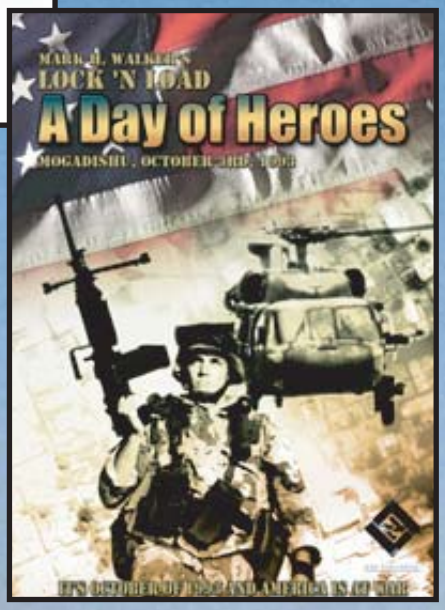
errata
www.errata.fr
WebMagazine bimestriel - Juin/Juillet 2009 - N°13



Mogadiscio 1993

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

Edito

Bon, cette fois-ci c'est clair, la fin du monde est proche. Non, sans rire, hein ?

Entre la crise financière et la crise écologique, je ne vois aucune issue. Ho bien sûr, errata tentera bien de vous sortir de ce marasme avec ce 13ème numéro. Mais bon, avec un numéro 13, c'est mal barré…

En plus, avec des critiques de jeux simulant des conflits proches ou futurs, ce n'est pas très rassurant. Enfin, le dernier jeu critiqué est une boucherie sans nom au corps à corps. Rien de bien gai…

Il fallait bien un petit article sur la crise, pour faire comme tout le monde. Même le hors sujet ne respire pas le bonheur…

Ha, j'ai pas le moral moi, la faute à l'ambiance générale… Et la faute à MMP aussi ! Il est où mon exemplaire de GD'42, hein ?

Ha pour débiter par carte bleue, ça y va, hein, satanés banquiers, et pour faire attendre les joueurs ils savent aussi s'y prendre, satanés éditeurs ! Non, je vous le dis, on file un mauvais coton… Toujours pas de GD'42 dans ma boîte à lettre…

Malgré tout, bonne lecture et jouez bien, moi je retourne voir ma boîte… Fichue époque…

Jonas

SOMMAIRE

- Présentation : Lock'n Load ..... Page 2
- Critique : A Day of Heroes .... Page 4
- Article : La Crise ? ……..... Page 7
- Critique : The Siege of Draman Del .....…....…….. Page 11
- Critique : Zolfaqar's Blow …….. Page 14
- Un gars, une fille : Andreu Nin ….…… Page 17
- Hors Sujet …… Page 18

Bientôt dans errata (un jour peut-être...) :
Winged Horses, Winter Fury, 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, Bitter Victory et encore plein mais vraiment plein d'autres... Sauf GD'42 que je n'ai toujours pas reçu !....

Encore du tactique…

Après le système ATS (voir errata n°12), voici donc le système LnL (Lock'n Load). LnL se veut un système plus simple qu'ASL ou ATS (toujours ensemble ces deux là…), mais pas trop simple non plus. Bref, un système ni trop simple ni trop compliqué pour des joueurs ne désirant pas se perdrent dans des pages et des pages de règles et des aides de jeu trop volumineuses. Voyons voir ça de plus près…

Le petit dernier...

Alors comment ça se joue ? Et bien c'est simple, il y a des pions qu'on déplace sur une carte. Et on règle le tout avec des dés. Voilà. Simple, hein ?... Bon OK, puisque c'est vous, je vais détaillé un poil. Alors comme j'ai testé le module « A Day of Heroes », je parlerais des règles de ce module et donc de la version 3.

29.7 X 21.0 X 35…

Le livret de règles fait tout de même 35 pages. Bon, relativisons tout de suite, on est loin de l'aridité des règles ATS. Ici, on trouve 6 pages d'exemple de jeu détaillé, et l'ensemble est aéré avec moult figures et exemples de pions, même si le noir et blanc est de rigueur. Point négatif, le logo LnL, un carré de 15 cm sur 15 cm, qui trône en fond sur chaque page du livret. Pas indispensable à mon avis… C'est d'ailleurs un point sur lequel je reviendrais : LnL n'est pas sobre côté infographie…

A LnL on trouve à peu près tous les points classiques d'un système à cet échelle (un hex représente 50m et un pion un squad ou demi-squad ou bonhomme seul ou encore un véhicule ou hélicoptère) : mouvement et/ou tir, tir d'opportunité, mêlée, moral, véhicules, armes d'appui, armes lourdes, etc. Mais il y a tout de même quelques particularités.

Courant alternatif…

Comme à ATS, les joueurs alternent les activations (d'unités dans un hex ou plusieurs si un leader est adjacent). Lors d'une activation un joueur peut faire mouvement, tirer, ou les deux combinés. Une fois l'activation terminée, un marqueur (ou plus) est placé sur les unités activées. Et il y en a des marqueurs : Fired, Moved, Assault Move (qui permet le tir en plus), Low Crawl (qui annule le malus de mouvement si l'unité est la cible d'un tir), Stealth (mouvement furtif de certaines unités)… Mais ce n'est pas tout.

Su-sucre ?

A LnL, il est primordial de voir l'ennemi. Ce n'est pas parce qu'une unité est dans la ligne de vue de l'ennemi que celui-ci peut faire feu (sauf si l'unité est en terrain découvert). Le joueur peut tester pour vérifier s'il voit l'unité. Sur un jet de moins de 3 dans un terrain dégradant (non, rien de honteux là-dedans, c'est juste un terrain qui gêne la ligne de vue mais ne l'empêche pas…) ou de moins de 2 en terrain bloquant avec un d6 pour réussir à voir l'unité. Dans ce cas, il est possible d'enchaîner le tir avec l'unité qui vient de retrouver la vue (Oui, il peut être bon d'amener le l'eau de Lourdes pour LnL, mais votre adversaire n'appréciera pas forcément, surtout si vous jouez avec son matériel…). Sinon, l'unité est marquée Operations Completed. Elle a tenté mais elle ne voit rien. Elle ne peut plus effectuer de tir offensif. Elle pourra toujours effectuer un tir de réaction, donc elle n'est pas complètement aveugle… A noter qu'une unité qui est marquée Fired, Moved ou certains autres marqueurs est automatiquement repérée.

Leader et autres…

Le système met des leaders à disposition des joueurs, de manière classique, mais d'autres gars (des SMC, single man counters) font leur apparition. On trouve des snipers, des medics (médecins qui suivent les biffins), des héros (disponibles en début de scénario ou qui peuvent arriver en cours de route, suivant les résultats des combats), des éclaireurs, ou encore des leaders spécial blindés. Tout ce petit monde rajoute un peu de sel aux parties, sans non plus avoir un rôle trop important. Rassurez vous, le squad reste l'unité de base, mais les héros, avec leurs différents bonus, peuvent avoir aussi une grosse influence sur les combats.

Mêlée…

La mêlée, c'est un peu bizarre. Ou en tout cas différent de ce qu'on a l'habitude de rencontrer. En effet, contrairement à ASL/ATS, il n'y a pas de phase d'avance d'un hex pour rentrer en mêlée. Celle-ci peut arriver à tout moment dans la phase

d'opérations. Dès qu'une unité amie rentre dans un hex contenant une unité ennemie, une mêlée est résolue. Chacun lance les dés. L'hex est chapeauté d'un marqueur mêlée. Si une unité rentre dans un hex déjà marqué mêlée, celle-ci n'est plus résolue lors de ce tour. Il faudra attendre le suivant. Du coup, il y a moins de mêlée avec tout ce qui est adjacent qui part à l'assaut d'un pauvre hex. Par contre, si vous connaissez un autre système, il faut s'habituer à ça, car évidemment la mêlée est sanglante. Donc be careful…

Résolution des tirs…

Le système n'a pas besoin de tables nombreuses et variées pour la résolution des tirs. Prenons un exemple. L'unité A tire sur l'unité B. Le joueur ajoute les valeurs de combat de l'unité A et les différentes armes qu'elle peut utiliser (et rajoute 1 point par unité supplémentaire). Il peut aussi ajouter le bonus d'un leader, s'il y en a un dans l'hex. Ensuite il lance un dé qu'il rajoute à son total. Le défenseur n'est pas en reste, et lance aussi un dé, auquel il ajoute la valeur de défense du terrain dans son hex. Bon, il peut y avoir quelques modificateurs additionnels, mais le principe c'est ça. Ensuite, les joueurs comparent leur résultat. Si la valeur finale du tireur est supérieure à celui du défenseur, la cible est touchée. Sinon, c'est raté. Pour savoir ce qui arrive à l'unité B, il faut effectuer un test de dommage (pour chaque unité présente dans l'hex cible en cas de tir de zone) et donc lancer un nouveau dé pour chacune. Le résultat est amandé de la différence des deux premières valeurs et comparé à la valeur de moral de l'unité. Suivant le résultat l'unité est shaken (démoralisée), perd un pas (un squad est remplacé par un demi squad démoralisée) ou carrément éliminée.

Bon, ça semble compliqué à lire mais c'est en fait con comme la lune. Le seul truc difficile c'est le test de dommage car il faut comparer le résultat à 1, 2 ou 3 fois le moral et donc il faut un peu réviser les tables de multiplication… Bon point, le joueur adverse est aussi actif lors du tir. En plus de l'activation alternée, on est donc très loin de regarder l'adversaire jouer.

Par contre, ce jet de dé ne représente rien du tout. Ce n'est pas les gars qui se jettent à terre ou qui font des figures à la Matrix pour éviter les balles. C'est juste la résolution des combats. Pour moi, ça a été bizarre au début. Quoi, pas de table des combats ? Il me manque une aide de jeu ou quoi ? En fait, une fois dans le bain, ça marche bien.

Pour les blindés, vous rajoutez la valeur de pénétration, la valeur du blindage, l'angle où est touché la cible et vous appliquez le même principe. Evidemment une unité A tire forcément sur une unité B (le véhicule). Et donc oui, les blindés ont un moral. Ils peuvent de plus être ouvert, choqué, abandonné ou détruit (et remplacé par une épave), mais le principe reste identique. Donc là encore, ça se résout bien.

Flap flap…

Il y a encore des règles (courtes) pour bunkers, du barbelé, de l'artillerie, des règles de nuit et plein d'autres choses, mais le plus surprenant est la présence d'hélicoptères. Normal me direz vous, LnL simule la guerre du Vietnam ou les combats dans Mogadiscio, donc il faut bien des hélicos.

Là encore, LnL s'en tire avec simplicité. Les hélicos volent au dessus du terrain, quel qu'il soit. Il y a possibilité d'effectuer un vol stationnaire (pour déposer du monde ou tirer sans malus). Le mouvement est illimité. Mais le tir n'est possible qu'une seule fois. Il est bien sûr aussi permis de tirer sur l'hélico en tir d'opportunité, justement si l'opportunité se présente… Suffisamment réaliste pour juste deux pages de règles… Ca me va.

Un tour rapide, sur soi-même…

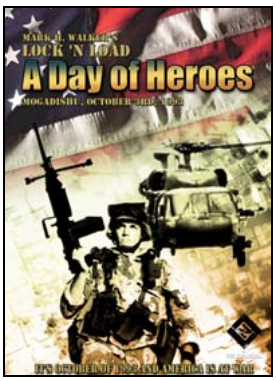
Un tour de jeu, c'est simple. Ca commence par une phase de ralliement, ça continue par la phase d'opérations, le cœur du truc, et ça se finit avec la phase administrative, où les joueurs retirent les multiples marqueurs de la carte. Y'a pas plus simple !

Moralité…

A première vue, LnL semble être un système sérieux. Ni trop compliqué ni trop simpliste. Le tout paraît logique et connu, tout en ayant quelque chose en plus par rapport aux systèmes classiques. Loin d'un « Valor & Victory », sévèrement critiqué dans le numéro 11 (ce qui n'a d'ailleurs pas trop plus sur boardgamegeek…). Bref, il est temps de voir LnL tourner en vrai, avec le module « A Day of Heroes », donc.

LnL : A Day of Heroes

« A Day of Heroes » est un module du système Lock'n Load, de Mark H. Walker (Monsieur LnL) et Tom Herrschaft sur les combats des troupes américaines dans Mogadiscio en 1993. Le jeu contient une carte format A2 et 170 pions.



Après avoir vu le système LnL dans les pages précédentes, passons maintenant au jeu lui-même : « A Day of Heroes ». Ce module permet de simuler les combats des troupes américaines (et pakistanaises) dans la ville de Mogadiscio en 1993. En particulier, le module permet de rejouer le film « Black Hawk Down » (ou « La chute du Faucon Noir », film de Ridley Scott, dans lequel on ne croise ni Barbe-Rouge, ni Triple-Patte…).

Beautiful…

Le moins qu'on puisse dire à l'ouverture de la boîte, c'est que c'est beau. Carte format A2, en dur, cartonné comme à l'ancien temps, représentant une zone de la ville de Mogadiscio. Surprise, pas d'hexagone mais un damier de jeu d'échec… Pas plus mal pour simuler cette zone urbaine, avec des maisons formant des blocs chers aux américains.

Les pions, peu nombreux, sont aussi colorés et réussis. Par contre, il semble clair qu'il n'y aura pas assez de marqueurs pour jouer les gros scénarios. Pour ces scénarios, on trouve 8 pages A4 cartonnées (chaque page = un scénario) et une dernière (mais pas cartonnée cette fois) pour un maxi scénario (impossible d'appeler ça une campagne mais ça s'en approche dans l'esprit).

Deux aides de jeu, une cartonnée et une non, complètent le tout avec le livret de règles spéciales de 5 pages.

But…

Impression mitigée après l'ouverture de la boîte. Du classe et du cheap en même temps. Il faudrait une demi planche de pions en plus pour ne pas être gêné par le manque de marqueurs lors des parties. Pourquoi certaines pages A4 sont cartonnées et d'autres pas ? Pourquoi je ne trouve pas d'aide pour compter les points de victoire, alors que tous les scénarios ou presque tournent autour de ces PV ? Pourquoi les scénarios sont en A4 recto-verso, avec pas mal de règles spéciales à chaque fois ce qui donne une impression d'avoir du texte trop tassé ?

Bon, alors il faut voir là un compromis. Le jeu n'est pas cher, et la qualité est là, mais pas partout. Personnellement, j'aurais préféré un peu plus de confort pour un prix supérieur. Mais vu le prix des premiers modules LnL, je pense que l'éditeur a volontairement voulu une boîte abordable et a donc été obligé de limiter les coups.

Par contre, côté infographie, il a mis le paquet ! Le logo LnL est partout ! Sur chaque scénario, en grand comme dans les règles. Personnellement, c'est un peu trop pour mon goût, mais bon…

Pour les marqueurs, si vous n'avez pas d'autres modules de la série, je vous conseille de télécharger la démo de « Band of Heroes » sur le net. Vous y trouverez plein de marqueurs supplémentaires, qu'il faudra imprimer, mais ça vous dépannera bien.

Special rules…

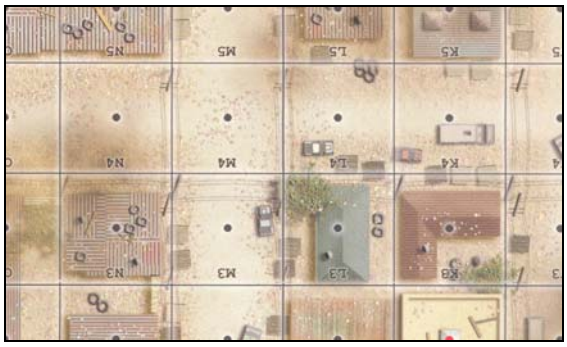
5 pages de règles spéciales, donc, pour présenter le terrain, les troupes et le matériel propres à ce module. Et en particulier pour représenter les combattants somaliens (il est difficile de parler d'armée somalienne…), qui ont un fonctionnement très particulier. Ils subissent des pertes au lieu de devenir désorganisés, ils ont une faible valeur de combat et un faible moral, ils sont accompagnés de groupe de civils plus ou moins hostiles aux américains… Bref, il va falloir apprendre à les manœuvrer pour arriver à faire trébucher l'élite de l'armée américaine avec Rangers, Delta Teams, Black Hawk et même un bon gros char !

Ces règles ne rajoutent aucune complication aux règles de base. Par contre, étant donné le terrain présent (et son découpage en cases et non en hexagones), étant donné la présence d'une seule véritable armée, ce module est très particulier et un peu une exception dans le monde LnL. Pas gênant pour débuter, mais il faut tout de même savoir où on met les pieds.

Bon, ça tombe bien, c'est justement ces particularités qui m'ont fait acheter ce module. Jouer les GI en Normandie ne m'intéresse pas. Les cartes du module sur le Vietnam m'ont repoussé. Ce module me semblait parfait pour « toucher » à LnL…

1 + 1 + 1 +…

Quand je débute dans un tel système, je commence par le scénario 1 et je les joue tous ou presque. Il y en a toujours un ou deux qui ne m'attirent pas (exemple : un scénario de nuit dans un système que je ne maîtrise pas encore…). Ca commence mal avec aDoH, les scénarios ne sont pas numérotés… Première étape, essayer de classer tout ça. Mais comment ? D'abord le gros scénario à la fin. Ensuite, après observation, tous les scénarios sauf deux se déroulent le 3 octobre 1993. Ca en fait ! Devinez pour le gros scénario ? Yes, 3 octobre 1993… En gros, tous parlent donc de la même chose, soit en version longue soit en partie… Restent donc les deux autres. L'un est utilisé comme introduction, avec les pakistanais et l'autre est là pour nous permettre de jouer avec le char M1A2… Ils sont de plus courts (3 et 4 tours) et le premier ne met en scène que 4 pions pakistanais…



A première vue, c'est pas dans ce module qu'il va y avoir le plus de diversité dans le jeu. La carte n'est pas si grande, et surtout chaque bloc ressemble à son voisin. Et côté troupes, les somaliens sont presque tous identiques et le joueur américain dispose quasiment tout le temps de Rangers et de delta Teams.

Let's dance…

Cette impression de monotonie s'est vite retrouvée dans le jeu. Au bout du quatrième scénario, j'ai lâché l'affaire… Le joueur a vite l'impression de tourner en rond et de toujours jouer la même chose (avec par exemple, l'hélicoptère qui s'est crashé dans les rues de Mogadiscio toujours placé au même endroit dans plusieurs scénarios)… J'ai donc rangé les scénarios et j'ai mis en place the big one, la campagne, le gros scénario, la journée du 3 octobre 1993 au grand complet.

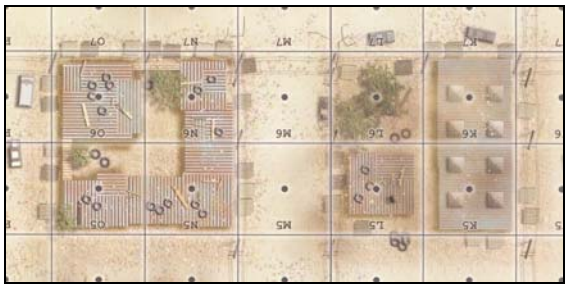
Et cette fois-ci, je ne me suis pas trop ennuyé. J'ai même à un moment eu un petit frisson qui m'a parcouru la colonne vertébrale. Pour vous dire… Bon, OK, cela n'a pas été non plus le nirvana, il faut être franc. Un bloc, puis un autre, puis un autre…

De plus, les somaliens ne sont pas très marrant à jouer. Totalement surclassés par les soldats américains, ils ne peuvent que ralentir et attendre, attendre, attendre le bon jet de dé pour foncer sur les américains un peu trop présomptueux qui viennent de passer démoralisés. C'est très défensif, donc, avec ce camp. Sans parler des « mobs », ces civils plus ou moins en colère qui manifestent dans les rues. Le joueur somalien doit lancer un dé pour savoir s'il peut bouger ou non ces manifestants. Bonne idée à la base, mais ils deviennent aussi pénibles à jouer à la longue.

Enfin, dernier point, les renforts somaliens. Il y a deux systèmes. A chaque tour, le joueur doit tester sur chaque barricade pour savoir ce qu'il obtient en renfort. Et en plus, il y a un système bien relou avec un jeu de 52 cartes (non fourni) pour des renforts supplémentaires, selon les cartes tirés… Bien compliqué pour pas grand-chose. De toute façon, comme il n'y a pas non plus beaucoup de pions pour les somaliens, le joueur se retrouve vite avec tout ce dont il a besoin sur la carte…

Allez hop ! A la niche…

Bon, vous l'avez compris, je n'ai pas été emballé. Ce n'est pas que le jeu soit mauvais, hein, mais il est juste monotone. Le système LnL m'a bien plus et il n'est pas en cause. C'est ce module qui est juste pas terrible. Ho d'accord, le matos est joli tout plein (mais je veux plus de marqueurs) mais on voit que l'éditeur a sabré certaines aides pour maintenir un prix bas.

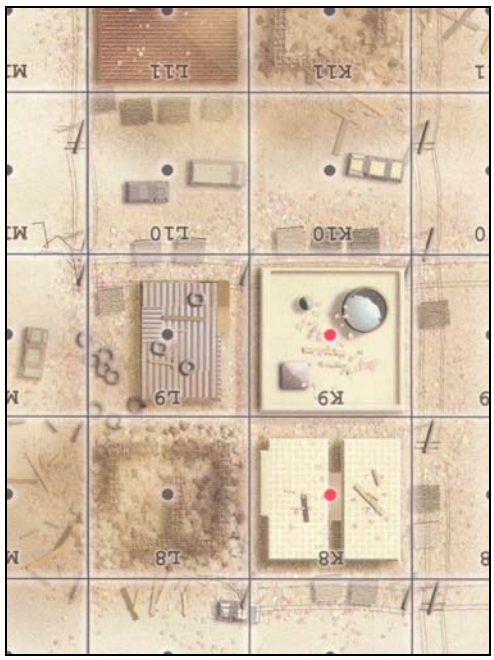


Et puis surtout, la carte est trop petite et le nombre de scénarios ridicule, étant donné leur côté répétitif. Il aurait fallut plus de pions, plus d'armées représentées (avec pourquoi pas des français)… Ici, on n'a au final qu'une seule action ou presque représentée. Ce fameux 3 octobre 1993. Je passe sur les 4X4 somaliennes qui ne furent jamais présentes lors de cette action mais qui sont bien là dans le jeu, c'est anecdotique.

Avec tout ça, le jeu ne récolte pas plus de

6/10.

Une idée ne fait pas un jeu complet. Je me demande si je n'aurais pas mieux fait d'acheter le DVD du film plutôt que ce jeu. Je me serais peut être plus amusé… Par contre, je le répète, le système n'est pas en cause. Il faudra donc que je teste un autre module, si j'en trouve le courage. ADoH est donc une grosse déception. Un beau matos ne font pas un bon jeu. C'est mieux d'avoir du fond, et du fond copieux. Le prix du jeu est finalement correct. Le joueur en a pour son argent. Mais pas plus.



La Crise ? Oui mais laquelle ?

Je me demandais comment le monde du wargame allait résister, mais pour le moment, tout va bien. Comment ça résister à quoi ? A la Crise, bien sûr ! Avons-nous eu des faillites en chaîne ? Des fermetures de boutiques en ligne ? Des disparitions d'éditeurs ? Et bien non. Pour le moment, il ne s'est rien passé. Les boutiques sont toujours là, les éditeurs aussi.

Yes, we can !…

Le pays le plus touché par la crise est sans conteste les USA. Les banques et l'automobile sont sous perfusion de l'administration Obama. Pourtant nous n'avons pas encore vu de fermeture de boutique en ligne US. De même, aucun éditeur n'a disparu. Si le niveau des commandes ou des preorders a (sans doute) diminué, personne n'a encore tiré le signal d'alarme. Et nous avons vu dernièrement avec Bunker Hill Games, qu'un tel appel à l'aide pouvait être efficace. Lorsque le proprio a appelé à l'aide, les consommateurs ont répondu présent et ont permis, en passant massivement commande, à Bunker Hill Games de passer la période délicate qu'il traversait.

Mauvais exemple…

Bien sûr, il y a eu quelques jeux retirés de la liste des preorders des éditeurs. MMP y a été de sa blague, en retirant le jeu « Crucible of Courage » de Richard Berg, alors que celui-ci avait pourtant franchit le nombre de preorders minimum, imposé par l'éditeur lui-même. Rien ne m'étonne plus de la part de MMP sur son système de pré-achat… De toute façon, ils ont bien trop de titres en prévision pour la petite structure qu'ils sont. De plus, sans aucun support (parfois même aucun exemple graphique), il est évident que les acheteurs ne vont pas se précipiter… Et l'exemple « Up Front ! », ancien hit d'Avalon Hill dont la mise en preorder est sans cesse repoussée, n'est pas là pour plaider en faveur de MMP. Et je ne parle même pas des modules ASL qui ne sont pas disponibles, pour ne pas en rajouter et avoir l'air de tirer sur l'ambulance… Bref, à mon avis, les problèmes de preorder de MMP sont plus liés à leur (non) fonctionnement qu'à la crise économique.

En trompe l'oeil…

GMT, autre poids lourd du marché, ne semble pas non plus souffrir. Les jeux sortent toujours aussi régulièrement. Et même si « Bataan ! » a été retiré des preorders, c'est pour réapparaître aussitôt chez Compass Games, compagnie qui semble d'ailleurs passer à la vitesse supérieure en terme de parution de jeux. Dans la série des petits qui grimpent, on peut aussi parler de la fin de Khyber Pass Games, qui se saborde pour repartir de plus belle sous le nom de Legion Wargames. Des jeux sont déjà prévus pour cette année. Je peux aussi citer Blue Iguana Games (ADRESSE DU SITE), nouvelle société qui annonce aussi des jeux pour cette année.

La France n'est pas en reste et on n'avait sans doute jamais vu ça. Dans l'année, nous avons déjà eu deux nouveaux jeux de la part d'Hexasim (« Liberty Roads » et « Kawanakajima 1561 ») et un nouveau magazine (en anglais, mais l'éditeur/rédacteur en chef est bien français) « Battles » est sorti. Deux numéros sont prévus avant la fin de l'année. Vae Victis bien a failli passer à la trappe, mais cela est dû à la concurrence féroce que se livrent plusieurs éditeurs français (dont Histoire & Collections, éditeur de VV) sur les revues historiques (principalement centrée sur la seconde guerre mondiale).

Ma petite entreprise…

A première vue, le milieu du wargame ne connaît donc pas la crise. Et c'est tant mieux, car je ne pense pas qu'Obama renflouerait GMT !… Pourtant, le pouvoir d'achat a diminué, aussi bien en Europe qu'aux Etats-Unis. Tout le monde en parle, même si notre président semble avoir du mal à faire un geste de ce côté…

Si les boutiques ou les éditeurs ont jusque là été épargnés, c'est parce que les joueurs et donc les acheteurs ont été épargnés. Tout cela me paraît logique. Si je joue au wargame, c'est parce que j'ai

de l'argent pour en acheter et du temps libre pour y jouer. Si j'étais un jour dans le besoin, j'arrêterais d'abord d'acheter des jeux et je supprimerais mes vacances prévues à la Bourboule. Si cela devenait plus grave, je vendrais mes jeux et je fouillerais les poubelles plutôt que de perdre mon temps à jouer. Pour vous, je ne vous le souhaite pas, mais ça devrait être la même chose.

Je n'ai pas vu plus de joueurs que d'habitude vendre des jeux en occasion. Par exemple, je n'ai vu personne vendre ses jeux de la série OCS qui dorment sur l'étagère. Au contraire, j'ai même encore vu des annonces de joueurs cherchant tel ou tel module de la série ! Donc le wargamer moyen passe plutôt bien la crise.

Pourvou qué ça doure…

Tout ceci, c'est pour le moment, car l'effet du choc de la crise peut encore arriver jusqu'aux joueurs. Quand un château de cartes s'écroule, les cartes les plus hautes arrivent au sol plus tard que les autres. De plus, visiblement cette crise ne va pas faire tomber toutes les cartes. Mais nous ne sommes pas à l'abri de la disparition d'une boutique ou d'un éditeur en cette fin d'année 2009 et même en 2010, année de la reprise d'après les spécialistes (oui ceux qui n'avaient pas vu venir la crise…).

$ against €…

Avant la crise, le dollar était au plus bas face à l'euro. Pour nous, joueurs français, l'achat aux USA directement auprès des éditeurs était très avantageux. L'année 2008 a été faste de ce point de vue là... Depuis la crise, le dollar est remonté. Les boutiques françaises doivent se frotter les mains, car, elles redeviennent compétitives, avec un stock de jeux qu'elles ont acheté avec un dollar faible. En effet, il devient meilleur marché d'acheter dans une boutique française, surtout si l'acheteur peut se déplacer jusqu'à elle, que d'acheter aux USA et de rajouter les frais de port.

Il faut dire que s'il y a bien une chose qui ne connaît pas la crise, c'est les frais de port. Depuis quelques années, ils ne font qu'augmenter. Doucement mais sûrement. La faute au pétrole, on nous dit. Je préciserais la faute au pétrole quand le prix du baril augmente. Car quand il diminue, je n'ai pas encore vu le prix du colissimo baisser…

Un train peut en cacher un autre…

Il ne faut pas tout confondre. La crise actuelle, dont tout le monde nous parle, est financière. Les banquiers (et le quidam aussi, plus ou moins consciemment…) ont créé de l'argent virtuel, argent qui a disparu du jour au lendemain. Bon OK… Je résume. Les frais de port ne sont donc pas liés à cette crise là.

S'ils augmentent, c'est parce qu'il faut bien gagner de l'argent. Il faut faire une marge. Le problème, c'est que le transport est lié principalement au pétrole. Le prix du pétrole a fortement augmenté ces dernières années, avant de se casser la figure au début de la crise financière. Le prix du baril augmente car d'une part la demande est croissante (la Chine et l'Inde consomment plus, et se rapprochent du niveau des pays dits riches, tel la France) et d'autre part les stocks de pétrole diminuent. Plus important, le pic de production du pétrole (le moment où on aura consommé plus de pétrole qu'il n'en restera dans les entrailles de la Terre) est proche. Les experts semblent plus ou moins d'accord. En 2015, ce pic aura été passé. Demain, donc. Si le prix du pétrole a baissé, c'est parce que la demande est moins forte, à cause de la récession économique. Il y a moins de matière première à transporter jusqu'aux usines, donc moins de matériel produit et donc moins à transporter jusqu'aux points de vente.

Prix du timbre…

OK, la crise semble peu affecter notre petit monde du wargame. OK aussi, les joueurs semblent passer cette crise sans trop de dommage. Le marché se porte relativement bien, l'offre augmentant même avec l'arrivée de nouveaux acteurs. Mais cela risque bien de ne pas durer. En effet, le prix du pétrole ne peut qu'augmenter dans l'avenir. S'il y a bien reprise économique en 2010, il y aura demande accrue en pétrole et donc envolée nouvelle de son prix. Ceci accentué par le fait que les réserves vont diminuer et donc que l'offre en pétrole va diminuer (Ou en tout cas être à son maximum et donc stagner

pendant quelques temps. Même lors de la période du pétrole fort, aucun des pays producteurs n'a augmenté sa production). Les frais de port ne sont donc pas près de baisser…

Que se passera t'il quand pour un jeu en preorder chez MMP ou GMT, il vous faudra payer autant que le prix du jeu en frais de port ? Pour le moment, on en est à la moitié, grosso modo, pour un jeu de prix classique de 50€. Avec un dollar faible ou à parité avec l'euro. Il semble actuellement préférable d'acheter un jeu de l'année dernière en boutique, alors qu'un jeu en preorder acheté directement chez l'éditeur est encore légèrement moins cher que le même jeu acheté en boutique. Si le dollar repasse devant l'euro (cela dépendra en partie de la sortie de crise aux USA et des choix d'Obama) ou si les frais de port sont doublés, augmentations modérées après augmentations modérées, en quelques années, que ferez vous ? Et bien, c'est simple : il faudra sans doute grouper ses achats et être moins impatient.

Grouper ses achats, c'est ne plus passer qu'une seule commande par an chez GMT, par exemple, et acheter plusieurs jeux pour rentabiliser les frais de port. Ca peut aussi être acheter en commun avec d'autres joueurs, habitants à proximité.

Etre moins impatient, c'est admettre de recevoir un jeu quelques mois après sa sortie. Soit parce qu'il vous faudra passer une commande groupée, soit parce que l'acheminement se fera de nouveau par bateaux (beaucoup moins cher qu'un transport aérien), mode de transport qui pourrait alors revenir au goût du jour alors qu'il a été supprimé il n'y a pas très longtemps.

Dernière solution, au lieu d'acheter en direct chez l'éditeur, la boutique. Il pourrait devenir plus rentable d'acheter ses jeux dans une boutique, à côté de chez vous. Qui mieux qu'une boutique peut grouper ses achats ? Bien sûr, pour cela il faudra disposer d'une telle boutique près de chez vous. Ce ne sera pas le cas de tout le monde…

Le cimetière des boîtes…

Le format d'avenir n'est pas la boîte en carton. Il faut être réaliste, si les frais de port augmentent, la première chose qui sautera, c'est la boîte dans laquelle nous rangeons les éléments du jeu. Sans boîte, pas de boîte en carton supplémentaire pour emballer le tout, afin d'éviter les coups lors du transport. Sans boîte, le coût est diminué par deux. Le ziploc (ou jeu sans boîte) est donc notre avenir. Encore mieux, le format magazine, du style S&T, ATO, Battles, Six Angles, Taktyka i Stategia, Vae Victis, semble encore plus indiqué… Tiens, ça tombe bien, il y a déjà pas mal de chose qui existe ! Tant mieux, nous n'aurons pas à tout inventer.

En passant, autant vous dire que ce sera la fin évidente des jeux monstres. Personne ne pourra plus se payer ces jeux avec des frais de port élevés. Ils seront bien trop lourds et encombrants. Les joueurs d'OCS feraient bien de garder précieusement leurs jeux, car ils risquent bien de ne pas en avoir de nouveaux éternellement…

DTP enfin ?…

Et le DTP dans tout ça ? Qui dit DTP dit pas de frais de port, bien sûr. Dans mon hypothèse, le DTP sera évidemment compétitif. Les mentalités devront évoluer, car le modèle économique du DTP est totalement différent du marché classique. Quand on voit qu'actuellement MMP (toujours eux !) a du mal à mettre les règles de certains jeux en ligne…

Avez-vous remarqué tout de même que plusieurs « vrais » éditeurs s'y mettent, au DTP ? Je ne parle pas de Perry Moore, hein ? Mais d'Avalanche Press et Lock'n Load Publishing, pour ne citer qu'eux. LnL est d'ailleurs le plus avancé et propose du DTP pour des magazines, des jeux épuisés (qui ne seront

jamais réédités) mais aussi des modules du système LnL (qui pourraient et seront sans doute réédités). LnL propose donc une offre très diversifiée. A mon avis, LnL est l'éditeur le mieux préparé pour l'avenir. Si les jeux en boîtes ne peuvent plus se vendre, à cause de frais de port trop élevé, ils n'auront aucun problème à basculer sur un autre format. Ils savent déjà faire du « sans boîte » car certains modules LnL sont vendus comme cela. Ils savent aussi faire du DTP. AP est dans le même cas, même s'ils sont encore en retrait sur les jeux DTP. Pour le moment, ils ne proposent principalement que des règles. Pas encore beaucoup de pions ou de cartes.

Si LnL et AP sont prêts pour l'évolution inévitable de notre hobby, c'est loin d'être le cas des autres éditeurs. Les deux historiques, GMT et MMP, ont encore beaucoup de chemin à parcourir. Je crois d'ailleurs plus en GMT qu'en MMP. Il n'y a qu'à comparer les sites de ces deux éditeurs pour comprendre qui est à la traîne…

Maintenant ou jamais...

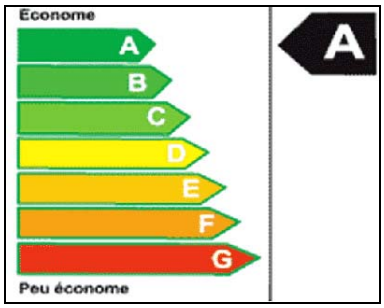
Pour conclure, il ne fait aucun doute que la vraie crise, pas la financière actuelle, mais la crise énergétique, en sommeil pour le moment car masquée par l'autre, va bouleverser notre vie à court terme et notre hobby à très court terme. Il est clair que les éditeurs ne sont pas prêts. Ils est clair que nous, joueurs, ne sommes pas prêts. A eux comme à nous, il va nous falloir évoluer.

Les éditeurs vont devoir revoir leur modèle économique, diversifier leur offre et, sans doute, planifier un peu plus clairement la sortie de leurs jeux. LnL me semble être un bon modèle : divers supports, pas de monster games. Il ne leur reste plus qu'à clarifier la sortie de leurs jeux, en remplacement de leur P500 opaque.

Les joueurs devront eux redevenir raisonnables. Cela veut dire cesser les achats collections, être patient (ne pas attendre tous les jours un nouveau jeu qui arrive à la maison le lendemain de sa sortie), acheter plus en boutiques (et se déplacer pour aller chercher son jeu) ou alors se mettre au DTP.

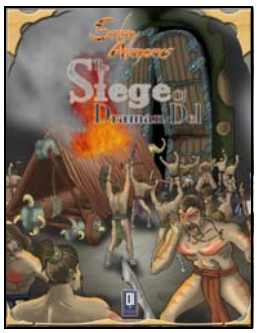
Bien sûr, ce que je décris dans cet article n'arrivera pas demain. Mais bien plus tôt que certains ne le pensent, à mon avis. Il vaut mieux s'y préparer. Pourquoi ne pas commencer à réduire vos achats ? « Un jeu acheté = un jeu joué » doit devenir la règle. Plutôt que d'être obligé de se restreindre subitement, mieux vaut une période de transition douce. Habituer les éditeurs à moins vendre de jeux, donc les inviter à produire moins (et mieux en passant). Les inviter aussi à se diversifier. Une bonne nouvelle serait de voir enfin démarrer le DTP. J'attends avec impatience qu'un éditeur propose un jeu au format boîte traditionnel et à moitié prix au format DTP en téléchargement.

Le pire serait d'être obligé d'arrêter brutalement tout achat le jour venu. Ce serait la ruine immédiate des éditeurs. Réduisons la voilure tant que nous le pouvons encore. Favorisons les petits jeux, les magazines et le DTP. Allons acheter nos jeux en boutique si nous le pouvons. C'est à ce prix que le monde des wargames sera encore vivant dans 10 ans… Force est de constater qu'à quelques exceptions près, il n'est pas prêt pour affronter la crise énergétique qui s'annonce. Et visiblement, ce n'est pas la crise financière qui va lui ouvrir les yeux, bien au contraire… A nous, joueurs, de provoquer le changement. Commençons donc par changer nous même. Les éditeurs suivront.



The Siege of Draman Del

« The Siege of Draman Del » est un jeu de O'Bully basé sur un jeu de rôle. C'est un DTP vendu sur www.wargamedownloads.com pour le prix faramineux de 5$.

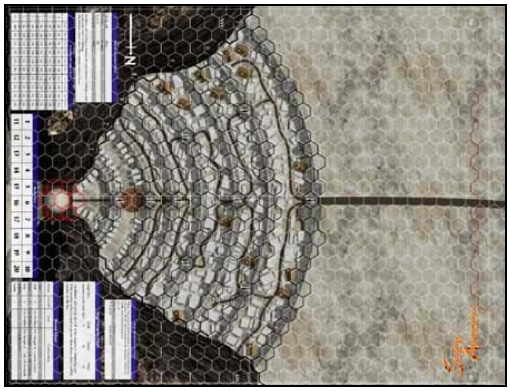


Bon, autant le préciser tout de suite pour les puristes, ce jeu n'est pas un jeu historique. Voilà, c'est dit. Et certains vont nous quitter de suite. Tant pis pour eux. Pour les autres, ceux qui souhaitent un peu d'exotisme, je continue donc mon article.

Des rôlistes ont décidé de créer un jeu sur un épisode d'une aventure de leur jeu de rôle favori « Seven Advencers ». Cet épisode est le combat qui opposa deux camps, le Draman (les bons) contre le Zénith (les méchants). Le combat a lieu pour la ville de Draman Del (ville draman comme son nom l'indique), ville frontière entre les deux mondes. Cette ville est coincée entre deux montagnes infranchissables. Pour passer dans le monde Draman, les troupes du Zénith doivent conquérir la ville.

La ville…

Draman Del est donc une ville en forme d'entonnoir. Elle est composée de 7 murs de protections successifs. Entre ces murs se trouvent des maisons. On trouve évidemment des tours et des portes, comme dans toute ville fortifiée.



La carte, découpée en quatre A4, représente donc les abords de la ville, jusqu'au cœur représentée par 7 hexagones, en bord de carte, zone que les troupes du Zénith doivent avoir conquise, en éliminant tout leurs ennemis de la carte. La carte est assez réussie, même si le détail est un peu flou. Les limites d'hexagones, de couleur différentes, indiquent clairement ce qui est une porte, un mur ou une tour. Parfait pour jouer.

Les troupes…

Les troupes sont représentées par des pions de couleurs différentes, gris et beige, avec un aspect « pierre » choisi par l'auteur. Petit problème, les couleurs sont assez semblables en cas de lumière faible. Bien éclairer la table de jeu pour une partie en soirée…

Les deux camps ont des troupes communes : de l'infanterie, de l'infanterie d'élite, de la cavalerie et des chefs. Le camp Draman dispose de prêtres, alors que le camp Zénith dispose lui de catapultes et de béliers, ainsi que d'un pion Gwark (définition de la chose : « the Gwark is a powerful undead, who were great evil kings in life ») ultra puissant.

Les unités ont deux valeurs : la valeur de combat et la valeur de mouvement.
Les leaders ont aussi deux valeurs. La première est la valeur de combat, et la deuxième un modificateur au dé.
Les prêtres sont des unités particulières. Elles ont deux valeurs, de manière traditionnelle, mais elles ont en plus une valeur de magie de 5. Si une unité prêtres est impliquée dans un combat, le joueur lance un d10. Si la valeur est de 5 ou moins, le résultat est ajouté ou retranché du dé. Si le résultat est de 6 ou plus, il ne se passe rien. Les prêtres peuvent donc être très puissants, mais leur influence est tout de même aléatoire…
L'unité Gwark peut attaquer deux fois de suite et est ultra puissante. Mais elle n'est pas disponible de suite, nous verrons cela plus loin…

Le camp Draman débute la partie avec 21 infanteries, 7 infanteries d'élite, 10 cavaleries, 5 prêtres et une demi douzaine de chefs. Le

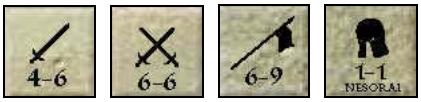
camp Zénith dispose lui de 63 infanteries, 21 infanteries d'élite, 10 cavaleries et 3 chefs. Il dispose aussi de 4 catapultes et 3 béliers. Le camp Draman doit donc combattre à 1 contre 3. Sans compter que si une unité Draman est éliminée dans un combat, elle est définitivement retirée du jeu, alors qu'une unité du Zénith éliminée revient en jeu au tour suivant, par le bord Est de la carte. Ceci représente le fait que toute l'armée du Zénith est présente pour le combat, même si elle n'est pas représentée sur la carte. Une unité éliminée est donc remplacée par une autre en renfort. Amis des situations désespérées, bonjour…

Les règles…

Une page de garde et 5 pages suffisent à modéliser l'action. On a affaire à du simple et classique. La phase de jeu est la suivante, en commençant par le joueur du Zénith :

- Renforts,
- Tir à distance (jet de lances) et attaque des armes de siège,
- Mouvement,
- Combat,
- Sortie de nuit des unités Draman (joueur Draman uniquement).

Plus que classique, sans aucune interaction entre les joueurs.



Pas besoin d'expliquer les renforts. Le tir à distance est utilisé par une unité d'infanterie qui peut attaquer une unité ennemie à deux hexagones de distance. Le combat lui a lieu entre des unités adjacentes. Rapport de force plus quelques modificateurs, on lance un d10 et on regarde le résultat sur la table des combats : Pas d'effet, attaquant éliminé, retraite de l'attaquant, échange, défenseur éliminé, retraite du défenseur. Aucune surprise.

La phase spéciale des Draman de sortie de nuit, représente des raids lancés par les assiégés pour détruire les armes de siège du Zénith. Cela se limite à lancer un d6 sur une table. Autant le savoir de suite, les armes de siège ne vont pas faire long feu. En quelques tours, les 7 pions vont disparaître…

Et c'est bien dommage pour le camp du Zénith, car les béliers peuvent détruire une fortification adjacente, et les catapultes toute fortification sur la carte, sans notion de distance. Le joueur lance deux d6 sur une table et vérifie si la fortification est détruite. Dans ce cas, un marqueur « ruine » est placé dans l'hex et les unités ennemies présentes font retraite d'un hexagone.

Et du piment…

Plus que du sel, il s'agit bien de pimenter l'affaire. Une série de règles spéciales ajoute juste ce qu'il faut aux règles pour que ce soit intéressant à jouer. C'est quand même très classique dans les principes donc il fallait bien ça…

Le joueur Draman peut recevoir un bonus si les troupes du Zénith ne contrôle aucun hexagone de fortification après le premier tour. Ce cas de figure n'est jamais arrivé lors de mes parties de test… Eventé le piment…

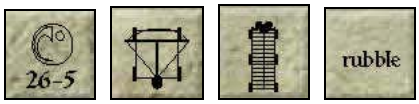
Le joueur Draman peut aussi recevoir un bonus si un chef est tué en combattant le Gwark. Il est plus jeune, ce piment là, je sens quelque chose au bout de la langue… Bon, moralité, approcher les chef Draman de la bête… Et espérer que le joueur Zénith attaque un hex contenant un chef Draman. Car s'attaquer à la bête est un suicide. Elle dispose de 25 points de combat quand la meilleure unité Draman n'en a que 7. Même avec le bonus d'un chef (de 1 à 3), il va falloir de la chance. Bon, si jamais ça marche, l'armée du Zénith n'a pas de deuxième Gwark en réserve. Une fois éliminé, le pion ne revient pas en jeu…

Enfin, le joueur Draman peut décider d'inonder une partie de la forteresse (entre les murs 4 et 7) au début de n'importe quel tour. Toute unité entre ces murs est immédiatement attaquée à 6 contre 1. Si elle est éliminée, elle arrivera en renfort, en bout de carte au tour suivant. Si elle survit, elle est déplacée sur le premier mur (le 7ème). Petit problème, rien n'est dit sur les éventuelles unités Draman qui seraient restées

entre les murs. J'ai décidé de les éliminer purement et simplement.

Echelle…

Bon, des échelles, il va en falloir pour partir à l'assaut de Draman Del. Mais ce n'est pas de celles-là dont je veux parler. Un tour de jeu représente une journée, une unité d'infanterie 250 hommes, une unité de cavalerie 100 hommes, une unité de prêtres 10 prêtres et un chef un chef…



Deux unités peuvent être empilées dans un hex, mais il y a des restrictions. Seulement 2 infanteries ou 2 cavaleries ou 2 prêtres. En plus un prêtre et un leader peuvent être empilés avec de l'infanterie. Le Gwark ne peut être empilé avec personne.

A l'assaut…

20 tours, ça semble bien long pour un jeu de ce type… Mais en fait, c'est bien étudié. Car une fois la forteresse inondée, le coût du terrain dans cette zone est doublé. En gros tout hex vaut 4 points de mouvement. L'infanterie a 6 PM, la cavalerie 8 et le Gwark 5. Donc mis à part la cavalerie qui fera mouvement de deux hex (mais en passant uniquement par les portes et les murs en ruine…) les autres feront mouvement d'un hex à chaque tour…

Une partie c'est simple car ça suit toujours le même principe. Les troupes du Zénith détruisent quelques hex avant que les armes de siège ne soient définitivement éliminées. Les troupes Draman reculent, en plus ou moins bon ordre. Dès qu'elles atteignent le 4ème mur, le joueur déclanche l'inondation et les troupes du Zénith se retrouvent au mieux sur le 7ème mur et au pire sur le bord Est de la carte. Ensuite, les troupes du Zénith avancent péniblement dans la zone inondée, puis doivent reprendre 4 murs à l'ennemi et enfin livrer le combat final pour les hex de victoire, porte d'entrée sur le monde Draman.

Vous l'aurez compris, il ne faut pas traîner en route côté Zénith. Les 20 tours passent vite. Alors bien sûr, toute unité Draman éliminée ne reviendra pas, mais rappelez vous que la ville est en entonnoir. Plus le joueur Draman recule, moins il a besoin de troupes pour garnir son mur, car celui-ci est de plus en plus court.

Vue du camp de bataille…

Quel est le résultat de la course ? Et bien pour 5$, on a ici affaire à un bien bon petit jeu. Les règles sont claires, même s'il faut appliquer son bon sens sur quelques points. Le graphisme est bon. Et le jeu est tendu et bien pensé.

Je dois l'avouer, je n'ai pas acheté que ce jeu chez wargamedownloads. J'ai rajouté celui-ci à la commande, la vraie, celle avec de vrais wargames, au tout dernier moment. Je n'étais pas à 5 $ près. Et bien je ne regrette pas du tout mon achat. Excellent rapport qualité prix. Bon, bien sûr le jeu n'a rien d'historique. Mais il mérite largement le détour.

« The Siege of Draman Del » mérite donc un bon

7/10.

De quoi passer agréablement une soirée (prévoir une soirée de préparation pour le montage des pions et la lecture (rapide et sans souci) des règles. Recommandé pour tout joueur qui n'a pas d'œillères. Profitez en car 5$, c'est quoi ? 4€ au cours actuel ? Le prix d'un magazine en kiosque, quoi… Un mois de téléZ… Laissez vous tenter…

Zolfaqar's Blow

« Zolfaqar's Blow » est un jeu en DTP de Perry Moore, publié (enfin, si on peut dire…) par Firefight Games. Il contient une planche de pions, deux cartes A3 et un livret de règle.

Depuis la fin de Victory Games, force est de constater qu'il n'y a plus grand-chose à se mettre sous la dent en combat naval moderne. Le dernier S&T sur le sujet, le numéro 250 avec le jeu « Red Dragon Rising », a d'ailleurs bien attiré les amateurs, sans forcément les convaincre tous. Mais un autre jeu de ce type existe, en DTP. Son auteur n'est autre que Perry Moore, que les lecteurs fidèles d'errata commence à connaître.

Ce jeu se nomme « Zolfaqar's Blow » et modélise des affrontements hypothétiques entre les forces navales américaines présentes dans le détroit d'Ormuz et des forces iraniennes, cherchant par la même à empêcher la circulation des pétroliers dans cette zone du globe (40% du pétrole mondial transiterait par cette zone).

La base de la réflexion de Moore a été différents évènements survenus fin 2007 et début 2008, où de petits navires iraniens sont venus « menacer » des navires de guerre américains. Difficile de dire avec certitude s'il s'agissait oui ou non de navire rapide iranien armés ou non, mais il est sûr que ceux-ci se sont approchés très près des navires américains.

Un bateau iranien, le jour de l'incident…

Le but des iraniens était clairement de prévenir le monde. Quiconque (Israël ou Etats-Unis) attaquerait l'Iran, en particulier sous la forme d'un raid aérien ayant pour cible la destruction de sites de développement du nucléaire iranien, précipiterait le chaos dans le détroit d'Hormuz, donc sur les cours et le ravitaillement en pétrole et gaz de nombreux pays.

Moore s'empare…

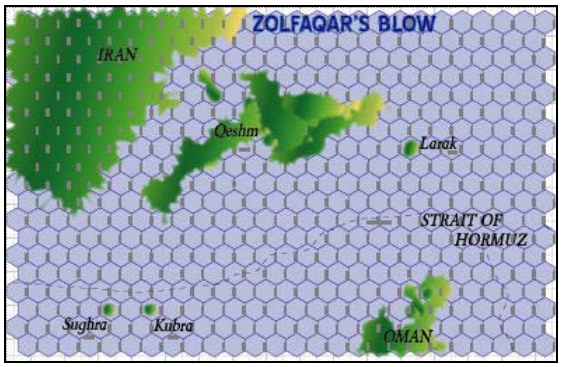
Perry Moore s'est donc emparé du sujet et propose donc un petit jeu qui comprend une planche de pions, deux cartes A3 (une opérationnelle montrant le détroit d'Ormuz, un hex représentant 5 miles, et une carte tactique), un livret de règles (8 pages de règles, 4 pages pour les 9 scénarios proposés et 3 pages de description du matériel iranien) et quelques aides de jeu. Question qualité, c'est du Moore. Les pions sont moches, tout comme la carte opérationnelle, et les règles comportent de nombreux points nébuleux.

Pour la carte opérationnelle (visible page suivante), la terre est verdâtre et semble plus proche du glaviot que d'autre chose. Et pour

rajouter une touche fun, la terre est au dessus des hexagones… Heureusement, les numéros sont toujours visibles… La Moore touch…

Moore en a marre…

Pour un joueur motivé dans mon genre, les deux premiers points ne sont pas un problème. J'ai donc refait pions et carte opérationnelle, en essayant de rendre les pions lisibles, ce qui n'était pas leur force première… Pour les règles, je me suis tourné vers l'auteur lui-même, et j'ai donc envoyé un mail de questions. Mais Perry Moore a la désagréable habitude de répondre par oui ou non aux questions. Ca a donc donné : « Le point suivant est-il noir ou rouge ? » Réponse de Perry « Oui ». Total, j'avais encore la moitié de mes questions non résolues. J'ai alors reposé mes questions, mais sous une forme plus accessible au Moore moyen, et cette fois-ci, je n'ai carrément pas eu de réponse… Monsieur Moore devait être mal luné ce jour là…



OK, je me retrouvais donc avec des pions et des cartes parfaitement utilisables pour jouer, mais des règles bancales. Pas grave, après tout le travail déjà effectué, je me devais de poursuivre et donc de jouer.

Moore se barre…

Les principes du jeu sont simples. Tout débute par un tour opérationnel. Les joueurs assignent des missions à leurs unités aériennes : Interception, CAP (idem interception mais au dessus d'un porte-avions) ou offensive (attaque de navires ou d'unités terrestres dans un hex). Après détermination de l'initiative, les unités terrestres iraniennes (lance-missiles divers) peuvent faire feu sur les navires américains détectés et à distance de tir. Les joueurs résolvent alors les attaques aériennes (avec combat aérien, tirs anti-aérien, bombardement, etc.) avant de passer à la phase navale.

Si un navire iranien (certains types uniquement) entre dans un hexagone contenant un navire américain, le combat est résolu sur la carte tactique. Le navire américain ne fait qu'avancer en ligne droite vers un bord de carte (il peut tirer aussi tout de même). S'il réussi à sortir de la carte, il s'est enfui. Un tour de jeu opérationnel peut contenir 4 tours de jeu tactique.

Moore s'y croit…

Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il y a du détail pour un petit jeu de ce type et avec peu de règles.

Pour les pions, côté iranien, on trouve des lance-missiles C-701, C-801, C-802, S300 PMU, Tor M1, Ra'ad et silkworm, des navires (8 types différents, plus des sous-marins), et des avions F4AE, Su27, Su30, Mig29 et F14. Le camp américain n'est pas en reste avec 8 types de navires (dont un porte-avions et des tankers), des avions à gogo tels que F18, E-6B, S3, F22, F35, AV8, E-2C et même des drones Predators.

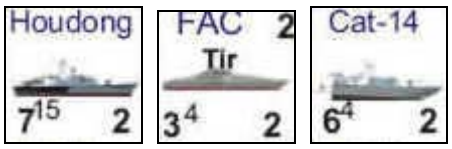
Pour les règles, on a des mines, du combat aérien, de l'attaque suicide, des sous-marins, des forces terrestres, de la détection, des torpilles… Le tout bien buggé…

Moore en fait trop…

La détection est un exemple type du jeu. Chaque unité dispose d'un rayon d'hexagones dans lequel elle peut tester pour détecter une unité ennemie présente. Pour cela, le joueur lance un dé et doit réussir moins d'une certaine valeur (différente selon le type d'unité qu'il cherche à détecter). Le problème c'est que je ne suis pas sûr du tout que toutes les unités puissent détecter tout type d'unité (aérienne, navale ou terrestre)… De plus la règle de détection n'implique pas pour autant un brouillard de guerre. Le joueur adverse connaît vos unités, détectées ou non, car il n'y a pas de marqueur de Task Force.

Mais la détection ne se déroule pas comme modélisée ici. Où sont les radars iraniens, qui seront sans doute la première cible des frappes américaines ? On ne retrouve pas non plus l'entraide des différentes unités pour la détection. Par exemple, un chasseur détecte de la même façon qu'un porte avion… Quand on voit que le E-2C (mini AWACS des américains) est capable de détecter automatiquement toute unité iranienne sur la carte…

D'après moi, une telle modélisation se doit d'avoir un système de détection cohérent et complet. Moore a décidé de représenter un engagement entre deux forces asymétriques où l'effet de surprise est primordial. En ratant ce chapitre, il a hypothéqué sérieusement les chances du jeu.



Pour en finir sur ce sujet de la détection et au final de la guerre électronique, je vous conseille vivement la lecture du dernier hors série du magazine « Champ de Bataille », centré sur ce thème et, bien que je n'apprécie pas trop ce magazine, bien que l'ensemble du numéro s'essouffle un peu sur la fin, c'est tout de même une mine d'or pour quelqu'un dans mon genre qui ne connaît la guerre électronique que de loin.

Moore se perd…

Mais revenons à ZB… Les règles ne sont finalement qu'un assemblage de briques indépendantes, pour lesquelles aucune unité finale n'a été vérifiée. Sur le papier, tout semble fonctionner, mais une fois en jeu, c'est un casse-tête complet. L'exemple le plus frappant est le combat aérien. Comme aucune mission d'escorte n'est prévue, comme les unités en mission offensive n'ont pas de valeur de combat aérien, le combat aérien se résume à un tir des unités en mission d'interception dans une zone précise (10 hex de diamètre). Pas de combat à proprement parler, donc, vu qu'un seul camp tire, l'autre priant pour n'avoir aucun dommage pour continuer sa mission…

Autre exemple, seuls certains navires iraniens peuvent entrer dans un hex de la carte opérationnelle contenant un navire américain et basculer dans la carte tactique. Mais cela n'empêche pas l'ami Perry de vous coller dans les scénarios n'utilisant que la carte tactique, des navires iraniens ne pouvant justement pas s'y trouver…

Dernier exemple, et je jette l'éponge, les unités d'infanterie terrestres présentes dans deux scénarios ne sont pas expliquées dans les règles, mais une table de combat est donnée dans le scénario. Aucune indication sur l'empilement de ces unités. Comme chaque camp dispose grosso modo du même nombre d'hommes à pieds et de même puissance, ça donne n'importe quoi au final.

Moore a bâclé…

Si l'idée de base est excellente, la réalisation est bâclée, tant au point de vue graphique que rédactionnel. Moore a tout faux sur ces pions, illisibles, sa carte opérationnelle (avec ces terres représentées par des crachats verdâtres) et ses règles incomplètes, mal écrites, incohérentes et surtout, pas testées ou ne serait-ce que relues…

Il serait grand temps que Moore se remette en question. Un bon sujet, quelques idées pondues à la va vite ne font pas un jeu. Je ne parle même pas d'un jeu correct ou un bon jeu, je parle de juste quelque chose de jouable. Soit il fait relire ses règles et tester ses jeux, soit il accepte de répondre aux questions des joueurs motivés. Dans le cas contraire, il peut continuer à créer tous les jeux qu'il veut, les joueurs continueront à les ignorer. Avec raison. Allez, 1 point pour l'idée, 1 point pour les similis règles. Au final

2/10.

C'est déjà trop bien payé…

PS : Les différents pions visibles dans l'article proviennent du site de Firefight Games. Ceux que j'ai reçus en fichier sont encore moins bon !

Un gars, une fille : Andreu Nin

Né le 4 février 1892 dans une famille pauvre, Andreu Nin s'installe à Barcelone avant le déclanchement de la première guerre mondiale. Il est instituteur puis journaliste, tout en entrant progressivement en politique.

Fortement marqué par les évènements russes de 1917, Il entre tout d'abord au PSOE (Parti Socialiste Ouvrier Espagnol) mais il choisit rapidement le camp révolutionnaire de la CNT (Confédération Nationale du Travail), dont il devient un des piliers. Il représente celle-ci à la Troisième Internationale de 1921 (la CNT décidera de quitter cette instance dès 1922).

A partir de 1921, Nin vit à Moscou. Mais en 1930, exclu du PC, il doit quitter l'URSS, après avoir tenté d'enrayer avec Léon Trotski la mainmise de Staline sur le Parti Communiste. Il rentre en Espagne.

A son retour, il crée différents groupes politiques, et en 1935, alors qu'il rompt avec Trotski, Andreu Nin crée le POUM (Parti Ouvrier d'Unification Marxiste).

Après la victoire du Front Populaire Espagnol, la guerre civile éclate en Espagne et Nin devient naturellement un cadre des autorités de Catalogne. Mais l'influence de Staline s'amplifie et la chasse au trotskiste commence parmi les révolutionnaires. Nin est mis sur la touche. Mais le POUM existe toujours et Staline voit en lui et ses dirigeants une menace.

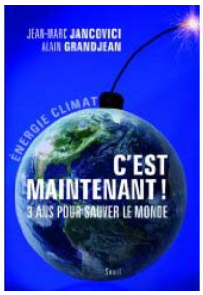
En 1937, c'est l'offensive finale. Nin est arrêté par la police politique, interrogé, torturé et finalement exécuté secrètement le 20 juin 1937. Le POUM est démantelé, ses membres arrêtés, tués ou poussés à l'exil. Staline et ses amis ont maintenant les mains libres, mais c'est à Franco que reviendra la victoire finale…

Avec la disparition de Andreu Nin, le peuple espagnol perdait un de ses meilleurs chefs. En tout cas un des plus talentueux et dévoué. En 2008, son corps a été retrouvé dans une fosse commune mise à jour sur une base militaire espagnole.

Nin reste un symbole fort en Espagne, et en particulier en Catalogne, celui des crimes commis par les communistes staliniens au cours de la guerre civile. Pour nous français, il est un nom de plus à la longue liste des hommes et femmes éliminés sur ordre de Staline.

Une fondation politique portant son nom est toujours active à Barcelone, où elle organise des colloques, expositions et journées diverses pour poursuivre l'œuvre de Nin et du POUM.

« C'est maintenant ! 3 ans pour sauver le monde » de Jancovici et Grandjean.



Au cas où vous ne le sauriez pas, nous avons un gros problème. Oui, nous, vous, moi, eux, tout le monde. La consommation sans cesse croissante d'énergie fossile (pétrole, gaz et charbon) augmente la proportion des gaz à effet de serre dans l'atmosphère, ce qui a pour effet de réchauffer la température et donc de modifier le climat.

Problème, dans notre vie de tous les jours, ce problème pourtant majeur n'est pas ou si peu visible. « La glace fond aux pôles, monsieur ! » Ha… Bof, les pingouins aiment bien être serrés, non ? « Et le tsunami ? Et la Nouvelle-Orléans ? Hein ? » C'est ça d'habiter des endroits limites habitables aussi, ils le cherchent non ?...

De plus, il est difficile de trouver un ouvrage clair, précis, et surtout écrit dans la langue du commun des mortels et pas par des universitaires pour des universitaires…

Cet ouvrage coécrit par Jancovici (spécialiste de l'énergie) et Grandjean (économiste) est rempli d'exemples et d'humour (malgré l'urgence et le message d'alarme lancé par les auteurs). En moins de 300 pages, vous saurez tout sur l'énergie bien sûr, mais aussi sur notre système économique totalement à revoir. On flirte même avec la philosophie, c'est pour vous dire si le problème est plus global qu'on ne le pense généralement. Tout est dans la même bulle. Qui risque fort de nous péter à la figure…

Pourquoi ceci est notre problème, à nous, les particuliers ? Tout simplement parce que c'est à nous de faire l'effort le plus important. Les entreprises s'y sont déjà mis, figurez vous ! Et nous ? Nous n'avons pas fait grand chose… Plus que recommandable, ce livre est indispensable si vous voulez savoir où risque d'aller notre monde.

« Talvisota (The Winter War) » de Pekka Parikka

Talvisota est un film finlandais de 1989 sur le conflit entre finnois et russes en 1939, sujet méconnu (et peu modélisé sur nos tables de jeu…).

Le film montre bien l'impréparation finlandaise au début du conflit et le manque constant d'hommes et de matériel tout au long des combats. Aucun avion, peu d'artillerie, pas assez d'hommes, pas de chars et juste des cocktails molotov pour combattre les chars russes… Même face au général hiver, les finlandais ne sont pas mieux équipés que les russes…

Ce film détruit quelques points montés en épingle dans certains jeux. Les finlandais ne sont pas des surhommes. Leur troupe est juste de meilleure qualité que celle d'en face qui emploie en plus une technique nulle, à savoir l'assaut massif de l'infanterie (saoulée à la vodka) contre des points retranchés. Un moral plus élevé fait le reste. Et si les finlandais étaient équipés de tenues de camouflage blanches pour se fondre dans la neige, celles-ci ne restaient immaculées que peu de temps et viraient aux lambeaux grisâtres après le premier combat…

Bref, les jeux « A Frozen Hell » (The Gamers) et "Mannerheim's Cross" (Critical Hit) peuvent aller se faire rhabiller…

Seul problème, le film n'est pas simple à trouver et il n'existe pas de traduction française. Une version finlandaise sous-titrée en anglais est toutefois disponible. Le film dure plus de trois heures, mais est immanquable pour un joueur intéressé par le sujet. Les tactiques des deux camps sont bien montrées et le film n'a pas à rougir devant des productions américaines plus récentes.

A ranger à côté du « Stalingrad » de Vilsmaier (le film allemand, pas l'autre…).

Rendez-vous en septembre 2009 pour le N°14

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