au cours de mon séjour cannois que j'ai avalé l'hameçon ATS… Ce numéro d'errata en est la conséquence directe.

Advanced Tobruk/Tactical System (ça dépend des jours)…

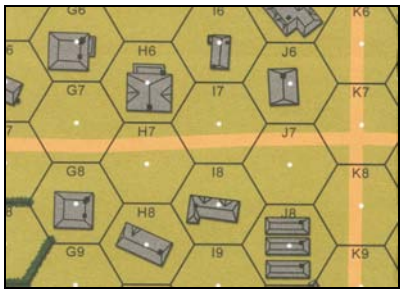
Je ne tenterais pas de vous expliquer les règles en détail pondues par Ray Tapio et son équipe. Mais nous allons tout de même regarder quelques points et, de manière normale, commençons par la séquence de jeu.

Tout débute par le segment de tir indirect. Les canons sur la carte peuvent tenter de placer de la fumée, les avions attaquent et l'artillerie hors carte bombarde.
Ensuite, on a le cœur de la séquence de jeu, le segment de tir et mouvement. Les joueurs alternent l'activation de leurs unités et effectuent les tirs et/ou le mouvement de leurs unités et le joueur adverse peut effectuer des tirs d'opportunité.
Vient ensuite le segment d'assaut, où les joueurs alternent les attaques de grenades et l'infiltration, puis résolvent les mêlées.
Enfin, le bien nommé segment de fin de tour, nettoyage des marqueurs et tentatives de ralliement.



Rien de bien surprenant, à y regarder de loin. Il faut regarder plus près pour voir le sel d'ATS (et non d'ASL et c'est bien dommage, car j'avais là une belle rime…).

Tirs divers et variés…



On retrouve dans ATS le tir de zone (tir de l'infanterie ou des canons) qui affecte un hex entier, et le tir sur cible qui n'affecte qu'une seule cible par hex, généralement un véhicule. Pour le tir de zone, le joueur somme toutes les valeurs d'attaque des unités d'un hex (et jusqu'à trois hex adjacents s'il dispose d'un leader pour diriger le tir) et consulte la table des tirs de zone. Pour le tir sur cible, le joueur désigne l'unité qui fait feu, teste s'il touche, où il touche puis re-teste pour savoir s'il applique ou non des dommages, en comparant la valeur de l'attaque à la valeur de défense (qui, pour un véhicule dépend de la position de celui-ci).

Là encore, du détaillé, bien sûr, mais du classique. Il est à noter qu'il faut naviguer dans tout un tas de tables, pas forcément très claires. Nous reparlerons plus loin de la clarté des règles d'ATS…

Moral divers et varié…

Le moral est habituel, une unité peut être broken, et inhabituel, une unité peut être surrendered. Un point important des règles est l'influence des unités dans la MSR (moral support range, dans la langue de Beckam). En gros, les unités adjacentes à une unité ont une influence (sous forme de modificateurs) sur les tests de moral de cette unité. Une unité qui échoue à un test de moral alors que des unités ennemies sont dans sa MSR est surrendered. Si une unité ennemie rentre dans l'hex d'unités surrendered (et qui ne sont pas accompagnées d'unité non surrendered), celles-ci sont éliminées. Pour des unités broken, il est impossible à l'ennemi de rentrer dans leur hex dans le segment de mouvement (c'est possible en assaut, avec élimination immédiate des unités broken).

Bref, avec cet état surrendered, on voit de suite qu'il vaut mieux rester groupé, et que s'approcher trop près de l'ennemi est très risqué, si celui-ci est encore en bon état.

A noter le moral courage (sur un test de moral où le résultat est 0, n'oublions pas qu'ATS se joue avec un d10, on lance un nouveau dé, et sur un nouveau résultat de 0 l'unité gagne une médaille qui indique le courage) qui immune l'unité de test de moral pour tout le scénario et

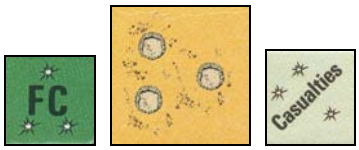
apporte un fort bonus au corps à corps. Ca n'arrive pas souvent, le courage, mais ça fait bien plaiz' le jour où on le réussit ! Il est aussi possible que certaines unités disposent de ce bonus en début de scénario.

Pas de perte divers et variés…

Un véhicule n'a qu'un seul pas de perte à ATS. Par contre, un leader, un crew (équipe pour une arme lourde) ou un squad d'infanterie ont plusieurs pas de perte. Un leader en a deux, il peut être blessé avant d'être éliminé. Un crew a aussi deux pas de perte. Un squad a lui 4 pas de perte. Au premier pas de perte, on place un marqueur casualties sur le pion. Au deuxième pas éliminé, on retourne le pion. Au troisième pas, c'est le retour du marqueur casualties. Et au quatrième, on retire le squad de la carte.

Leaders divers et variés…

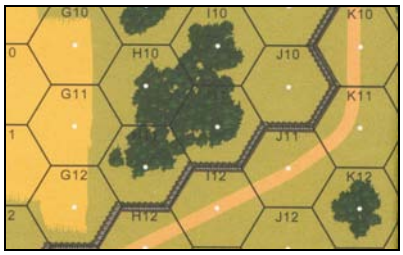
A ATS, il y a deux types de leaders : Les officiers (moral 8) qui apportent un +2 de modificateur pour tout un tas de choses, et les NCO (sous-off, de moral 7) qui apportent un +1 de modificateur.



Avoir un leader dans un hex est indispensable pour tenter un ralliement dans cet hex. Avoir un leader dans la MSR d'une unité apporte un bonus. De plus, les leaders dirigent les tirs et apportent un bonus au mouvement. Ici, les leaders ne servent pas qu'à diriger les tirs.

Activation alternée…

LE point important d'ATS. Les joueurs alternent les activations (mouvements et/ou tirs). Il est possible d'effectuer des tirs ou mouvement de platoons en activant d'un seul coup plusieurs hex adjacents. Il est bien évidement possible de passer son activation (3 passes successifs et on passe au segment suivant, donc attention tout de même…). Pour moi, l'activation alternée est le point qui change tout pour ATS par rapport à d'autres systèmes équivalents. Ca rajoute un côté jeu d'échec très intéressant au jeu. Chaque activation doit donc être pensée et réfléchie. En certains points de la carte, les unités des deux camps peuvent se regarder en chiens de faïence. Le premier qui bouge va déclancher l'action et il arrive que les deux joueurs attendent que l'autre fasse le premier pas…



Il arrive un point dans le segment où la tension est à son maximum. Mais ce qui est intéressant, c'est que cette tension est présente à chaque activation. « Vais-je déclancher quelque chose en activant cette unité ? ». « Dois-je la garder en réserve pour plus tard dans ce segment ? ». « Que peut il faire ? ». « Que va-t-il faire ? »… C'est fou le nombre de question qui vous viennent à l'esprit à chaque activation ! Ca en change la face du jeu. Il est aussi possible de s'emballer et que tout le monde parte à l'assaut du même hex !...

Règles diverses et variées…

Commençons par le premier point pour ce chapitre. Les règles (version 3.09) sont, à mon humble avis, très mal écrites. J'ai rarement vu un livret de règle aussi indigeste. Tout est écrit au même niveau, sur une soixantaine de pages, avec des exemples rarement au bon endroit, pas assez nombreux et pas forcément judicieux. C'est surtout la numérotation qui me sort par les yeux. Impossible de voir clairement le chapitrage !

C'est évidemment un frein à l'apprentissage. D'ailleurs, le mieux pour le débutant, c'est de télécharger les règles light françaises de Marc Adda et Laurent Grimbert. Bon, d'accord, ils ont arrangés certains points de la règle (clairement identifiés) mais ils ont repris de manière claire et pédagogue les principaux concepts du jeu. Une fois que vous aurez compris ces règles, vous pourrez passer beaucoup plus facilement aux règles US.

Ensuite, il vous faudra bien regarder la version du livret des règles qui se trouve dans la boîte que vous avez acheté. Sachez que les règles d'ATS ont beaucoup évoluées depuis le lancement du système. La dernière version est la 3.09. Si vous en avez une autre (surtout inférieure à la 3.0), vous devez absolument demander le fichier des règles à Critical Hit (il faut en faire la demande sur leur site).

Allez, j'en entends déjà certains. « C'est quoi ce système de m… ! La règle qui évolue à chaque sortie… Pfff, ASL est stable depuis des années !... ». Alors cher Monsieur (s'il y a une dame, qu'elle m'excuse), il me semble bien qu'ASL ne s'est pas fait en un jour. Il n'y a qu'à voir l'évolution de « Squad Leader » en Advanced… Bref, ça me semble normal, à moi, qu'ATS n'ait pas encore des règles stables. Normal, mais pas pour autant pratique… A noter tout de même qu'on semble arriver au bout des évolutions avec la 3.09. Mais enfin, les créateurs disent toujours ça…

Marqueurs divers et variés…

Pour jouer à ATS, il faut tout plein de marqueurs. Plus qu'à ASL, c'est pour dire. Et vous vous souvenez du chapitre précédent, où je dis que les règles ne sont pas trop bien écrites ? Et bien, les marqueurs en sont l'exemple criant.
Dans le livret de règle, on n'a pas le listing complet des marqueurs et de leur utilité. De plus, comme les règles peuvent avoir évoluées, certains marqueurs ne sont plus utilisés alors que d'autres vous seraient bien nécessaires. Je vais tout de suite relativiser, rien de bloquant pour jouer. Sachez juste que la version des règles est liée à la version des marqueurs présents dans la boîte. Donc si vous jouez chez un pote avec un des derniers jeux sortis, vous risquez de ne plus vous y retrouver chez un autre qui a une vieille boîte…

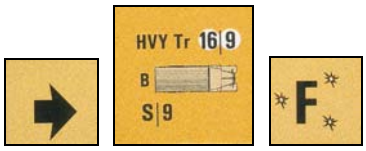
Avantages et inconvénients… Et réglons au passage le cas ASL…

Bon, avant d'entrer dans les plus et les moins d'ATS, il me faut dire un mot (et même plus) sur l'autre système, ASL. Je le dis tout net, ATS n'est pas meilleur ou moins bon qu'ASL. C'est un système différent, même si les deux partagent de nombreux points communs. De l'avis des (rares) joueurs appréciant les deux, ça ne se joue pas du tout de la même façon.

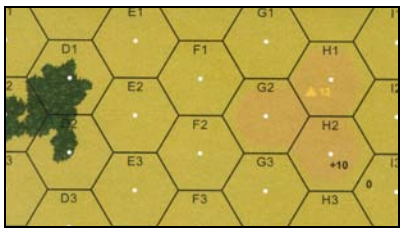
Vous avez lu mon cheminement pour arriver à ATS en début d'article. Pour moi, ATS a l'avantage sur ASL pour :

- le tout dans la boîte,
- les modules historiques (avec les cartes qui vont avec),
- des règles plus courtes qu'ASL.

Par contre, c'est un système encore en évolution. Il y a d'ailleurs certains points qui mériteraient sans doute un meilleur traitement (en particuliers ceux modifiés dans les règles light de nos deux amis français…). Les règles sont pour moi assez indigestes. Hé les gars, le noir et blanc c'est bien, mais on est passé à la télé couleur depuis les années 70 ! Bon, peut-être attendent ils la version stabilisée des règles pour la sortir en beau papier glacé couleur, peut-être même en classeur, va savoir. Mais pour le moment, ça fait un peu tâche…



A noter que les fanatiques du système sont parfois en avance sur le développement ! Il n'y a qu'à jeter un coup d'œil sur le net où les sites de fans pullulent. Un exemple : http://www3.telus.net/public/larsent/ où le joueur, quel que soit son niveau, peut trouver tout et n'importe quoi.



Donc on a plus à apprendre des joueurs confirmés que du livret de règles, seul dans son coin. ATS n'est pas un système parfait, et mieux vaut le savoir avant de se lancer. Par contre, c'est un pur bonheur à jouer. Dommage donc qu'il faille pour cela se farcir les règles…

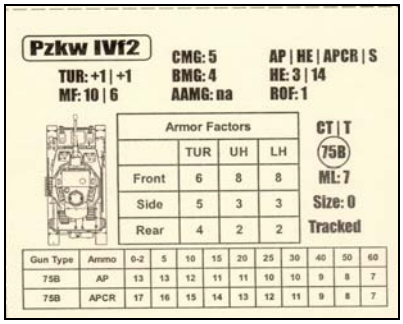
Un scénario peut être court (en une heure, certains sont terminés) comme long (pas plus de deux soirées malgré tout). Il y a aussi des monstres pour les amateurs (voir le dernier scénario de « Bloody Omaha »). Et la tension est présente à chaque activation, comme je l'ai déjà expliqué. En plus, les principes de base sont très simples. Il faut juste les comprendre… D'après les experts, un scénario ATS c'est presque deux fois moins de temps de jeu que pour ASL.

Critical-hit.com

De nombreux modules sont disponibles, sur à peu près tous les fronts. Mais attention, car Critical Hit a tout de même une drôle de politique. Attention au site de l'éditeur. Il y a de tout. Pour les modules en boîte, le seul point important, c'est d'être sûr qu'ils sont bien disponibles. L'avantage de commander chez CH, c'est que vous avez toujours la dernière version des règles et des marqueurs. En boutique ailleurs, c'est loin d'être sûr… Ensuite, il y a un tas d'extensions (très intéressantes) mais qui ne sont pas des jeux complets. Il manquera à coup sûr les marqueurs et les règles, mais aussi une partie des pions nécessaires au jeu. Donc, là encore, il faut bien se renseigner car le site de CH n'est pas très clair dans ses descriptions… Enfin, il y a des publications, des magazines sur le système, avec ou sans jeu… De ce que j'ai pu en comprendre, la plupart sont dépassées. Elles utilisaient une ancienne version des règles et les points de règles discutés ou expliqués peuvent être tout simplement obsolètes… A éviter donc, à moins d'être collectionneur fou… Il n'y a que les « warfighting guides » qui semblent valoir le coup, surtout le numéro 2 avec son système de jeu en solitaire qui fonctionne très bien paraît-il. Pour le reste…

Bref, les produits ATS sont à l'image des règles, pas très clairs, et il vaut mieux demander à ceux qui savent. Et vérifier qu'ils sont bien disponibles. CH étant son propre imprimeur (ce qui est rarissime dans le milieu),

ils ont une grande souplesse. Mais pas au point de sortir les produits à la demande.



Pzkw IVf2

TUR: +1 | +1
MF: 10 | 6

CMG: 5
BMG: 4
AAMG: na

AP | HE | APCR | S
HE: 3 | 14
ROF: 1

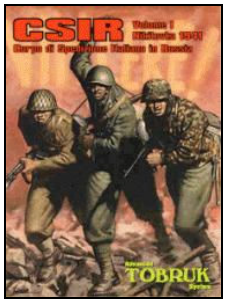
Armor Factors	TUR	UH	LH
Front	6	8	8
Side	5	3	3
Rear	4	2	2

CT | T
75B
ML: 7
Size: 0
Tracked

Gun Type	Ammo	0-2	5	10	15	20	25	30	40	50	60
75B	AP	13	13	12	11	11	10	10	9	8	7
75B	APCR	17	16	15	14	13	12	11	9	8	7

Ha ! Dernier point. ATS bénéficie d'un fort soutien et du développement de ses fans. Pedro et Andrea en sont un bon exemple. Vous en voyez beaucoup des belges qui descendent à Cannes, juste pour jouer avec des amis et promouvoir un système sur lequel il ne touche rien ou presque ? ATS, ce sont ses fans qui en parlent le mieux. D'ailleurs, pour toute question, CH a mis en place un forum dédié à son système. Et n'hésitez pas non plus à poser des questions sur les forums francophones. Il y aura toujours quelqu'un pour vous répondre…

En conclusion, ATS ça se mérite, mais une fois lancé, il y a un risque de devenir accro très net. Avec tous les modules « disponibles », chacun peut trouver son bonheur. Y'a du gros, du petit, du début et fin de seconde guerre mondiale, y'a même de l'Indochine et de la Corée, du front Est, Ouest, Pacifique… Du cher et du moins cher. Bref, pour toutes les têtes et toutes les bourses… Reste à trouver quelqu'un pour vous mettre le pied à l'étrier. Surveillez donc les conventions autour de chez vous. Le meilleur moyen de s'y mettre.



Dans ce numéro d'errata, vous trouverez à la suite de cette article les critiques de « Arnhem : Defiant Stand » et « Oosterbeek Perimeter ». Et il y a un risque que vous trouviez la critique d'autres modules dans les futurs numéros… Mais rassurez vous, errata ne se transformera pas pour autant en magazine de propagande d'ATS.

ATS, ça peut donner ça !... Des unités, plein de marqueurs… Mais on s'y retrouve !

Interview : Pedro Ramis

Qui est Pedro Ramis ?

Un passionné ! D'abord de livres, j'ai commencé à fréquenter les bibliothèques vers 7-8 ans, puis à partir de 12 ans, la section "histoire" m'a scotché. Premières passions, l'aviation et les combats de la 2ème GM, c'était la fin des années 60 et les collections "J'ai Lu" et "Marabout" ; suivi de livres de plus en plus pointus ; ensuite un assez long break de 16 à 30 ans pour la musique (chanteur rock) - mais avec encore des bouquins de guerre par-ci par-là ; puis un jour, le déclic lors de la faillite d'un des plus gros magasins spécialisés en wargame de Bruxelles. J'avais déjà vu des wargames comme « Afrikakorps » dans des grandes surfaces dans les années 70, mais je pensais que ce serait trop compliqué pour moi. Et là, pleins de jeux pas chers du tout dont deux me faisaient de l'œil : « Richtofen's War » et « Squad Leader »... Finalement, c'est RW que j'ai pris, et là j'ai vu que le wargame pouvait être quelque chose de très simple. Pour « Squad Leader », retournant au magasin en question, le dernier était parti, mais j'ai trouvé des vieux « The General » dont un décrivant le jeu, qui m'a semblé difficile mais abordable car logique pour moi. Le germe était planté!

Pedro (de face), avec Olivier, son adversaire habituel…

Quel modèle pour le chanteur rock ?

Vintage punk (un des premiers) puis new wave...

J'aurais bien aimé voir ça... Mais, on s'égare, revenons aux morceaux de carton... Tu es surtout connu comme joueur de jeux tactique (ASL et ATS). Tu y es arrivé vite ou tu as touché à beaucoup de jeux avant d'avoir la révélation ?

J'ai découvert l'existence de « Squad Leader » et tâté du wargame pour la première fois en 1985-86, mais c'était assez intimidant, surtout le côté "règles difficulté 10/10". Mes premiers jeux ont donc été plus évolutifs... Et dans la veine de mes passions. « Air Force », « Cry Havoc », « Victory In The Pacific », « Storm Over Arnhem »...puis en 1987, ouvre un nouveau magasin de jeux à 500m de mon boulot. J'ai de la tune, le patron est un passionné, on joue sur place presque tous les jours, et je suis rentré dans une consommation dingue. En plus, je me suis fait mes premiers copains wargamers. J'ai assez vite acheté les 3 premiers modules d'ASL et le rulebook, mais il m'a fallu quelques mois pour y jouer. Avec mes nouveaux copains, on jouait surtout des jeux sur la guerre de sécessions - et, des GROS, comme « Pacific War », « Longest Day »... Donc, j'ai assez vite plongé dans ASL mais j'ai joué à beaucoup de wargames en parallèle - en deux ou trois ans, j'avais une collection de 200 jeux environ.

Tu es non seulement joueur, mais aussi designer. Sur quel jeu as tu travaillé en premier ?

Quand j'ai découvert ASL, très vite j'ai participé à des tournois organisés par Philippe Léonard qui avait un petit fanzine appelé ASL News. Très vite, j'ai commencé à créer des scénarios et à m'impliquer dans le zine. Comme j'avais une bonne patte, j'ai rapidement rejoint leur vieux projet sur le « Kampfgruppe Peiper ». Venait de sortir « Red Barricade », et avec lui, l'idée de faire des cartes '"historiques". Nous nous sommes réparti la tâche, et étant fan des paras US, ils m'ont confié le développement de Cheneux, pour lequel j'ai fait la carte et le CG. C'était une super école d'avoir travaillé avec Kibler et MacNamara - juste que Léonard a tiré toute la couverture à lui...et à fait le grand geste de ne pas vouloir être rétribué. J'ai donc été crédité d'un "Spécial thanks" et d'un jeu gratuit, mais bon, je n'ai jamais fait mes trucs pour de l'argent.

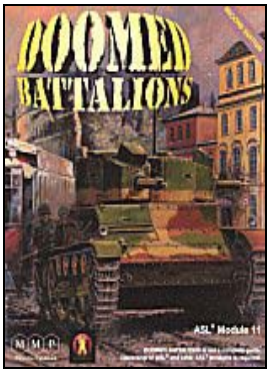
Quand tu jouais à ASL, tu avais le temps de jouer à d'autres jeux ? Ou, comme beaucoup, ASL occupait toutes tes journées (et tes nuits...) ?

ASL occupait beaucoup de mon temps, mais je jouais à beaucoup d'autres jeux, aussi bien de société, de figurines que de wargames. Il faut dire que dans mes années d'or - de 87 à 91, je jouais environ deux heures par jour minimum, avec parfois des week-ends de 15-16 heures... J'ai joué des jeux comme « Turning Point Stalingrad », « Thunder At Cassino », « Flat Top », « Up Front », « Civil War », « Tobruk », « Picket's Charge », « Sniper », « Across 5 Aprils », « Russian Front », « Tank Leader », plus les solitaires AH/VG, plus quelques wargames sur PC, mais aussi « Space Hulk », « Blackbeard », « Enemy In Sight », « Formule Dé », « Full Metal Planet »...

Ce qui me plaisait sourtout, c'était de découvrir des systèmes de jeux insolites ou intéressant comme dans « Civil War », « Guerilla », « Peloponessian War ».
Bref, je suis avant tout un joueur. En fait, je me rappelle d'une discussion avec Philippe Léonard où on s'était dit que si on ne passait pas autant de temps dans le design et l'écriture pour ASL, en être simple joueur nous paraîtrait sans doute bien vite chiant. Mais le design... Sûr que j'ai passé des nuits et des nuits à penser à des tactiques, à comment équilibrer ou mettre en scène un scénario... Qu'en me promenant, je me suis retrouvé à imaginer comment rendre les particularités du paysage en carte...

Donc ASL, tout ce qui passe d'autres et puis un jour ATS... Pourquoi es tu tombé dans ATS, alors que tu semblais prendre beaucoup de plaisir avec ASL ? La fin de l'époque Avalon Hill ? L'arrivée de nouveaux acteurs avec MMP ?

Pour ASL, le divorce s'est fait petit à petit. Certains mécanismes de jeu m'agaçaient de plus en plus... Et avec une certaine connaissance des règles, devoir passer des heures dans le rulebook pour faire valider par un joueur moins aguerri chacun de tes mouvements, les coupeurs de poil en quatre (rule-lawyers), ras-le-bol.



J'ai collaboré avec le nouveau staff MMP sur « Doomed Battalion », à un moment où personne ne voulait entreprendre la recherche (quand c'était terminé à 90%, une dizaine se sont rappliqués). J'ai même traduit des passages de livres polonais pour avoir les infos sur certains véhicules et compléter le chapitre H. A l'époque de KGP, le rulebook n'était pas rigide. On pouvait venir avec des idées neuves ; on dirait que maintenant, les joueurs d'ASL ne veulent plus le moindre changement... En plus, ils rejettent des scénarios parce que certaines règles sont insolites ou paraissent trop compliquées, comme la nuit, le paradrop... C'est sclérosé! Etant passé au côté New-Yorkais de la force avec « Stonne », suivi de la petite CG de « Gembloux The Feint », il était normal que je sois appelé à me joindre à ATS. Le passage s'est fait avec « Facing The Blitz », qui est le dernier qui ait été d'abord conçu en ASL, puis ensuite « Darkest December », le premier directement fait pour ATS. Ce que j'apprécie le plus, c'est les règles assez simple, le système de char (le premier du genre, pompé par AH pour ASL par après), les gros pions clairs à lire.

CH n'avait pas forcément très bonne presse avec leurs modules ASL... En plus, MMP les avait attaqué au tribunal sur les droits d'ASL, et avait gagné. CH semblait arriver dans une impasse. Il y a eu une première tentative pour continuer avec un nouveau système "combat !", essai non concluant. Puis arrive le remake de « Tobruk » et tout repart. Comment CH a réussi à développer ATS ?

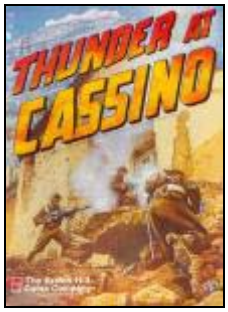
Pour le tribunal, en fait MMP a perdu, CH a juste été obligé de retirer du circuit cinq six titres où le logo ressemblait trop au logo ASL normal, ou où les pions sur les cartes de

scénarios avaient le look normal des pions ASL. Combat était non concluant et Ray Tapio cherchait une manière de sortir des produits complets. Puis il y a eu le contact privilégié de Ray avec Hal Hock, le créateur de « Tobruk », juste avant que celui-ci ne récupère ses droits de publication. Il faut dire que Ray était un super fan du jeu et après quelques rencontres, il s'est mis d'accord avec Hal pour refondre « Tobruk » en une version "avancée".

Ray pensait dès la réédition de « Tobruk » à une nouvelle série ?

Je crois bien que oui. D'ailleurs « Stonne » était prévu pour Combat et assez vite nous avons discuté d'une sortie ATS. Puis, les premiers modules ont été assez vite prêts, même si le temps nécessaire au test est nettement plus court dans ATS comparé à ASL.

Pourquoi cette différence ?

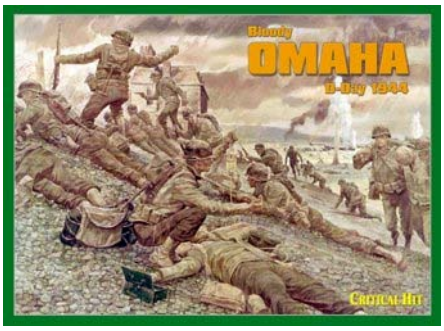


Et bien, il y a sans doute les règles plus simples, mais surtout, c'est la dynamique de jeu qui fait la différence intellectuellement. Le côté "impulse" d'ATS permet de mesurer/prévoir un peu plus facilement (bon, ça, c'est très relatif) les possibilités de mouvements et tirs d'un scénario. Je dirais que ATS se rapproche plus d'un système de jeu comme « Thunder AT Cassino » ou « Turning Point Stalingrad » comparé à ASL qui se joue dans un "I Go - You Go" plus classique. Tu t'ajustes au jeu de l'autre au fur et à mesure de ses actions, et vis versa. Dans ASL, tu dois prévoir tout ton mouvement offensif ET ce que sera ton placement défensif pour le tour de jeu adverse, ce qui complique la réflexion. De ce fait, l'ajustement des scénarios à ATS se retrouve facilité, et comme un test dure en moyenne deux-trois heures pour un scénario qui en mettrait cinq ou six en ASL, ça roule !

D'un autre côté, ASL est maintenant un système stable, alors que les versions d'ATS s'enchaînent rapidement... Pas facile de s'y retrouver, j'ai l'impression... Moi même, en cours d'apprentissage, j'ai été un peu perdu...

Pour se stabiliser, ASL a quand même mis une dizaine d'années. Pour ATS, je crois que l'on arrive à la stabilité, la plupart des joueurs ont réclamé et obtenu des modifications de règles, et dans l'ensemble, le corps des règles ne devrait plus changer. Par contre, il y a toujours un besoin d'un index plus fouillé qui permette de retrouver plus aisément les règles, et une simplification de la lecture. Même moi je ne retrouve pas toujours ce que je cherche... Pour l'apprentissage, tu as pu tester quelques scénarios de mon module d'apprentissage à Cannes. Normalement, tu aurais pu suivre un petit livret d'instructions te disant quelles règles lire avant chaque scénario. Je crois que ce module sera le bienvenu.

Je crois aussi que ton module est nécessaire. Il me semble aussi qu'il faille aérer les règles. Un autre point qui me paraît négligé dans ATS, c'est les marqueurs. Il y en a beaucoup et tous ne sont pas montrés dans le livret de règles.



J'attends de voir la nouvelle présentation de « Omaha », il y a peut-être eu une amélioration ? Sinon, deux ou trois joueurs qui ont annoncé qu'ils allaient faire un "Advanced Index" sur le site, mais on attends toujours ;-) Pour moi, c'est le genre de détails que l'on retrouvera sur les sites de fans, comme celui de Todd Larsen. Perso, je n'ai pas l'énergie d'entreprendre ce genre de choses - ça me boufferait trop de ressources.

Aucune amélioration dans Omaha, à part que les règles sont présentées sur deux colonnes et donc plus aérées.
C'est pour moi une grosse différence avec ASL. Aux débuts d'ASL, personne n'avait accès à l'informatique comme maintenant. Alors qu'ATS est développé en parallèle par les joueurs. Il existe des sites de fans où chacun y va de son marqueur, idée ou adaptation. Ca ne facilite pas la clarté, même si ça permet à chacun de jouer comme il l'entend... Pour un débutant comme moi, ça part tout de même, un peu trop dans tous les sens... Il manque le manuel pour se retrouver dans le labyrinthe ATS...
Il y a d'ailleurs eu deux initiatives pour permettre aux joueurs francophones de se mettre à ATS : La règles ATS light (disponible sur Ludistratège) de Marc Adda et Laurent Grimbert, et tes leçons de jeu parues dans Frog of War. D'un côté, les règles ont été volontairement simplifiées par Marc et Laurent, et de l'autre je ne suis pas sûr que tes leçons soient toujours adaptées à la dernière version des règles...

Si je me rappelle bien, j'ai commencé les articles FoW avec les règles fin 2.9 ou début 3.01...et on en est à la 3.9...je ne crois pas que j'aurais le courage de remettre ça à jour, j'ai trop de projets en cours qui méritent de voir le jour. Il faudrait peut-être en faire une version Wiki pour que l'on puisse mettre à jour à l'aise. Les versions "light" je ne suis pas vraiment pour, mais c'est un signe que les fans sont enthousiasmés par le jeu... Avec ASL au début, c'était le même foisonnement d'idées plus ou moins valables, de variantes...

Bon, si je comprends bien, pour apprendre ATS, le mieux sera sans doute le module NCO que tu prépares. Il devrait être prêt pour quand ?

Je devrais l'avoir fini pour cet été. Pour l'instant, je suis très occupé à tester des scénarios pour le module sur la guerre d'Algérie (« Djebel Fighters »), car mon adversaire habituel va bientôt être papa pour la deuxième fois. Donc, grosse interruption à prévoir sous peu... Et les scénarios de DF sont beaucoup plus difficiles à tester seul à cause du côté jeu caché/pions leurres dont bénéficie le joueur Fellagha. Donc, dès que je passe en mode solo, je me concentre sur NCO.

Autant NCO est le module pour débutant, autant à l'inverse, DF semble être un produit pour joueur expérimenté d'après ce que j'en ai vu à Cannes. Tu travailles encore sur d'autres modules ?

J'ai toujours un module sur le Fort d'Eben Emael et le pont de Kanne, co-écrit par Andrew Hershey, qui traîne dans les cartons; et une série sur la guerre 14-18 dont un des premiers modules devrait se faire en collaboration avec Mark Ramsdale : « Infernoes Of Steel - Cambrai 1917 ». Probablement un module aussi gros que « Omaha ». Beaucoup de cartes (7 de prévues), mais le système sera du géomorphique avec des cartes de la moitié de la taille de celles de « Tobrouk ». Rangées de A à W numérotées jusqu'à 25. Et des overlays géants...

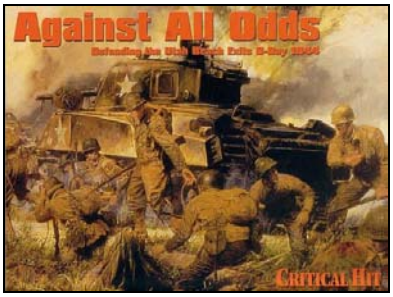
Ca se situe où le Fort d'Eben Emael et le pont de Kanne ? Car avec ATS, on a tendance à naviguer large dans l'Histoire... De Gettysburg à Hue, il y a quelques années...

La prise d'Eben Emael, c'est l'action principale des paras allemands affectés à la capture des ponts du canal Albert le 10 mai 40 à l'aube. Le Fort d'Eben Emael est un des plus puissants de l'époque et sa neutralisation lors de la première attaque par planeurs de l'histoire permet la percée sans casse des 3ème et 4ème Panzer Division qui vont se ruer très vite depuis Maastricht (à portée de tir du Fort) vers Hannut. En fait, c'est l'action la plus connue des trois assauts simultanés sur les ponts, les autres étant Vroenhoven (traité dans Facing The Blitz) et Veltwezelt.

Un nouveau module très alléchant ! Je ne sais pas trop combien d'heures tu peux dormir avec tout ça en chantier ! Sans compter que tu m'as montré un card-driven que tu es en train de créer, sur les chasseurs de nuit au dessus de l'Allemagne... Rien à voir avec ATS, mais du boulot supplémentaire !

Me sens fa-ti-gué tout d'un coup ! :-)

Quel module conseillerais tu à un joueur qui souhaiterais se lancer dans ATS (en attendant NCO…) ?



Et bien, c'est une affaire de goût, mais sans doute « Against All Odds », « D-Day Rangers », « Tobruk », « Scottish Corridor », « Oosterbeek Perimeter »... Je ne connais pas les ATS Basic Games, donc je ne sais pas ce que cela vaut...mais chacun à sa propre difficulté.

Et les modules à clairement éviter ?

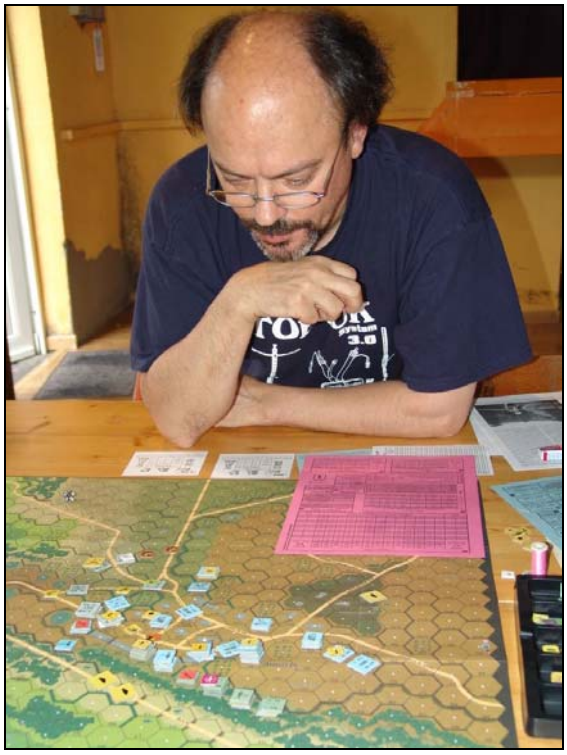
Les modules japonais, « Berlin », « Toktong Pass », « Mannerheim Cross »... Vraiment pas pour débutants !

Tu n'as cité aucun de tes modules, là...

Ce n'est pas à moi de le faire, j'ai assez parlé d'eux de toute façon ;-)

Pour finir, peux tu expliquer pourquoi tu aimes jouer à ATS ?

Et bien, en premier, je dirais que j'aime bien le sytème d'impulse et le degré de complexité des règles ; ensuite, j'aime la taille et la lisibilité des pions. Finalement, ATS me permet d'être beaucoup plus rapide pour assouvir ma créativité comme on a pu le voir. A ce propos juste une dernière aparté : à la sortie de KGP, Rex Martin avait demandé des projets pour les modules HASL, en 20 ans, j'ai accumulé beaucoup de projets "faisables" et intéressants. D'ailleurs dès que « Cambrai 1917 » sera fini, je compte enfin m'atteler à un projet en commun avec Kurt Martin (un de mes meilleurs potes): Burma's Burning. C'est sur la retraite de Birmanie en 1942 : les anglais se retrouvent coincés par les japonais près des champs pétrolifères de Yenangyaung, et sont dégagés par la division chinoise du Général Sun.



Il me semble que tu as l'habitude d'aller sur les lieux où s'est déroulée l'action des modules que tu crées... Ca risque d'être un peu plus compliqué pour ce projet là !...

De même que pour les scénarios algériens ou ceux de NCO... Tant pis !

ATS : Arnhem – Defiant Stand

« Arhnem : Defiant Stand » est un jeu de Kurt Martin, dans la série ATS. Un pion représente un squad, un demi squad, un canon, un véhicule… C'est résolument du tactique, donc. Il y a plein de pions et de marqueurs.

Un sujet connu…

L'avantage avec Arnhem, c'est qu'il ne va pas ma falloir deux pages pour introduire le sujet. Arnhem, un pont, des parachutistes britanniques coupés du monde, une ville au Pays-Bas, des allemands… Tout le monde y est ? On passe.

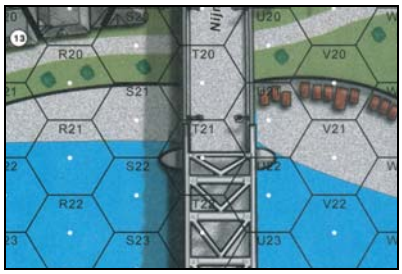
Une boîte de format variable…

La boîte d'Arnhem est parue en trois versions. La première, celle que j'ai, dispose d'une carte grand format en deux parties. La deuxième, réédition de la première, a pour sa part une carte au format standard d'ATS, soit la même que dans la première boîte, mais en un seul morceau. Enfin, il existe une troisième et dernière version, le pack de luxe, avec « Arhnem : Defiant Stand » mais aussi son extension « Oosterbeek Perimeter » dans la même boîte. Il est donc important de savoir ce que vous achetez.

Avantage de la première édition, la grande carte, au format double de la version récente. Attention, il s'agit de la même carte, mais les hex sont deux fois plus grands. Quand le stacking est important, comme pour ce jeu, ou pour un débutant (moi pour le coup), il est bon d'avoir de la place et de pouvoir placer des pions côte à côte dans un même hex. Désavantages de la même édition, des règles et aides de jeu obsolètes et une carte qui (forcément) prend de la place… Donc, c'est un choix à faire.

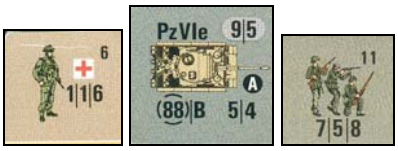
Des règles spéciales…

Dans ATS, le livret des règles propres à chaque module s'appelle le « battlefield walkaround ». Ca pourrait parfaitement s'appeler « special rules » mais ça fait nettement plus classe. Celui d'ADS fait deux pages. Et la plupart des règles concernent les explications du terrain. C'est un peu normal que le livret soit fin, des paras (qui ne sautent pas) et des allemands, rien de bien exceptionnel après lecture des règles de base du système. L'avantage, c'est qu'on peut vite se jeter sur les scénars.



Scénarios…

Au nombre de 10. Plutôt de taille moyenne, je dirais, avec tout de même deux gros (plus de 20 squads côté allemands, avec des véhicules), un scénario de nuit, un scénario sur la charge de notre ami Gräbner (ou la charge des véhicules légers sur le pont, face aux paras retranchés… Carnage…) et un dernier scénario se situant en 1945 (bien après la déroute des paras…). La durée varie de 4 à 7 tours de jeu, ce qui n'est pas excessif.



10 scénarios, c'est pas mal, mais ce n'est pas non plus extraordinaire, je trouve. Surtout que mine de rien, les actions se ressemblent souvent : des allemands plus ou moins costauds avec des véhicules légers (parfois un Tigre…) face aux mêmes paras… De plus, même si la carte est somptueuse, elle se divise facilement en quelques zones. Et on a un peut l'impression aussi de se battre tout le temps pour le même pâté de maisons.

Malgré tout, pour un débutant, c'est pas si mal. La plupart des scénarios sont courts (mis à part les deux gros) et peuvent se jouer en une soirée sans problème. Donc si on fait une erreur, dans les règles mais aussi dans la tactique à employer pour l'emporter, on peut recommencer le lendemain soir. Il y a donc moyen de se chauffer rapidement avec les petits scénarios, avant de passer à un gros, il faut tout de même l'avouer, plus intéressant. Car dans les petits, si un camp fait une erreur ou subit un coup du sort, la partie est quasiment terminée, alors que dans un grand, il y a moyen de récupérer (à condition de ne plus faire de bêtise…). Enfin, ils ne se jouent que sur une partie de la carte, malheureusement centrée sur le pont, donc pile poil à la jonction des deux cartes. Il est pratiquement impossible de ne jouer qu'avec une seule carte sur sa table…

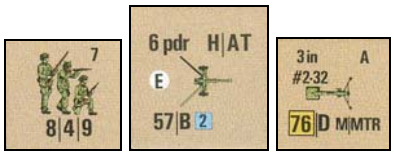
Personnellement, j'ai trouvé certains scénarios durs pour le britannique. Surtout pour les petits scénarios. Bon, attention, je débute, donc il faut relativiser. Mais généralement, il faut couvrir pas mal de terrain avec pas grand monde, donc diviser ses forces. De plus, le britannique place la plupart du temps ses troupes en premier. L'allemand peut donc à loisir attaquer où bon lui semble, point de défense après point de défense, en groupant ses forces. Comme il y a peu de tour, il est difficile pour

les paras d'amener des renforts… En plus, il y a des maisons partout, ce qui permet à l'allemand de s'approcher, contourner, bloquer les défenses britanniques sans être visible (ce qui, en passant n'est pas forcément très réaliste). Bref, j'ai trouvé que certains scénarios étaient un poil en faveur de l'allemand. A noter que ce n'est pas le cas des gros, où là il y a du temps et assez de troupes pour amener des paras en renfort sur les points chauds ou même pour lancer une contre-attaque locale.

Armurerie…

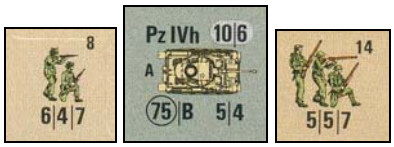
Côté matériel, c'est mitigé. Point bizarre, dans aucun scénario le britannique ne possède de mitrailleuse lourde (les fameuses vickers, bien que figurant dans les pions, ne sont jamais sur la carte !). Evidemment, l'allemand dispose fréquemment de plusieurs MG42 en version lourde. Les paras n'ont donc que des Bren et, beaucoup plus intéressants, des PIAT qui sont la terreur des véhicules allemands, beaucoup plus que les canons anti-chars de 57 que l'allemand voit sur la carte et qu'il peut éviter sans problème. Un PIAT est beaucoup plus simple à dissimuler et comme il ne tire qu'à deux hex, quand l'allemand découvre un PIAT, c'est souvent trop tard…

Les allemands disposent eux de MG34 et 42 à foison. Ils ont aussi quelques panzerschreks. Mais surtout, ils disposent d'une multitude de véhicules, du véhicule de transport léger, avec MG ou sans, du Pz II, du Pz IV et donc, du Tigre version I. Sur le papier ça en jette, mais un véhicule en combat urbain, c'est moyen. Si on s'approche trop, l'ennemi va vite sortir son PIAT et vous réduire en miette. Le mieux semble être d'utiliser ces véhicules pour bloquer certaines rue (à distance) ou réduire des points de défense (en restant loin des PIAT). Car dans la plupart des scénarios, le britannique remporte des points de victoire dans la destruction des véhicules allemands. La bonne gestion des véhicules est nécessaire à l'allemand s'il veut l'emporter.



Sous vos applaudissements…

Bon, la conclusion de tout ça, c'est que comme module d'initiation, « Arnhem : Defiant Stand » est pas mal. La carte, je le redis, est très belle. Il y a de quoi faire dans les scénarios, même s'il y a un certain côté répétitif. Ce dernier point n'est pas gênant pour un débutant, mais peut l'être pour un joueur confirmé du système. Les durées courtes de jeu sont aussi un atout. Seuls les deux gros scénarios, se jouant le premier sur la moitié et le deuxième sur les deux tiers de la carte sont plus long et plus intéressants à jouer.



Par contre, ce jeu m'a fait découvrir aussi les côtés particuliers d'ATS et Critical Hit. Tout d'abord, il faut aller sur le site pour télécharger les mises à jour des scénarios et du livret de règles spéciales. Bon, de nos jours c'est classique me direz vous. Mouais… Ensuite, j'ai tout de même trouvé qu'il manque à ATS le brouillard de guerre, surtout pour un tel combat urbain. Les paras sont supposés être cachés autour du pont, mais en fait l'allemand sait parfaitement où ils sont ! Le britannique peut juste cacher ses PIAT… Dans plusieurs scénarios, il peut aussi cacher sur la carte certains de ses unités, mais vraiment pas beaucoup au final. Je n'ai donc pas retrouvé la peur que devrait avoir l'allemand quand il s'approche d'une maison. Et c'est bien dommage.

Malgré ce dernier point, je mettrais tout de même un bon

8/10

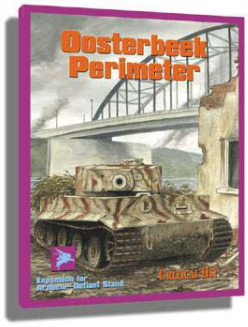
au jeu, pour un débutant et un demi point en moins pour un joueur chevronné, à cause du côté répétitif de l'action et des unités disponibles.

A noter que les scénarios du module « A bridge Too Far » d'ASL ont été traduits par les fans d'ATS pour ADS. Comme je n'avais pas forcément toutes les unités nécessaires (pas fournies dans la boîte ATS, forcément…), je n'ai pas pu les tester. Il y a en particulier un énorme scénario qui se joue sur l'ensemble de la carte en 11 tours qui a l'air bien costaud ! Voilà de quoi doubler l'intérêt du module ATS avec ces 9 scénarios supplémentaires. En plus, ils semblent différents des scénarios d'ADS. Il y a même des vickers ! Non ? Si ! Un truc de fou…

ATS : Oosterbeek Perimeter

« Oosterbeek Perimeter » est un jeu de Kurt Martin dans la série ATS. Un pion représente un squad, un demi squad, un canon, un véhicule… C'est toujours résolument du tactique, donc. Il y a quelques pions et marqueurs.

Un sujet moins connu…



Si les combats à Arnhem sont très connus et modélisés dans nos jeux, ceux à Oosterbeek le sont moins. Pourtant, ici aussi les paras britanniques ont du faire face à de nombreuses troupes allemandes, souvent mieux soutenues que dans Arnhem. Ce module est donc le bienvenu, et comble un manque certain. Dernier point sur l'historique, on dit Osterbec, et non Ousterbiiiiic comme je le pensais. Je débute en néerlandais, faut pas m'en vouloir…

Une boîte de format variable…

Comme pour ADS (voir critique précédente), il existe 3 versions du jeu. Je passe vite sur la version ADS de luxe. Il en reste deux. Une version stand-alone, sous boîte, avec tout ce qu'il faut pour jouer à OP, pour ceux qui n'ont pas ADS ou qui veulent plus de pions (toujours plus…) et une version sous pochette, avec uniquement les cartes, les scénarios, le « battlefield walkaround » et une planche de pions. C'est cette dernière version que j'ai testée.

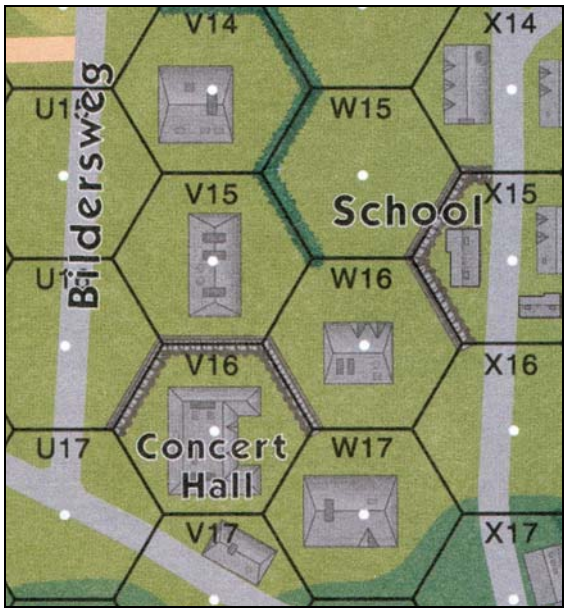
Des règles spéciales…

Les règles spéciales sont encore plus courtes que dans ADS. Les points les plus importants sont l'apparition du bois light, des containers pour les paras (nous sommes sur la zone de largage du ravitaillement) et l'explication du terrain polder. Rien de bien méchant, donc on passe direct aux scénarios.

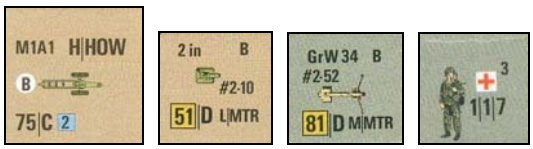
Scénarios…

Pas moins de 16 scénarios dans ce module, de taille petite à moyenne. De 4 à 9 tours de jeu, avec une moyenne de 6. La zone de carte utilisée pour chaque scénario est souvent petite, et même si le scénario indique une bonne tranche de la carte totale, l'action se déroule souvent sur une portion réduite. A noter que, pour la plupart des scénarios, il est possible de ne jouer qu'avec une seule carte, ce qui est bien pratique.

Contrairement à ADS, les scénarios sont très variés. Avec de nombreuses options, des unités tirées au sort, des entrées sur la carte aléatoires...



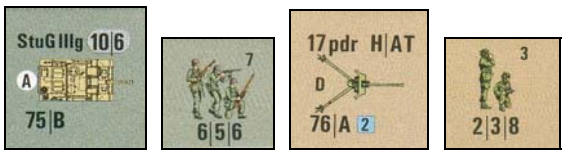
Les deux cartes (oui ici aussi il y a deux cartes, mais elles sont au format standard d'ATS, donc il y a deux fois plus de surface ici que dans ADS) représente la ville d'Oosterbeek. Rien à voir avec Arnhem, dont c'est la banlieue. Plein de cités dortoirs, des terrains de foots, des terrains vagues… La zone. Non, je déconne… Sauf pour les terrains de foot… Oosterbeek, c'est des petites maisons individuelles les une à côté des autres, avec quelques bois au milieu de tout ça. Au sud de la carte, c'est une zone de polder (plein de flotte donc) avant d'arriver au fleuve.



Ca donne un terrain plus compliqué qu'ADS, car il n'y a pas d'avenue droite qui découpe les quartiers. Ici les rues serpentent entrent les maisons. Il y a moyen de s'infiltrer, et quand il faut prendre une maison, ça se passe souvent à très courte distance.

Armurerie…

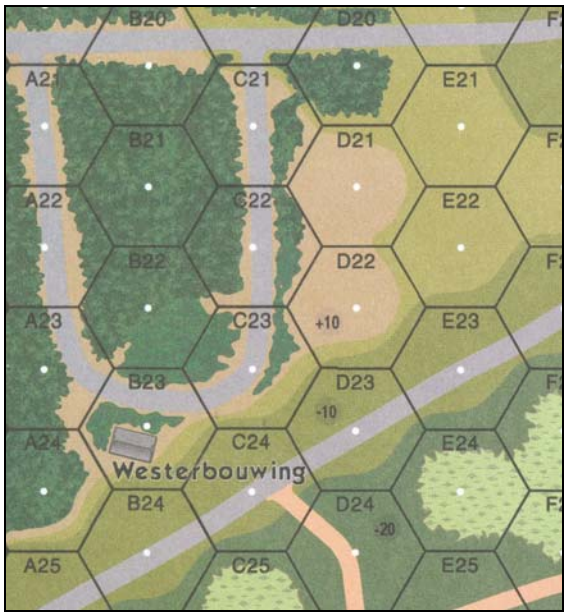
Si les pions sont partagés avec ceux d'ADS, on a malgré tout affaire à tout autre chose ici. Les paras sont de moins bonnes qualités. De même pour les allemands. Des vickers font leur apparition, alors que l'allemand a nettement moins de MG. Rassurez vous, les PIAT sont toujours là. Mais ils n'ont plus face à eux les véhicules légers d'ADS. Ici, l'allemand dispose de blindés de meilleure qualité : le StugIIIg est classique et on croise aussi un PzVg, un StuH42, un B2 (lance flamme !) ou encore 3 PzVIb dans un scénario.



Ceci en plus des traditionnels mortiers, canons anti-char, canons d'infanterie, Bren, etc. Donc il y a de quoi faire et surtout, c'est totalement différent d'ADS. Mis à part les troupes des deux camps (il s'agit toujours de paras contre des allemands), jamais on a un sentiment de déjà vu à OP après avoir joué à ADS.

Sous un tonnerre d'applaudissements…

OP est encore mieux qu'ADS pour l'initiation. Le britannique peut mieux défendre, car les scénarios sont courts, la surface de jeu pour chacun est limitée et il y a peu de troupes dans les deux camps. Du coup, ça me semble plus équilibré que dans ADS. Bon, il y a quelques scénarios avec arrivée aléatoire des allemands qui peuvent, à cause du côté aléatoire, se trouver un poil en faveur du britannique, mais rien de bien méchant.



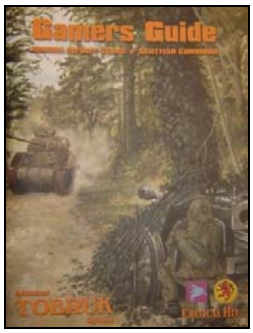
Pour un grognard, OP est aussi largement valable, car les scénarios sont particulièrement bien faits. Plusieurs possibilités de victoire, pour les deux camps, des troupes à tirer au sort, un jeu tendu où tout se joue au dernier tour. Un vrai régal. J'espère franchement que les derniers modules ATS ont tous des scénarios de cette qualité, car ceux-ci sont un vrai régal à jouer.

Malgré une carte qui en jette moins qu'ADS, « Oosterbeek Perimeter » est un petit bijou que je ne peux que recommander à tous. Le module mérite un bon

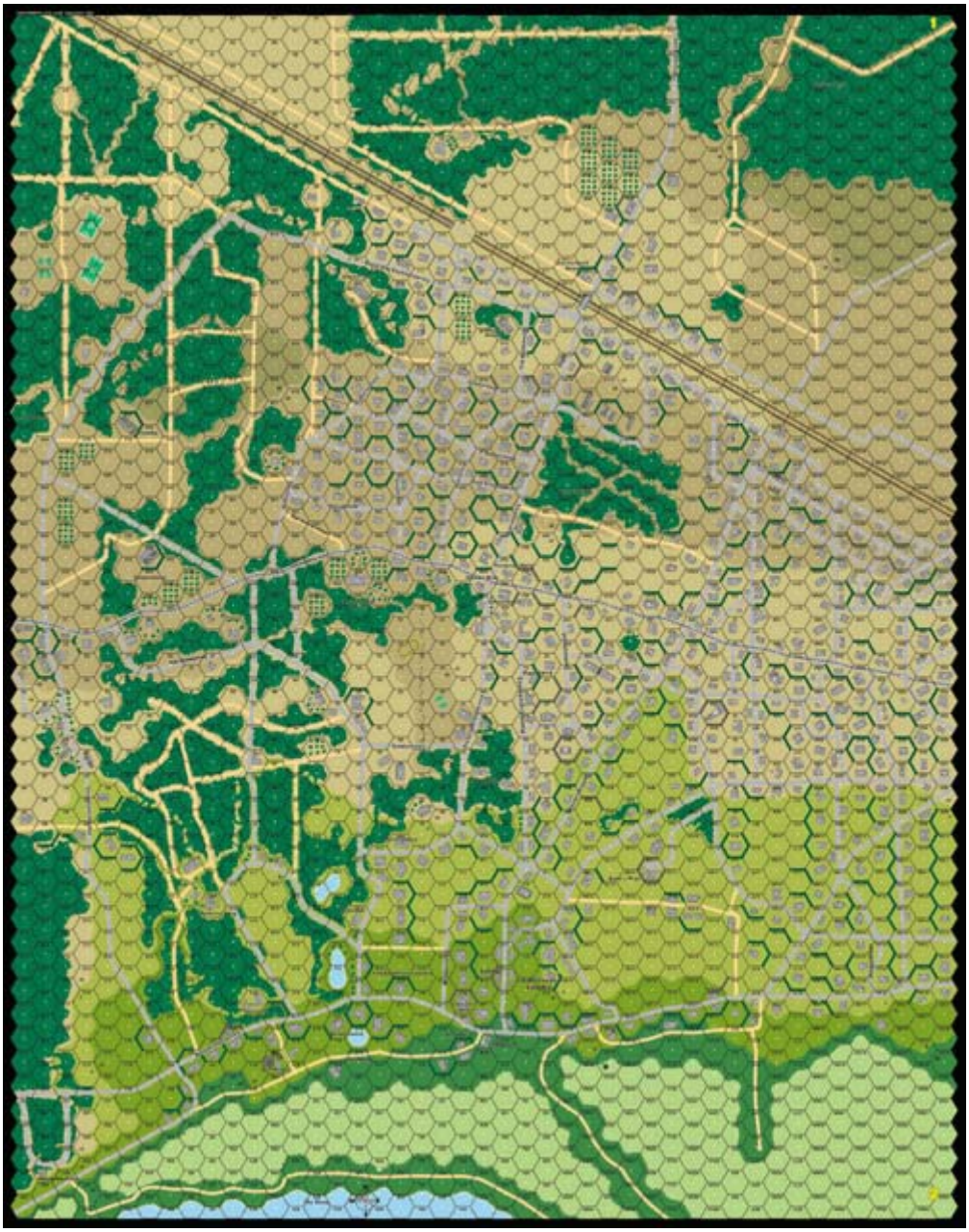
8.5/10.

Et il me donne envie de jouer à d'autres modules ATS. S'ils ont tous des scénarios aussi malins que ceux-ci, ça va être un régal !

Bonus…



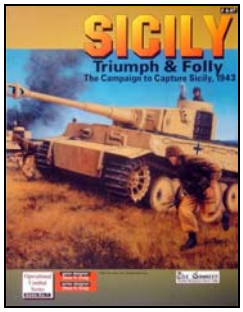
Un bonus qui n'en est pas vraiment un… Il existe un « Gamers guide » sur ADS, commun avec un autre jeu « scottish Corridor », jeu sur les combats en Normandie pendant l'opération Epsom. J'avais vu qu'il y a avait un compte rendu d'un scénario d'ADS et, comme je débute, j'ai pensé que ce CR m'aiderait à comprendre comment jouer. Bon, ben c'est raté. Car les règles utilisées dans la partie commentée sont une vieille version qui n'a plus rien à voir avec ce que j'ai appris. Et les autres articles ne sont pas du tout suffisant pour valoir l'achat du magazine. Sans parler des problèmes de mise en page qui vous oblige à télécharger la fin de certains articles sur le site de Critical Hit. Bref, rapport qualité / prix proche de zéro… Je comprends mieux pourquoi CH a arrêté rapidement de publier des « Gamers guide » pour ses jeux. Avec une telle plus-value, inutile de tuer des arbres pour rien…



L'ensemble de la zone de jeu d'OP. En deux cartes. La voie ferrée qui coupe la carte en haut, la ligne de tramway au milieu et la zone de polder en bas. Les petites maisons et les bois complètent le tout.

J'ai Testé pour vous : Operational Combat Series

OCS (*Operational Combat Series*) est un système de jeu compliqué et long, inventé par un ancien militaire à la retraite, Dean Essig. Ça se joue à 8 kilomètres l'hexagone, même si un jeu de la série (« Sicily ») utilise une échelle de 4 kilomètres (d'autres sur cette échelle devraient suivre). L'infanterie est au niveau de la division, les troupes mécanisées à celui du régiment. Il y a des bataillons (et parfois des compagnies) pour les tanks et les troupes spécialisées. Il y a aussi des avions et des bateaux (quand il y a la mer). Bref, il y a à peu près tout ce qu'il est possible de trouver dans un jeu à cette échelle.



Le but du jeu à OCS, c'est de gagner (comme à tous les jeux, il faut être honnête). Et pour ça, il faut détruire l'ennemi ou le repousser vers un bord de carte. Et pour se défouler sur lui, *The Gamers* (puis *MMP* aujourd'hui et on les appellera comme ça, c'est plus rapide) a produit une dizaine de jeux se déroulant pendant la Deuxième Guerre mondiale et la guerre de Corée. C'est donc une invitation au voyage et il y en a pour tous les goûts : à l'Est (4 jeux), en Asie (2 jeux), au Sud (3 jeux), à l'Ouest... Euh, pas encore à l'Ouest, désolé… Mais deux jeux sont en préparation sur ce front.

C'est du lourd…

Enfin, c'est la première impression qu'on a en ouvrant une boite de la série. Prenons par exemple un des plus gros jeu, « Guderian's Blitztkrieg II ». Forcément, avec un nom barbare comme ça, fallait charger la barque (environ 2 kg sur la balance), avec 3 cartes standards, 3 demi-cartes et tout un tas de planches de pions. Sans oublier les règles, les aides de jeux... et pas de casier de rangement. Ça, c'est dommage. Parce que d'une part ça fait plus classieux, et aussi que vu le nombre de pions, ce n'est pas dans les petits sacs plastiques qu'on va les ranger. Ou alors, il faut prévoir 3 gros sacs de congélation. Non, pas pour les mettre au frais avec la bière, mais pour ranger les pions gris (allemands) dans un sac, les marrons (russes) dans un autre et les blancs (marqueurs) dans un troisième. Mais il faut avouer que c'est pas pratique pour le placement. On y reviendra plus tard. Les autres jeux sont un peu plus petits, mais ça sent quand même le grognard là-dedans quand on ouvre une boîte.

MMP n'aime pas les arbres…

Dans les jeux, on trouve une règle standard et une règle propre à chaque conflit. Une règle standard fait environ 52 pages, MMP a eu la bonne idée de modifier le grammage du papier avec « Korea », le livret étant deux fois plus lourd que les précédents. Il faut ajouter en plus le livret de scénario (128 pages pour « GBII» et pour « Case Blue »). Ça en fait des arbres...

Les règles…

Elles sont en papier (mais on l'a déjà dit) et on apprend plein de trucs en les lisant.
Elles sont organisées autour de la séquence de jeu. C'est du classique à ce niveau. Ca commence par une partie administrative (initiative, ravitaillement, renfort, construction d'unités, réorganisation), puis on bouge, on bombarde et on combat et dans certains cas, on exploite. Rien de (trop) surprenant…

Les pions ont deux faces. Jusque là, c'est normal. Sauf qu'à OCS, un côté représente une formation en mouvement (plus rapide en mouvement mais moins bon en combat), et l'autre côté la formation en combat (moins rapide en mouvement et… Bref le contraire quoi). Si ça ne change pas grand-chose pour l'infanterie, pour les unités motorisées, on passe du simple au triple pour bouger.

En plus, il n'y a pas de zones de contrôle dans cette série. Enfin si, mais seulement pour bloquer les camions. Le reste traverse les lignes ennemies les doigts dans le pif. Donc, avec 18 points de mouvement en face, gare à ses arrières.

Il est possible de retenir sous votre coude certaines unités sur la carte en les coiffant d'un marqueur *Reserve*. Quand on sent que c'est le moment, du style, il y a plein d'ennemis qui se pointent ou encore il y a des trous dans la défense adverse (comme au *PSG*), on relâche les troupes (même si ça reste très conditionnel comme liberté, on est sur un champ de bataille quand même). A ce propos, je me demande ce que le terme *countermix* veut dire. Je sors mon dictionnaire anglais, et là, mauvaise surprise, pas de réponse. Je me doute que tout ça n'a rien à voir avec un tube de musique sauce DJ. J'en déduis donc que le nombre de marqueurs *Reserve* est limité pour chaque camp. Pas de mouvement en musique, donc… D'autres règles viennent compliquer l'affaire. Par exemple, bouger en phase d'exploitation, ça se mérite. Il faut avoir reçu le marqueur adéquat (celui avec les trois

petites flèches) comme résultat d'un combat ou libérer ses réserves à ce moment là pour avoir le droit d'exploiter.

Enfin, quelques subtilités viennent pimenter la sauce : marteler son adversaire avec son artillerie pour le désorganiser (non, on laisse le marteau à sa place, merci), envoyer ses avions ou ses bateaux sur l'adversaire. Et vice versa…

Dominos ou jeu de l'oie ?

Autre concept du jeu : la surprise… Tiens, parlons en de cette histoire de surprise ! Vous avez préparé votre plan aux petits oignons. Tout est là pour lancer l'assaut sur l'ennemi. Et puis, au détour d'un malheureux lancé de dés, tout s'écroule. Aujourd'hui était un bon jour pour mourir mais un mauvais jour pour votre *Karma*. Vous venez de vous prendre 6 colonnes de décalage sur la table de combat. Votre adversaire jubile ! En tant que JAP (Juge d'Application des Peines, pas le nippon), il en profite pour libérer quelques troupes en réserve et boum, tout votre front se disloque.

Je rembobine. En résolvant les combats, vous avez loupé vos jets de surprise. Pourtant, vous attaquiez à 3 contre 1 la plupart du temps. Et tout ça pour rien. Du coup, baffe ! Vos troupes sont rayées de la carte, le front ressemble à un gruyère et votre adversaire en profite pour vous déborder. Effet domino. Et tout ça pour un jet de dé ? Ca sert à quoi d'avoir planifié cette attaque alors si tout se joue là ! Remettez vous au jeu de l'oie, c'est moins déprimant…

Pour résoudre les combats, on fait donc une petite prière à chaque fois qu'on jette les dés de surprise, et on prépare, au cas où, le sachet qui contient les marqueurs avec une tête de mort. Ils sont pour les unités à plusieurs pas (les divisions d'infanterie), les autres unités allant rejoindre directement le petit tas de pions morts qu'on pourra, peut-être, reconstruire plus tard…

Ah oui, j'oubliais. On parle souvent de Tip dans les règles. J'ouvre à nouveau mon dictionnaire d'anglais, et hop, je trouve l'explication : Tip, c'est une astuce (manifestement, c'est aussi un pourboire, mais pas là…). Il y est fait plusieurs fois référence dans les règles. Par exemple, plutôt que de ne jeter que 2 dés et, en cas de succès, d'en jeter un 3ème (pour déterminer les pertes), un Tip indique de jeter 3 dés à la fois (au cas ou les débiles que nous sommes n'y avaient pas pensé… Pas futés les ricains…). Je vois comme une lueur dans vos yeux ébahis. Il vous faudra trouver un autre dé ailleurs (par exemple dans une seconde boite d'OCS)… Ou alors, c'est une politique grossière pour vous pousser à la consommation d'un nouveau jeu OCS si vous n'en possédez qu'un seul...

Où comment un régiment de police peut arrêter une division ?

Autre chose de très important. Dans OCS, il y a le rating qui représente la qualité des troupes. Pendant le jet de surprise, c'est cette valeur qui est utilisée comme modificateur aux dés, par différence. Chaque joueur choisit donc l'unité la plus forte en rating pour mener ou subir l'attaque. Comme par exemple, utiliser un régiment de police avec un fort rating et seulement 3 points de force lors d'une attaque pour faire reculer une division avec faible rating et 20 points de force. C'est bien sûr très historique…

Des règles dans ce genre, il y en a plein. Et en parlant de plein, c'est ce qu'il faut faire pour faire avancer les petits pions motorisés sur la carte. Pour cela, on utilise des marqueurs de ravitaillement, et c'est là où ça se complique encore.

Un jeu pour comptables…

Le ravitaillement consiste à utiliser des points de ressources pour faire tout un tas d'actions. On appelle ça des points de ravitaillement et on peut faire de la petite monnaie pour obtenir des jetons de ravitaillement. 1 point de ravitaillement équivaut à 4 jetons. C'est bon, tout le monde suit ?

Le point de ravitaillement porte très mal son nom, parce qu'il ne sert pas qu'à ça. Il sert à tout. On peut construire des hérissons (pas l'animal, hein !), des aéroports, fournir des munitions aux troupes, du corned beef pour les gamelles des soldats... Le seul problème, c'est qu'à chaque tour, les jetons de ravitaillement sont tirés aux dés et que de toute manière, il n'y en aura pas pour tout le monde (du ravitaillement, pas des dés...). OCS, c'est donc un peu le jeu de Casino du wargame, puisqu'à chaque tour, c'est un peu la roulette (... Russe ? Facile…).

La phase de ravitaillement consiste donc à se répartir la misère... Suivant les jeux, la table de ravitaillement est plus ou moins généreuse. Peu de points en Afrique du Nord, jusqu'à pas mal sur le front de l'Est, mais la densité de pions n'est pas non plus la même sur ces deux fronts. Faire bouger

toutes ses divisions mécanisées à la fois c'est vider ses stocks de ravitaillement. OCS, ce n'est pas comme à la banque. On ne peut pas emprunter à l'avance sur les tours à venir (sauf pour les défenseurs, mais cet emprunt coûte très cher). Donc, il va falloir thésauriser pendant quelques tours, puis lancer des offensives d'un coup pour percer les lignes ennemies. Sauf que l'ennemi, lui aussi attaque... Du ravitaillement, il faut en garder sous le coude, car on en consomme aussi en défense. Et puis, il en faut, encore, pour faire voler les avions, pour construire des aéroports... Bref, on en veut toujours plus.

Quand il n'y a plus de jetons, les unités mécanisées sont clouées sur place. Les gars, c'est une image, on n'essaie pas de le faire avec un marteau… On l'aura compris, à OCS, le ravitaillement, c'est le nerf de la guerre. Moi, ça me donne surtout une sciatique à force de me plier sur la carte pour trouver le bon chemin pour faire passer mes camions entre les ZOC. On passe son temps à calculer les meilleurs coups possibles en consommant le moins de ravitaillement à la fois. C'est un vrai casse-tête qui fatigue encore plus que le boulot…

… **Ou pour déménageurs.**

Une activité captivante du jeu consiste à utiliser des camions (ou des éléphants comme en Birmanie, ou des porteurs comme en Corée, ou des ânes comme en Sicile, ou des charrettes comme sur le front de l'Est, ou des charcoils comme en Tunisie… Une vraie ménagerie cette affaire…) pour bouger les piles de ravitaillement d'un endroit à un autre.

Et puis, il y a aussi les Quartiers Généraux (QG). Ils servent à projeter le ravitaillement aux troupes, dans leur rayon d'action. Le but de l'adversaire est soit d'aller capturer les stocks de ravitaillement d'en face (ou de les détruire), soit d'attaquer les QG, pour faire peur, et gêner le ravitaillement…

Très passionnant pour un jeu de guerre... On fait plus de dégâts en empêchant les camions de circuler qu'en attaquant les unités sur le front. OCS, c'est bonheur pour toi. Et surtout pour moi…

Boring setup...

Ok, on a lu les règles, passons maintenant aux choses sérieuses. C'est l'heure de placer les pions sur la carte. Et c'est (très) long et (très) fastidieux ! On peut être philosophe et voir le placement comme une mise en bouche de la partie qui s'annonce. Comme ça, on sait tout de suite qu'on n'est pas là pour rigoler… Les numéros des hexagones sont inscrits tous les 5 hexagones. C'est bien pour les matheux qui manipulent les accroissements linéaires à la volée, mais pour les autres, c'est un tantinet prise de tête... Et puis, il y a la liste de placement par scénario. Certains éditeurs ont compris qu'une image en disait bien plus qu'une longue explication… D'autres non…

Et MMP est de ceux-là... Il va falloir retrouver parmi les 3000 pions le régiment (*1 2 5)* machin truc avec deux roues sous le symbole OTAN, et marqué *Gesundheit* dans la liste de placement. Vous ne trouvez pas ? Mais si, on a omis de vous dire que *GSH*, ça tient plus facilement à l'intérieur du symbole OTAN, fallait juste y penser. Vraiment, à l'époque moderne de l'informatique pour tous, MMP ne se moque pas de nous, là ?

Mais où est la table ?

Ils sont malins chez MMP. Quand vous achetez un jeu de la série OCS, vous avez à la fois un jeu de guerre et un jeu de piste. Coup double ! Par exemple, où sont les tables pour déterminer la météo et les conditions de vol pour « GBII » ? Pas au dos de la carte quand même ? Hum, le placement est fait. Je soulève délicatement la carte et… Gagné ! Toutes mes piles d'avions se sont répandues ! Elle n'est pas dans les aides de jeu ? Non. Bon, on va dire que ce tour ci, il pleut et que les avions sont cloués au sol…

Et puis, un jour, au détour de l'envoi du livret de scénario sur le chat (qui est en train de tenter une approche sournoise vers le champ de bataille), je découvre que les tables en question sont en encart central, là, en plein milieu du livret spécifique ! Je consulte le livret des autres jeux. Bah non, c'est le seul dans ce cas. Ils ne pouvaient pas le dire avant ? Bon, on va enfin faire voler les avions…

L'ami de votre agent immobilier…

Pratiquer OCS, c'est un peu comme entrer dans les ordres. On ne se consacre plus qu'à ça (ou presque). Des sous, du temps et de l'espace (surtout de l'espace), il va en falloir ! Et des amis conciliants aussi... Prévoir une pièce dédiée, pour laisser

tout le matos en place entre chaque partie (sachant que suivant le jeu, un tour dure entre 1 et 4 heures, quand on est rôdé, boucler les 267 tours de la campagne de « GBII » risque de prendre un temps certain). Et en plus, les fourbes, ils ont rajouté une extension jusqu'au Caucase : « Case Blue » !

Je vous l'avais dit, OCS apprend à devenir philosophe.

Test psychomoteur…

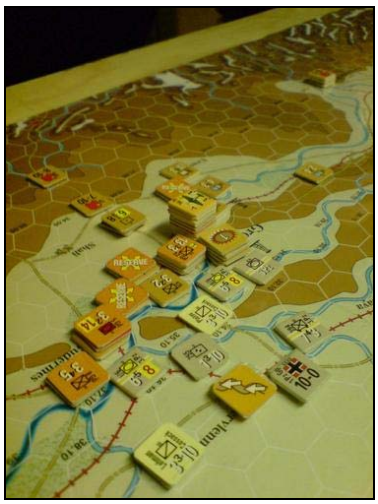
Regardons maintenant « Hube's Pocket », un autre jeu de la série OCS sur le front de l'Est (où nous retrouvons notre ami *Valentin* qui s'est pris un coup de botte en Sicile...). Il s'agit ici d'accumuler le plus de pions possibles sur la carte et demi. Et aussi d'empiler le plus de pions par hexagone... Celui qui gagne en fin de jeu est celui qui a fait tomber le moins de piles de pions. J'ai essayé avec mes gros doigts, ça marche bien pour tenir les pions, mais moins bien pour les piles d'à côté. J'ai perdu ma partie avec le russe (27 piles à 19)…

OCS, un *Western* en équipe…

OCS est une série qui se pratique à plusieurs. L'idéal est une équipe de 3. Pourquoi 3 ? Quand un joueur obtient un double 1 pour le jet de ravitaillement, un autre joueur le ceinture pendant que le troisième prépare le goudron et les plûmes.

Et je n'ai pas parlé du tirage de l'initiative… Oui, on tire d'abord au sort le camp qui débute le tour. On jette deux dés, celui qui a le plus gros score commence. C'est simple.

Vous croyez que l'autre côté pleure parce qu'il n'a pas eu l'initiative ? Au contraire, vos adversaires jubilent ! Ils sautent de joie, prennent leurs aises, sortent de la pièce et se précipitent pour aller regarder la version courte (télévisée) du *Mahabharata* (9 heures quand même). Avec un peu de chance, ils pourront même commencer un autre jeu…



Pendant ce temps là, les joueurs qui ont l'initiative s'affrontent en duel au colt pour obtenir le plus de ravitaillement possible. OCS, c'est un peu un jeu de *Far West* des temps modernes. On l'a dit tout à l'heure, il n'y en aura pas pour tout le monde, des petits jetons. C'est incroyable les trésors d'ingéniosité dont certains joueurs peuvent faire preuve pour vous convaincre de céder votre part du butin. Remarquez, les marqueurs de ravitaillement sont génériques, vous pouvez toujours essayer d'aller taper l'air de rien dans le stock du voisin...

Pour conclure…

Vous l'avez compris, OCS, c'est pénible (et fatiguant). En fait, OCS ça veut dire *Overly Complex System* (Jeu essentiellement complexe, pour nos amis francophones).

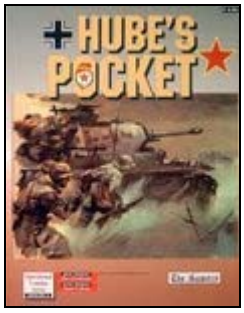
On passe plus de temps à compter et à bouger ses petits jetons qu'à se battre. Remarquez, c'est aussi un bon entraînement pour apprendre à utiliser une pince. Bah oui, les stocks sont cachés sous les unités, on passe son temps à soulever ses pions pour vérifier ce qu'il y a en dessous…

En plus, c'est une passion qui coûte très cher (80 % des jeux sont épuisés et ça douille pour les trouver d'occasion). Ca veut tout de même dire qu'ils en vendent de leurs produits, donc qu'il y a des amateurs (ou qu'il y a beaucoup de spéculateurs..). Et combien de boites doivent prendre la poussière dans les étagères ? Remarquez, elles peuvent aussi servir de presse livre... Ou pour renouveler ses dés usés par les jets de surprise… Je ne sais pas. Et d'autres jeux sont prévus ! Si vous ne savez pas quoi utiliser tour tenir votre nouvelle encyclopédie…

OCS est donc le jeu idéal pour les petits chefaillons en herbe qui rêvent d'avoir le droit de vie et de mort sur leurs troupes. *Tu t'es fait déborder par l'ennemi ? Tu boufferas pas au prochain tour*…. Et pour les planificateurs qui aiment les contacts rapprochés avec les mouches…

Pour les autres, si vous aimez les jeux simples et rapides, allez voir ailleurs. Sinon vous allez vous tirer une balle (si vous vous loupez, il vous restera toujours la douille pour l'achat d'occase…).

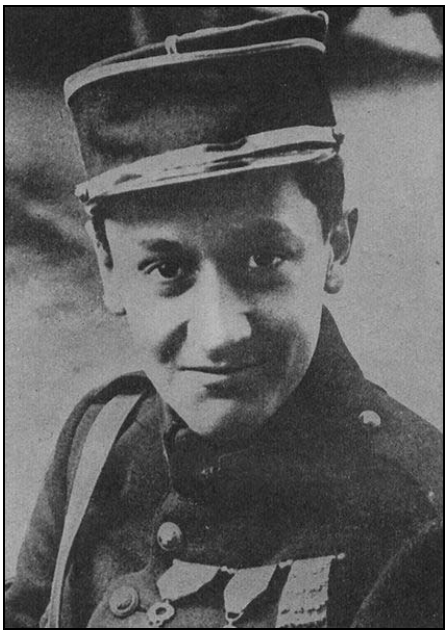
P.S. J'ai tout de même essayé de jouer avec les pions sortis du congélo... C'est pas mal pour l'ambiance hiver 1941 devant Moscou, avec les doigts gelés et tout. Mais c'est quand même pas très pratique. Les pions collent entre eux dans les piles.



Remarquez, pour « Hube's Pocket »…

Le Baron Félon

Un gars, une fille : Georges Guynemer



Lors de la Première Guerre Mondiale, l'arrière découvre et se passionne pour les aviateurs, ses chevaliers des temps modernes. Volant bien au dessus de la boucherie qui se déroule au sol, ces hommes sont rapidement mis en avant dans les journaux et compte rendus de l'époque. L'un d'eux, Georges Guynemer, devient un héro en une paire d'années…

Guynemer naît à Paris, le 24 décembre 1894. Bien que dissipé, il fait des études brillantes et a son BAC à 18 ans. En 1914, lorsque la guerre éclate, il veut s'engager, à moins de 20 ans, mais il est refusé dans l'infanterie et la cavalerie en raison de sa constitution fragile. Il finit par être accepté comme mécanicien dans l'aviation, nouvelle arme où tout reste à faire. Ca tombe bien, Guynemer compense sa faible constitution par une envie et une volonté de fer.

Dès mars 1915, il obtient son brevet de pilote. En juillet 1915, il abat son premier ennemi. Il gagne du galon, passe sergent, et reçoit la médaille militaire. Il enchaîne les victoires, fait la une des journaux et est décoré chevalier de la Légion d'Honneur par Raymond Poincaré, président de la République, le jour de son 21ème anniversaire.

Les combats se poursuivent, et la liste des victoires s'allonge. Mais Guynemer en paie aussi le prix. Il est plusieurs fois abattu. Ainsi, en mars 1916, il est grièvement blessé sur le font de Verdun. De retour en mai 1916 dans son escadrille, il remporte 21 victoires en 6 mois lors des combats de la Somme. Guynemer est alors connu dans le monde entier pour ses exploits dans les airs.

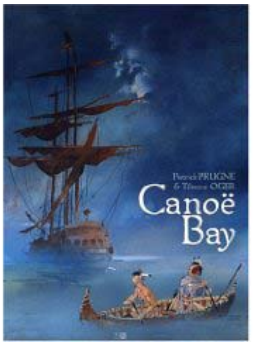
Le 5 juillet 1917, il reçoit les insignes d'Officier de la Légion d'Honneur. Il n'a pas encore 23 ans, mais déjà 42 victoires homologuées à son actif et est maintenant un capitaine célèbre. Le haut Commandement commence à songer à mettre son héro à l'abri en le nommant instructeur…

Mais le 11 septembre 1917, Guynemer décolle pour sa dernière mission. Il est abattu à Poelkapelle, près d'Ypres en Belgique. Le mystère demeure sur les circonstances du combat. L'avion tombe dans le No Man's Land. Une patrouille allemande parvient à ramasser les papiers de Guynemer, mais un terrible bombardement sur le lieu du crash à la nuit fait disparaître à jamais la dépouille de l'aviateur. Son compteur restera donc bloqué à 53 victoires homologuées.

Georges Guynemer est rentré dans la légende. Un jeune homme de constitution fragile, mais avec une formidable énergie qui a inauguré l'épopée de l'aviation de chasse. Il appliquait un code de l'honneur en droite lignes des règles de la chevalerie. Il épargna par exemple un jour un ennemi dont la mitrailleuse venait de s'enrayer. Porté par la Presse, Guynemer fut le modèle de l'aviateur jeune, sans peur, capable de passer des soirées mondaines arrosées au champagne au combat au un contre un dans les airs.

Bien qu'il ne fut pas l'as des as (ce fut René Fonck, mais lui survécu à la guerre), la célébrité et la mort brutale et mystérieuse de Georges Guynemer firent de lui le pilote de guerre français le plus renommé de la Première Guerre Mondiale. Guynemer reste un modèle dans la chasse française. « Faire face », sa devise, a été reprise par l'Ecole de l'Air de Salon de Provence.

« Canoë Bay » de Prugne et Oger



Daniel Maghen, éditeur de cet album, a débuté en ouvrant une galerie de planches originales de bandes dessinées. Devenu maintenant éditeur, il est toujours un amoureux du dessin.

« Canoë Bay » en est une preuve de plus tant l'album est marqué par le dessin à l'aquarelle de Patrick Prugne. Derrière ses superbes pages se cachent des heures de travail et de recherche, ce que nous montre les 20 pages de croquis et dessins divers en fin d'album, en plus des 76 pages de l'histoire elle-même. A noter d'ailleurs, que cet album grand format, de près de 100 pages est vendu quasiment le même prix qu'un album classique de 50 pages… Merci Monsieur Maghen.

L'histoire de Tiburce Oger est, pour résumer, un mélange de « L'Ile au Trésor » et du « Dernier des Mohicans ». Le lecteur voyage donc de la mer des Caraïbes aux forêts enneigées du Canada (ce que résume bien la couverture, avec le navire en fond et le canoë au premier plan).

Si l'histoire tient bien la route, elle n'est malgré tout pas le point fort ce cet album. C'est bien le dessin qui tient le premier rôle. Et le scénario offre de multiples situations à Patrick Prugne de nous montrer son talent et l'étendue de sa palette. Toutes les saisons défilent, en mer, à terre, dans les sous bois, dans la plaine, la nuit, le jour, sous un soleil de plomb ou les pieds dans la neige… Un festival Prugne. Jusqu'au coucher de soleil final.

Malgré une histoire un petit peu en retrait, « Canoë Bay » est donc un tour de force du dessinateur. Et de l'éditeur…

« En campagne », une émission de France5

« En campagne » n'est pas une émission politique, son objet est de parler de la cambrousse. Le principe est simple, deux jeunes journalistes parisiens, un mâle et une femelle, se rendent dans un bled de France et en interrogent les habitants.

Les journalistes arrivent en voiture, puis se baladent dans les rues, plus ou moins désertes, chacun dans leur coin, avec leur (gros) micro et leur caméraman.

Il y a un côté parisiens en goguette chez les ploucs, mais on a surtout droit à des instants totalement surréalistes.

Quelques exemples. La journaliste interroge un berger corse dans son maquis et ne lui pose des questions que pour l'amener sur le terrain politique, alors que le gars ne lui parle que de son amour pour la nature environnante… Un homme de 84 ans raconte son dépucelage… Une dame âgée dans le Vercors explique que son père a été fusillé là, à deux pas, par les allemands…

Alors d'accord, les deux jeunes journalistes sont parfois limites dans leur attitude et posent des questions stupides (le gars demande par exemple à un agriculteur qui dit gagner 500€ par mois si ça lui suffit pour vivre…). D'accord aussi, l'émission doit bien être préparée à l'avance (histoire de rencontrer les bons clients dans chaque village), l'émission est montée (et donc ne rend pas forcément compte de la réalité). D'accord à tout ça. Malgré tout, « en campagne » est une émission atypique qui tutoie, presque par hasard, la poésie.

Le plus surprenant, c'est la facilité avec laquelle les gens racontent leur vie, comme ça, pour rien… Pour causer... « En campagne » ne plaira pas bien sûr à tout le monde. Il faut passer outre le côté poseur horripilant. Mais en tout cas, c'est à voir. Epluchez donc les programmes de France5. Il n'y a pas eu beaucoup de numéros de tournés pour le moment…

Rendez-vous en juillet 2009 pour le N°13