errata

www.errata.fr

WebMagazine bimestriel - Février/Mars 2010 - N°17

Front Est 1941-45

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

2010 débute avec une remontée du dollar face à l'euro. Il semble donc que nous, joueurs européens, ayons mangé notre pain blanc avec l'importation directe des jeux américains. Il va falloir s'y faire…

D'un autre côté, nous n'avons jamais eu autant de boutiques en ligne ! C'est un peu comme pour les magazines centrés sur la Seconde Guerre Mondiale. On se demande comment tout ce monde fait pour (sur)vivre… Pour les boutiques au moins, un dollar fort ne peut que les favoriser.

Est-ce que les éditeurs vont enfin revoir leur politique de Preorder ? Je ne pense pas que le dollar soit assez haut pour cela. Il va nous falloir attendre encore un peu…

En attendant, voici un nouveau numéro d'errata. Toujours dans les temps, ce qui ne manque pas de me surprendre à chaque fois !...

Bon, je me demande s'il ne faudrait pas renommer errata ? Ou au moins préciser « webmagazine sur les jeux de stratégie sur la Seconde Guerre Mondiale » ?… Allez, on fera un (petit) effort sur le prochain numéro. Mais je ne promets rien !

Bonne lecture.

Jonas

SOMMAIRE

- Joueurs : avec ou contre les éditeurs ? …..... Page 2
- Critique : No Retreat ……..... Page 3
- ATS : Docteur Jekyll et Mister Hyde ..... Page 7
- Critique : Axis Legion (ATS) ……..... Page 11
- 2009 : Rétrospective …….……..... Page 13
- Un gars, une fille : Juliette Dodu ..…….…… Page 19
- Hors Sujet …….... Page 20

<u>Bientôt dans errata (un jour peut-être...) :</u>
Winged Horse, von Vietinghoff's 10th Army, , Landships !, Spires of the Kremlin, Summer Storm, USNDeluxe, Red Sun Rising, Korsun Pocket, Black Sea * Black Death, Bloody Omaha (ATS), Fields of Fire, Light Division, Berlin (ATS), Dien Bien Phu (ATS), Facing the Blitz (ATS), Bulge 20, Ardeny 1944-45, Stalingrad 1942-43, Breslau 1945, Nordwind 1945, Battle for Germany, Panzer et encore plein mais vraiment plein d'autres...

Joueurs : avec ou contre les éditeurs ?

Les temps sont durs pour les joueurs. Non, je ne parle pas de la baisse du pouvoir d'achat, de la chute de la bourse ou de la remontée du dollar face à l'euro. Non, je parle de la fiabilité des éditeurs. J'ai l'impression que les rapports joueurs / éditeurs ne s'améliorent pas.

Les exemples sont nombreux : MMP et GMT qui jouent avec la priorité des P500, GMT qui sort un jeu dont de nombreux pions sont faux (Normandy…), Avalanche Press qui ne fait que reculer ses sorties (un peu à la manière de la SNCF avec les départs de train d'ailleurs… Bientôt ils devraient annoncer que le jeu est supprimé à force d'accumuler du retard), Pacific Rim qui n'en finit pas de sortir son jeu sur la campagne du Pacifique, Battles qui va frôler le mois de retard pour son 3ème numéro, Decision Games qui nous ressort Highway to the Reich non testé (à noter tout de même que depuis DG n'a pas eu trop de critique sur ces derniers jeux), Clash of Arms qui se mélange dans le recto / verso des pions, etc.

La liste est longue et touche tout les éditeurs, du plus rodé et plus professionnel (MMP et GMT) au plus petit (Pacific Rim) et au moins rodé (Battles). En fait, tout cela me semble normal, malheureusement. La (fameuse) crise touche tout le monde, et donc les imprimeurs, maillon essentiel de la production d'un jeu. Et imprimer des jeux n'est pas une chose facile. En France, Hexasim et Battles ont goûté aux imprimeurs qui ne font pas ce qui était prévu : impression des pions ratés, mauvais papier utilisé… Le problème, c'est aussi que comme les temps sont durs, il devient tout de suite difficile de réparer une erreur à l'amiable, donc à réimprimer comme il faut. La marge de manœuvre des imprimeurs s'est réduite. Leurs cadeaux aussi. Surtout que les éditeurs de jeux ne sont pas les clients principaux des imprimeurs…

Le souci vient aussi directement des éditeurs eux-mêmes. Bon, déjà, éditeur est un bien grand mot… Souvent l'éditeur, c'est une ou deux personnes (et parfois Monsieur et Madame). Et tous les « présidents directeurs » des éditeurs, ou presque, ont un vrai boulot, parfois un peu en rapport avec l'édition mais souvent en dehors. Au premier pépin, physique ou autre, c'est la catastrophe. A la première perte d'argent, c'est la fermeture définitive. En plus, la mode est au preorder. Enfin, plus qu'une mode, c'est une obligation pour les éditeurs. Les joueurs payent avant l'impression du jeu. Et quand il y a un retard entre le paiement et la sortie finale, grâce à internet et les forums de discussion, les moins patients se déchaînent : « Cet éditeur est nul ! », « j'ai payé et il ne respecte pas la date de livraison annoncée, c'est une honte ! », « en plus ils ne répondent pas à mes mails »…

Personnellement, je trouve facile d'attaquer les éditeurs. Tant que le jeu sort, dans un délai raisonnable, mettons de 6 mois, je veux bien attendre. Tant que l'éditeur ne part pas avec mon argent, ça passe encore. Il me semble que les joueurs feraient bien de se mettre de temps à autre à la place du gars qui conduit sa minuscule maison d'édition. Il doit en gérer des choses : les tests et développements d'autres jeux, la réalisation et la vérification des fichiers servant à l'impression du jeu, les rapports avec l'imprimeur, le site web où les joueurs peuvent acheter ses jeux, les envois massifs une fois le jeu sorti, les rapports avec La Poste, les mails des acheteurs, la gestion pure de sa société, l'entreposage des boites non vendues… Et tout ça en plus de son vrai boulot et de sa vie de famille (s'il lui reste du temps) !...

Sans éditeur, on passe tous au DTP. Je connais des dents qui vont grincer… Il ne resterait alors que du Perry Moore ? Aaargh ! Blague à part, recevoir un jeu dans une belle boîte, avec une belle carte et des beaux pions reste pour moi un petit luxe. Je n'envie pas du tout les gars qui se lancent dans l'édition. J'en évite quelques un, c'est vrai, car je trouve certains de leurs procédés un peu limite (genre Critical Hit et tous ces modules encore au stade d'ébauche pourtant en vente depuis des années…), mais je ne leur écrit pas une lettre d'insulte au moindre retard. Ce gars là met SON argent en jeu, il mène sa barque comme il l'entend.

On en revient à un article précédent d'errata : les joueurs devraient être beaucoup plus patient. Et s'ils réfléchissaient deux minutes, ils comprendraient qu'un éditeur de jeux ne peut pas être comparé à une entreprise classique. Il n'y a pas de service juridique ou de grand communicant en chef. C'est souvent de l'amateurisme pur, de la passion simple. Un éditeur n'est pas là pour vivre de son hobby. Il ne peut pas. Il veut juste gagner assez d'argent pour investir de nouveau. Survivre plus que s'enrichir.

Messieurs les éditeurs, prenez votre temps. Et en cas de pépin aussi. Même si j'ai payé d'avance, faites de votre mieux. Et si votre service ne me plaît pas, je ne me plaindrais pas mais j'irais tout simplement voir ailleurs. Mon silence (verbal et bancaire) sera ma seule réponse.

No Retreat !

« No Retreat ! » est un jeu de Carl Paradis, paru chez l'éditeur Victory Points Games. Le jeu comprend une carte format A3, une quarantaine de pions (armées pour l'Axe et fronts pour le soviétique), 28 marqueurs ronds et 24 cartes d'évènements, sans oublier des aides de jeu diverses et variées. Un tour de jeu représente 3 mois et le jeu simule l'invasion allemande de l'URSS de juin 1941 jusqu'en décembre 1944.

Ha ha ha ! Le front russe de 1941 à 1944 avec une carte A3 et 40 pions. C'est cela, oui… Et si ma tante en avait deux, hein ?... Songez que Moscou se trouve à onze hexagones du bord de carte d'où partent les unités allemandes ! Et que le Groupe d'Armées Centre est représenté par 4 pions. 4 ! Bon, allez, on va la jouer journaliste impartial, il faut que je garde mon intégrité légendaire…

Petit mais costaud…

NR a beau être un petit jeu, je le trouve drôlement costaud. Certains parlent de DTP, je préfère dire que Victory Points Games est une petite maison d'édition. Mais les pions sont prédécoupés et le matériel livré sous pochette de très bonne qualité. La carte et les aides de jeu sont livrés en papier épais par exemple. NR est donc un jeu pas cher mais pas pour autant au rabais question matos.

On retrouve donc, outre la carte, les petites cartes évènement et les pions, un livret de règles de 8 pages (en couleur, avec images des pions), un livret de scénarios (il y en a tout de même 6), un livret dit « de référence » reprenant certains points en détail ou explicitant certaines unités, sur deux pages, puis deux pages d'exemples de jeu. Toujours en couleur. Côté aides de jeu, on a deux demi A4 reprenant les tables de combat et deux aides A4 reprenant le morceau de carte utilisé pour deux petits scénarios.

Bon, le style de l'ensemble n'est pas le plus beau de la terre, on n'est pas ici chez GMT ou MMP, mais le tout est cohérent, clair (quoi que fort coloré) et fonctionnel. A noter que l'auteur du jeu n'apprécie pas la carte actuelle du jeu et qu'une nouvelle est en cours de finalisation (elle sera disponible gratuitement en téléchargement). Personnellement, je n'ai pas eu de problème avec la carte fournie. Elle me suffit amplement.

Comme un vrai ?…

Le front russe a déjà été et sera sans doute encore très souvent choisi comme sujet de jeu. Mais à cette échelle là, avec un jeu convaincant, je n'en est pas souvenir… Voyons voir comment NR se sort de certains points classiques.

L'armée soviétique va monter en puissance au cours du conflit. A NR, les unités soviétiques ont deux pas de perte, un côté brun et l'autre rouge. Au début de la partie, seul le côté brun, à faible potentiel, est disponible. Puis, au cours de la partie, le joueur soviétique pourra upgrader certaines unités sur leur côté rouge (sans pour autant que l'unité aie deux pas de pertes, elle n'en a toujours qu'un seul, mais est maintenant plus puissante). Plus tard dans la partie, toutes les unités soviétiques auront deux pas de perte. La montée en puissance soviétique est donc parfaitement rendue, sans trop de règles ni de pions supplémentaires.

L'armée allemande, elle, doit s'affaiblir petit à petit. Là, je vais devoir faire une petite parenthèse sur l'utilisation des cartes évènements.

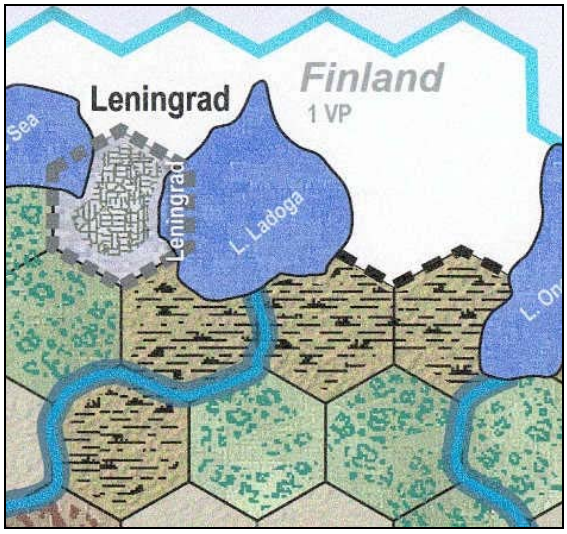
Brelan !...

Ce jeu n'est pas un Card Driven Game. Les 24 cartes sont des cartes évènements. Toujours pour des questions de place, l'auteur a choisi de couper en deux les cartes, une partie allemande et une autre soviétique. Un évènement pour chacun sur une même carte. Mais ce n'est pas tout. Dans le jeu, le joueur allemand a l'initiative la première moitié de la partie puis c'est au tour du soviétique. Certains évènements ne peuvent être joués que si le joueur a l'initiative. Un petit symbole est alors indiqué sur la carte. A noter qu'après un évènement joué, sa carte n'est pas retirée du jeu. Donc du début de la partie à la fin, les joueurs disposeront de 24 cartes, soit 48 évènements, mais certains ne seront jouables que si le joueur a l'initiative. A chaque tour, un joueur ne peut avoir que 6 cartes en main (sauf cas particulier d'évènements qui vous en accorde quelques unes en plus). Les cartes évènements ne servent pas qu'à déclancher ces évènements. Elles sont aussi dépensées pour tout un tas d'actions : repasser une unité sur carte à deux pas de perte ou faire revenir une unité éliminée en jeu. En clair, les joueurs n'ont jamais assez de cartes…

Retour…

Revenons à notre armée allemande. Les unités ont toujours deux pas de perte, sauf les alliés roumains, italiens et hongrois. L'armée allemande est donc moins friable que l'armée soviétique. Sauf qu'il faut deux cartes au joueur allemand pour repasser une unité ayant perdu un pas à deux pas de perte. Le joueur soviétique n'a pas lui ce problème avant longtemps et, de toutes façons, cela ne lui coûte qu'une seule carte à effectuer la même opération. Donc côté allemand, tout pas de perte perdu coûte très cher. Et en fin de partie, l'armée allemande sera bien affaiblie… NR continue donc dans les règles simples et astucieuses…

Blitzkrieg !... Le front russe, c'est tout de même les combats de chars, les percées sur des kilomètres et l'encerclement d'armées entières… Là, vu le nombre d'hexagones, et la séquence de jeu (tirage des cartes, vérification du ravitaillement, renforts et réorganisation, mouvement, combat, élimination des unités non ravitaillées, débarquement des unités ayant utilisé le transport ferroviaire ; le tout pour chaque joueur), on se demande bien comment NR va s'y prendre… C'est l'exploitation des combats qui joue ce rôle. Lors du mouvement, une ZdC est bloquante. Pas lors de l'exploitation. Une unité peut, selon le résultat sur la table des combats et la météo du tour (fixée chaque tour), exploiter le combat, et avancer de 1, 2 ou 3 hexagones selon les cas. 2 hexagones, c'est pas mal, je rappelle que Moscou est à 11 hexagones du bord de carte… Et le résultat d'un combat est de retirer les défenseurs de la carte et donc de créer un trou dans la défense. Le système avantage sérieusement l'attaquant. De plus, une unité non ravitaillée en début de tour qui l'est encore à la fin du même demi tour est éliminée du jeu, et cela coûte en plus un point de victoire au joueur. C'est brutal, mais ça fonctionne bien. Le joueur qui a des troupes encerclées doit absolument les libérer de suite, sinon… L'avantage des blindés dans la plaine russe est aussi là, avec un bonus d'une colonne en attaque pour les blindés dans certains cas.

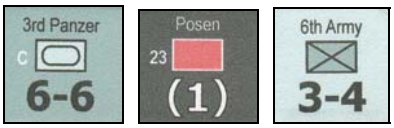


Offensives massives. Le front soviétique, c'est l'offensive allemande préalable puis les offensives annuelles soviétiques. A NR les joueurs peuvent disposer de bonus pour l'attaque (un décalage à droite dans un combat). Ces bonus sont fixés sur la table des tours. De manière simple, les joueurs sont tentés d'attaquer aux périodes historiques pour bénéficier de ces bonus. De plus, en hiver, l'allemand a généralement un malus de moins une colonne, ce qui le pousse à rester calme pendant cette période. Une nouvelle fois, simplement NR fait coller le jeu à la réalité.

Deux armées fort différentes (les deux joueurs ont deux plus deux tables des combats différentes, le soviétique ayant plus de chance d'obtenir des échanges que l'allemand), du mouvement malgré la petitesse de la carte. Non, NR se sort bien de ces principes de base…

I want more !...

Et ça ne s'arrête pas là. Pour que le jeu soit tendu, l'auteur a mis en place un système de victoire très intéressant. Un joueur gagne des points de victoire par le contrôle des villes, des champs de pétrole, l'élimination d'unités non ravitaillées ennemies et certains évènements. Une table est fournie pour suivre tout ça. C'est le joueur ayant l'initiative qui compte ses points de victoire. Donc à mi parcours, le joueur allemand place un marqueur à son total de points et c'est le soviétique qui commence à compter les siens. En fin de partie, on compare…



Mais ce n'est pas tout ! A certains tours, un joueur peut remporter la partie s'il a un certain nombre de points. Il ne faut d'ailleurs pas croire que cela n'arrive jamais. A NR, ce genre de mort subite est tout à fait possible. Attention à bien suivre son total ou celui de l'adversaire pour ne pas perdre bêtement la partie. Et ce n'est encore pas tout ! Si le joueur allemand contrôle 3 lieux de victoire sur les 5 disposés sur la carte (Moscou, Leningrad, Sébastopol, les champs pétroliers de Grozny et Stalingrad) ou si le soviétique prend le contrôle de Koenigsberg, la partie s'arrête immédiatement et le joueur l'emporte.

Tout ça donne une partie tendue qui peut très bien, je le répète, ne pas aller à son terme.

Détails mais pas trop…

Enfin, on retrouve certains détails indispensables : les unités forteresses (Leningrad ou Sébastopol, mais aussi la Finlande), l'unité SS ou l'unité de Choc par exemple. Le tout restant sobre et sans excès.

Pour plus de détails, il est possible de choisir des règles optionnelles ou encore de choisir de jouer avec les deux extensions dont je parlerais plus loin.

Pratique…

Bon, après la théorie qui semble être là, comment se déroule la pratique (et donc une partie de NR) ? Déjà, il faut un peu de temps pour s'habituer au jeu, surtout du côté soviétique. En effet, il faut s'habituer aux règles. Il faut apprendre à connaître les évènements possibles car certains sont plus pénalisants que d'autres. Et comme le système de combat est en faveur de l'attaquant, il faut apprendre à défendre. Défendre dans ce jeu, c'est souvent perdre du terrain. Beaucoup de terrain parfois. Donc le soviétique se demande quelques temps comment empêcher les panzers d'arriver à

Moscou et ailleurs. Ce n'est pas si simple que ça… Mais une fois qu'il a compris, il y a de quoi s'amuser. Le jeu, grâce aux conditions de victoire, est toujours tendu. Et s'il ne l'est plus, c'est que la partie va vite se terminer par une victoire prématurée d'un des deux camps…

Compter tout de même deux soirées pour jouer la campagne, sans se presser. Il n'y a pas beaucoup de pions, donc autant prendre son temps pour jouer finement. Au final, si j'étais un peu sceptique au départ, je dois admettre que j'ai été bluffé par « No Retreat ! ». 40 pions et une carte A3 et malgré tout un jeu qui tient parfaitement la route. Pari réussi pour Carl Paradis. Chapeau bas. Ha tiens, salut tata ! Euh… Tonton ? Bon, ben bonjour M'sieur-dame… Le jeu mérite donc un bon

8.5/10.

Avec des graphismes au top, il aurait même été plus haut.

Extensions ou pas ?...

Le jeu dispose de deux extensions chez l'éditeur, livrées dans de petites enveloppes format demi A4. La première « Na Berlin ! » rajoute, comme son nom l'indique une carte A4 pour permettre au soviétique d'aller dire bonjour à Adolf dans son bunker de Berlin. On trouve aussi des pions et cartes évènements supplémentaires. Pour moi, cette extension est indispensable. Attention toutefois, l'échelle de temps est différentes et les règles changent un poil sur la carte de Berlin. Le joueur allemand se retrouve avec pas mal d'unités forteresses qui rendent le jeu différent de la plaine soviétique. S'il faut arriver à Berlin, le soviétique a intérêt à s'entraîner avant de rencontrer son adversaire habituel.

La deuxième extension, « No Surrender ! » rajoute encore des unités et des cartes évènements mais aussi des marqueurs et offre en plus des règles optionnelles pour la météo (aléatoires lors de certains tours) et le support aérien ou d'artillerie que les joueurs peuvent acheter avant les combats. Si les pions supplémentaires me semblent indispensables, les règles optionnelles (en particulier celle de la météo) ne m'ont pas convaincu. Elles allongent à mon avis trop la durée de jeu pour pas grand-chose.

Si « No Retreat ! » est parfaitement jouable seul, les deux extensions sont tout de même fortement recommandées. On arrive au total à un jeu sur tout le front est, avec 70 pions. Vu le prix demandé par l'éditeur (28$ pour NR, 12$ pour NB et 9$ pour NS), autant prendre les trois d'un coup.

Carl Paradis prépare d'autres jeux, toujours chez le même éditeur : Un jeu sur la guerre du désert, sur la France en 1940, l'Italie à la fin de la guerre (ces trois là sur le même système que NR) et un jeu en solitaire où le joueur se retrouve au commande d'un U-Boat (à moins que le dernier jeu de VV n'ai occupé la place durablement avant ?). C'est un gars à suivre, si vous voulez mon avis.

ATS : Docteur Jekyll et Mister Hyde…

ATS, “Advanced Tobruk System”, De Ray Tapio et édité par Critical Hit, est un système étrange. Car si on repense au tout début, ATS est simplement la réponse de CH à ASL.

CH éditait alors des modules à la finition très moyenne, lors du vide laissé par la fin d’Avalon Hill et avant que MMP ne récupère les droits d’ASL. Plusieurs petits éditeurs s’étaient mis à la publication de modules non officiels d’ASL Seul CH a commencé à produire à un rythme assez soutenu (avec même un système de campagne maison nommé « Platoon Leader ») et s’est fait rappelé à l’ordre (fermement) par MMP. Obligé à distinguer ses produits des références ASL, Ray Tapio a alors cherché à créer son propre système. Quitte à faire quelque chose de différent, autant aller jusqu’au bout. Problème, la première mouture, le système « Combat ! », développé de 1998 à 2001, était pour le moins moyen. Coup de chance, Tapio récupère dans la foulée les droits du jeu « Tobruk » (de chez Avalon Hill d’ailleurs, tout se recoupe…) et se lance dans la réédition du jeu, mais dans le but d’y greffer « Combat ! » et d’en sortir un système comparable à ASL. Ainsi naquit ATS. Le nouveau jeu sort en 2002.

Mis à part le module « Tobruk », Tapio entreprend la conversion des quelques modules « Combat ! » existant, eux-mêmes traduction de pseudo modules ASL édité par Critical Hit. En 2003 sortent donc les jeux sur Arnhem et la Normandie. En 2005, c’est au tour des modules sur Stalingrad, Kursk et l’Italie. Bref, gros sentiment de déjà vu pour les joueurs. Mais le système ATS, bien qu’encore un brin bancal, prend. Certains joueurs d’ASL, et pas des moindres, suivent Tapio dans son idée. Il faut dire que la main mise de MMP sur ASL coupe l’herbe sous le pied de quelques concepteurs… en herbe (tendre ou sauvage). Et Tapio fonce. Il sort quelques gros modules (certains ayant été à la base développé pour du ASL) coup sur coup : « Panther Line » et « Darkest December » en 2004.

Problème, les règles d’ATS évoluent rapidement. Et sont même en continuelle évolution. On en est tout de même maintenant à la version 3.09. Rien ne dit que le système ne bougera plus. Les puristes d’ASL jubilent. Les moqueries fusent. Pourquoi délaisser ASL alors que ce système a lui des règles stables depuis des années, des modules peaufinés à l’extrême et des joueurs un peu partout dans le monde ? ATS va droit dans le mur, surtout avec pour capitaine Ray Tapio et comme gouvernail Critical Hit, responsables des pires modules ASL jamais sortis ! Bon vent et bon débarras !

Si la navire ATS tangue bien en quittant le port, s’il prend même l’eau certaines fois, il finit par se stabiliser dans une eau assez calme. Et si ATS est le (faux) frère d’ASL, Tapio prend bien soin de s’en démarquer. Tout d’abord, il faudra un livret de règle complet et pas trop long pour chaque jeu (pas de classeur ici ou de règles a acheter à part, tout doit être contenu dans la boîte de jeu). Et le must pour les joueurs, tous les jeux ATS seront des modules historiques. Pas de carte géomorphique pour couper net le cordon ASL. Par contre, Tapio bloque sur les campagnes. Il ne peut utiliser un système proche d’ASL et son propre système « Platoon Leader » n’a pas convaincu. Il décide donc de laisser ça de côté pour le moment.

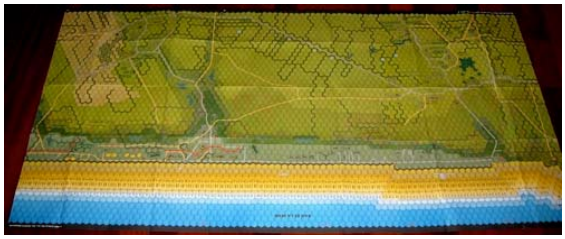
Avec encore la traduction d’anciens modules ASL, il faut bien dire qu’ATS semble marquer le pas en 2005. Tant mieux, les joueurs ont besoin de temps pour s’y retrouver entre les différentes versions de règles et les modules qui tirent tout azimut. Dès 2006, le rythme reprend, avec le module finlandais, celui sur la guerre de Corée, une suite pour Arnhem et le premier coup de tonnerre avec le module sur Berlin. Le rythme ne baissera plus (sauf 2008, qui sera une année finalement assez pauvre en sorties, mais il y a déjà tellement à jouer). Les premiers véritables modules (ceux qui ne sont pas des conversions d’anciens jeux sur d’autres systèmes) sont à la fois classiques et

déroutants. Tapio lance son système sur tous les théâtres, à toutes les périodes de la Seconde Guerre Mondiale (et même après). Il sait que certains joueurs ne jouent que le front Est, et d'autre que le désert. Bref, il ratisse large. Mieux, dans boîte il donne des pions supplémentaires à utiliser plus tard, dans d'autres jeux ou extensions. Car c'est là qu'ATS prend, à mon sens, son envol : avec les extensions ou modules sous pochette.

Bon, il faut être franc, les extensions, soit des jeux sans règles avec une carte, quelques pions et des scénarios, au début, c'est le moyen le plus simple de recycler les anciens modules ASL. Un Update Kit, on appelle ça, pour faire chic, mais ce n'est ni plus ni moins que du recyclage. En fait Tapio se rend compte que ce produit, souvent peu cher peut lui rapporter gros. Pas moins de 6 extensions sortiront pour le seul « Tobruk ». Certains jeux sous pochette seront même des modules à eux tout seul : « Facing the Blitz » ou les jeux d'Andre Garello sur les troupes italiennes. Sans parler encore du module sur la division Azul en 1941 (voir critique en page suivante)... Comment fournir rapidement aux joueurs et pour pas cher des heures de jeu…

Le Reichstag…

Et ce n'est pas tout, Tapio bien qu'isolé et n'ayant pas les ressources d'un MMP va frapper encore plus fort. Il sort coup sur coup, le rêve de nombreux joueurs tactiques : des modules immenses sur Berlin 1945 (avec en prime une extension sortie en fin d'année dernière) et le débarquement en Normandie (là encore avec une extension sur les Rangers). De quoi asseoir ATS pour longtemps. Et comme il n'est pas chien, ou plutôt comme il l'est, Ray sort les mêmes modules pour ATS, tout en respectant les conditions légales vis-à-vis de MMP. Pour le prix d'un développement, il touche donc deux communautés de joueurs. Et les joueurs ASL ont cessé depuis longtemps de se plaindre des modules de CH…



Les vacances à la mer…

Pour autant, tout n'est pas rose au pays d'ATS. Le site de CH frise l'escroquerie. Des jeux en ventes depuis des années ne sont toujours pas parus. Des modules (tel celui sur les Ardennes) ne sont plus disponibles depuis des lustres et pourtant toujours en vente sur le site. Il arrive fréquemment de recevoir des boîtes incomplètes et entrer en contact avec CH est parfois plus difficile que de trouver un plombier compétent… CH est une petite boîte, et ça se voit. Rien à voir avec le service après-vente de MMP par exemple.

Et si c'était tout ! Mais le livret des règles ATS est une abomination. Ha c'est sûr, c'est pas un classeur. Mais on a plus de mal à s'y retrouver que dans le classeur ASL, croyez moi. En fait, on voit clairement que les premières règles ont été écrites pour le désert. Il n'y a qu'à regarder les exemples ! Le découpage en chapitre est aussi clair que la mise en page. Tout est au même niveau, impossible de savoir où commence un chapitre et où il se termine. Ne comptez pas sur les exemples, ils sont presque sans rapport avec le texte et jamais où ils devraient être (à la VV en somme….). On sent les différentes couches, les rajouts après la sortie de tel module, on subit le manque de place, la volonté de rester dans un livret court (60 pages malgré tout). Bref, il faut en vouloir pour rentrer là dedans. Et en plus certains points de règles sont critiquables : la fumée plus protectrice qu'un immeuble pour les tirs ? Les mortiers qui doivent d'abord toucher leur cible, comme le canon d'un char ?

Alors, au début on se dit qu'on va pouvoir sauter certains paragraphes, pour aller plus vite et directement à l'essentiel. Mais c'est quasi impossible, vue la rédaction. Il y a bien les règles rapides, fournies avec chaque livret

de règles. 4 pages maximum pour comprendre et jouer les règles principales. Le problème c'est que c'est exactement ces règles là qu'on comprend tout de suite à la lecture du livret principal. Donc on s'en moque un peu des règles light… Et puis, quand on débute, on choisit quoi comme module ? Déjà celui qui est disponible, car ce n'est pas le cas pour tous. Ensuite, je pense qu'il faut choisir celui qu'on veut, celui qui nous tape dans l'œil. Car c'est bien joli de choisir un éventuel module simple, mais si c'est pour se farcir un terrain d'opération qui ne nous intéresse pas… Non, le mieux, c'est de prendre n'importe quel module et de trouver un initié. Tout seul, c'est quasi impossible de s'y mettre. ATS, c'est donc un peu une secte. Il faut être introduit. Mais avec un gars qui connaît, tout devient limpide. Il choisit dans sa gamothèque un petit scénario sans blindé. Et c'est parti pour le tour du propriétaire. Et ensuite, à lui de trouver le deuxième scénario, avec un petit blindé… Mais en attendant le module spécial débutant que prépare Pedro Ramis, je ne vois pas un joueur débuter seul.

Critical Hit a bien essayé de sortir des modules avec règles édulcorées, comme MMP l'a fait de son côté pour ASL, mais je n'ai pas l'impression que cela ait aussi bien marché pour CH que pour MMP. De toute façon, je ne pense pas que les joueurs de ces jeux light passeront ensuite aux monstres. Ce n'est pas en pêchant en rivière qu'on prend goût à la pêche au gros…

ATS, le navire du capitaine Tapio a finalement plutôt fière allure. Le système part un peu dans tous les sens, et même encore plus loin avec un module sur la guerre civile américaine prévue depuis des lustres, mais ATS flotte et plutôt bien. Par contre, il faut être clair, ATS ne sera jamais ASL : un système sûr et propre sur lui. Sur le navire de Capt'ain Ray, rien ne vous dit que votre pied ne passera pas au travers d'une planche pourrie qui vous refilera plein d'échardes, voire le tétanos si un clou rouillé dépasse. A côté du beau galion ASL, il fait peine à voir quand il rentre au port… Et pourtant, qu'est ce qu'on s'amuse sur le ATS ! Il y en a pour tous les goûts. Même les rêves peuvent être exhaussés (Berlin ! Le Débarquement, nom de Dieu !). Pour les marins solitaires, il y a même « The robot » système de carte qui permet de jouer à ATS en solo. Et en mille fois plus simple que le module solitaire (introuvable de toute façon) d'ASL.

Le problème d'ATS, c'est qu'il faut une aide extérieure pour s'y mettre. Et, il faut bien le dire, pour s'y retrouver dans son monde opaque. Malgré tout, j'adore ATS. Le seul système de jeu fagoté comme l'as de pique, qui ne sent pas forcément bon sous les bras, qui claudique plus qu'il ne roule des mécaniques, mais auquel on s'attache finalement. Il faut juste bien s'accrocher au démarrage. Car on est loin d'y trouver la qualité minimale que tout joueur demande à un nouveau jeu : la facilité d'immersion. Dans notre monde de zappeur, nous ne sommes plus habitués…

Un système très interactif (Les joueurs alternant l'activation d'un hexagone), proposant des champs de bataille divers et variés, des scénarios jouables en une soirée et d'autres en plusieurs jours (et même des campagnes maintenant, pour Berlin et le Débarquement), des cartes historiques dans chaque jeu (ce qui disqualifie ASL) et des produits à tous les prix : ATS. C'est sûr que ça ne rentre pas trop dans la norme, c'est même parfois folklorique, mais je vous promets que c'est le pied, pour peu que le combat tactique WWII soit votre dada. Ha ben oui, il y a tout de même un pré-requis… Si votre truc, c'est les gars qui puent, en haillons avec une hache dans les mains… Encore que vous savez, à Stalingrad, c'était un peu ça finalement… Non vous allez voir, on va s'entendre… Ray ? La même chose pour moi s'il te plaît. Et le monsieur prendra une cuvée spéciale…

ATS : Docteur Jekyll et Mister Hyde…

Liste des principaux jeux ATS (* = conversions d'anciens jeux / ZIP = jeu sous pochette) :

- Advanced Tobruk (2002)
- Tobruk expansion pack 1 (2003) (ZIP)
- Tobruk expansion pack 2 (2003) (ZIP)
- Tobruk expansion pack 3 (2003) (ZIP)
- Tobruk expansion pack 4 (2003) (ZIP)
- Tobruk expansion pack 5A (2003) (ZIP)
- D-Day Rangers (2003)* (ZIP)
- Against all Odds (2003)*
- Scottish Corridor (2003)*
- Arnhem Defiant Stand (2003)*
- ATS Basic Game I – Infantry (2004)* (ZIP)
- Clash along the Psel – Kursk (2004)* (ZIP)
- ATS Stalingrad (2004)* (ZIP)
- Santa Maria Infante (2004)*
- Panther Line : AGN 1944 (2004)
- Darkest December : Bulge 1944 (2004)
- Tobruk expansion pack 5B (2005) (ZIP)
- ATS Basic Game 1a – Screaming Eagles (2005)* (ZIP)
- ATS Basic Game II – Streets of Stalingrad (2005)* (ZIP)
- Semper Fi ! (2005)* (ZIP)
- Blood and Iron (2005)* (ZIP)
- Berlin Red Victory (2006)
- Mannerheim's Cross : Finland 1941-45 (2006)
- Facing the Blitz (2006) (ZIP)
- Oosterbeek Perimeter (2006) (ZIP)
- Toktong Pass (2006)
- Stone Heights (2007)
- Nikitovka 1941 (2007) (ZIP)
- Parker's crossroads (2007) (ZIP)
- Surprised outside of Strass (2007) (ZIP)
- Avanti Savoia ! (2007) (ZIP)
- Axis Legion (2007) (ZIP)
- Dien Bien Phu (2008)* (ZIP)
- Bloody Omaha (2009)
- Snakeshead Ridge (2009)* (ZIP)
- Pointe du Hoc (2009) (ZIP)
- The Fuhrers Bunker (2009) (ZIP)

Attention : Tous ne sont pas disponibles ! Bien se renseigner avant (et plutôt auprès d'autres joueurs qu'en demandant à Critical Hit si on veut une réponse…). CH propose aussi différents magazines. Là encore, bien se renseigner avant. Certains sont obsolètes (mais toujours en vente chez CH ou ailleurs) du fait de l'évolution des règles…

ATS : Axis Legion

« Axis Legion » est un module de la série ATS de Devin Heinle centré sur la Division Azul espagnole et les combats en octobre 1941, en Russie donc, le long de la rivière Volkhov. Il comprend quelques pions (pour la division Azul), deux cartes, un feuillet de règles (4 pages) et 8 scénarios.

Quand on n'est pas assidu à ATS, il n'y a pas le choix, il faut repartir d'en bas. Donc reprise des règles en profondeur et quelques scénarios simples pour se mettre en route. Je me suis tout naturellement tourné vers le module « Axis Legion ». Pourquoi ? Parce qu'il n'y a aucun char dans ce module, 4 canons qui se courent après et comme seul moyen de transport des barques à moteur et des carrioles tirées par des chevaux. Bref, le front Est, le vrai…

L'avantage c'est qu'on peut se concentrer sur les bases du jeu : l'infanterie. Amis des combats de blindés, il faudra repasser plus tard…

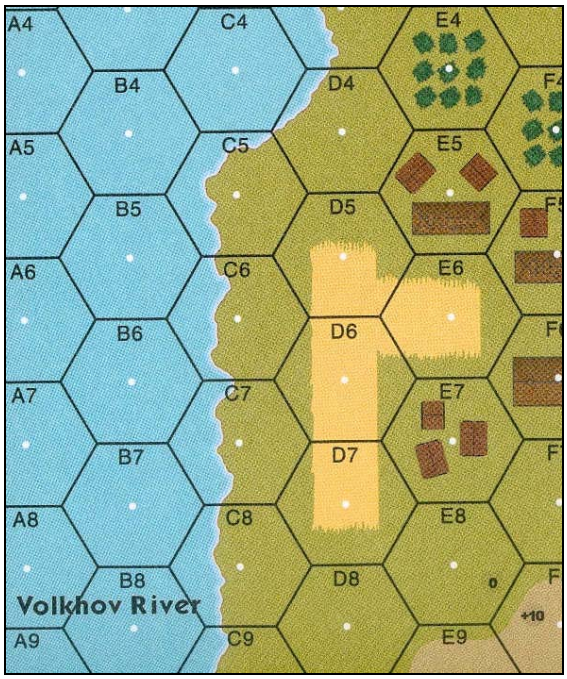
Sous la pochette il y a…

Ce module est fourni sous pochette. Tout n'est donc pas compris : pas de livret de règles, pas de tables, pas de pion soviétique. Par contre, le joueur reçoit quasiment tout ce qu'il lui faut côté espagnol. Même si les pions portent les mêmes valeurs que les pions allemands classiques, on peut dire merci à Critical Hit. Seules les armes seront à piocher ailleurs. Donc si vous avez n'importe quel module sur le front Est, vous pouvez jouer à AL.

Le jeu est fourni avec deux cartes. La première est au format A3 et représente la rivière Volkhov et une colline. La deuxième est plus grande (2 A3 mis bout à bout) est représente deux villages russes, séparés par du terrain chahuté, toujours le long de la rivière.

Les huit scénarios se suivent chronologiquement. 4 se déroulent sur la première carte et les 4 autres sur la deuxième. Les hommes de la division Azul vont devoir traverser la rivière, prendre la colline pour asseoir leur tête de pont, puis, comme l'hiver arrive, prendre les deux villages plus au sud le long de la rivière. Bien sûr, il faudra aussi faire face aux contre-attaques russes.

Seul le dernier scénario sort un peu du lot car il représente un scénario fictif ou un convoi de chariots doit traverser la carte d'un village à l'autre alors que des troupes soviétiques se sont infiltrées entre les deux villages. A noter que si des points de règles sont donnés pour modéliser d'hiver rugueux en Russie, ces règles ne sont en fait utilisées que dans ce dernier scénario. Donc l'hiver arrive mais n'est pas encore là.



Contrairement à d'autres modules ATS, les joueurs ont ici le déroulement de la bataille globale parfaitement décomposée. Ce ne sont pas uniquement des scénarios disparates sur un même terrain. Dans AL, les joueurs suivent au fur et à mesure des 7 scénarios historiques le déroulement des opérations. C'est intéressant de voir si les joueurs feront aussi bien que dans la réalité ou non.

Scénarios…

Les scénarios sont de taille variables. Les gros sont les numéros 6 et 7 où sur l'ensemble de la deuxième carte on retrouve 25 à 30 squads par camp ! Bon, comme les combats se centrent sur les deux villages, on se retrouvent plus avec deux scénarios moyens qu'avec un gros scénario car faire passer des troupes d'un village à un autre est finalement assez dur.

L'éventail des règles à utiliser est assez large lui aussi. Dans les particularités, outre les règles classiques de l'infanterie, les joueurs passent ainsi en revue du scénario 1 à 8 :

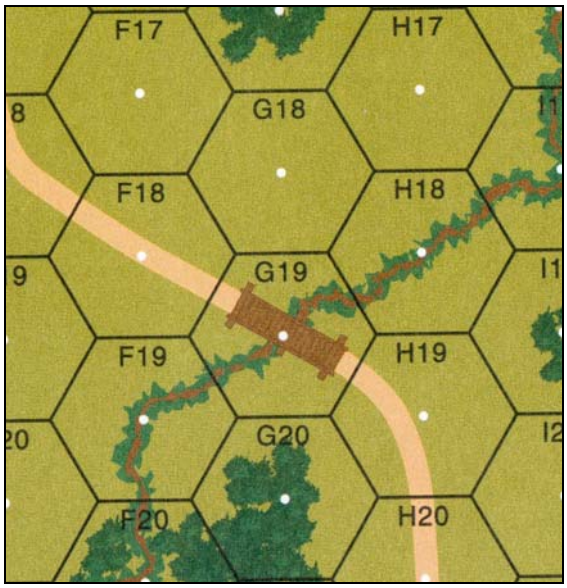
- Mines, canots à moteurs et trous d'hommes (en 6 tours)

- Idem sans les mines mais avec observateur d'artillerie (en 7 tours)
- Trous d'hommes uniquement (en 5 tours)
- Mines, Bunkers, trous d'hommes, canons AT (en 5 tours)
- Mortiers (en 6 tours)
- Bunkers, mortiers, charges d'explosif et observateur (en 10 tours)
- Canons d'infanterie, mortiers et observateur (6 tours)
- Mortiers et chariots (10 tours)

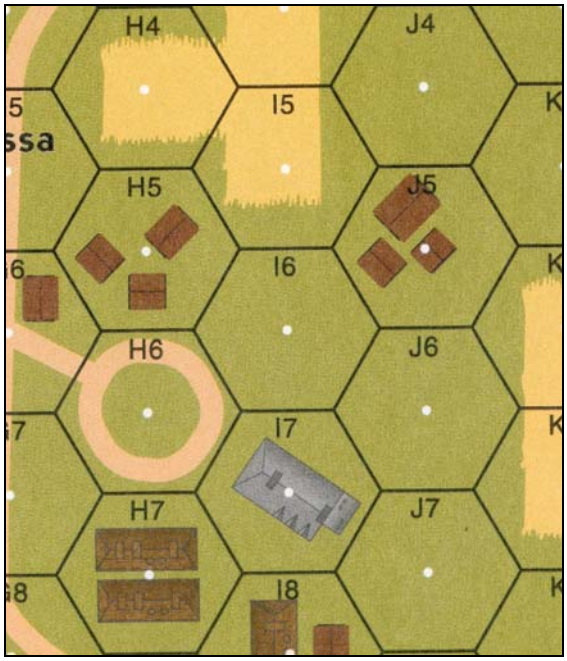
Bref, rien de bien méchant…

Tiercé…

Au final, ce module est bien sympathique. Idéal pour se remettre à la série et aborder les règles sans pression. J'avais un peu peur du côté répétitif qu'auraient pu avoir les scénarios, vu la faible variation des Ordres de Bataille entre les différents scénarios. En fait, il n'en est rien. Les situation décrites sont toujours différentes, et même les troupes qui semblent au premier abord un copier / coller du scénario précédent ont en fait des petites variations qui permettent de bien faire prendre conscience au joueur de l'utilité de certains pions. Un officier est différent d'un sous-officier ou d'un commissaire (dont dispose aussi l'espagnol), un appui de mortier n'a rien de comparable à un appui d'une batterie de 105, des unités avec un moral de 7 ne s'emploient pas comme celles qui ont un moral de 6, etc.



Par contre, je ne suis toujours pas convaincu par les mortiers sur carte : il me semble toujours qu'il y a plus d'inconvénients que d'avantages à se les trimbaler. Décidément les mortiers sont un des points faibles de la série…



Dommage que tous les pions nécessaires pour jouer ce petit module (et la règle !) ne soient pas fournis, sinon il aurait été un bon premier achat. Pour les débutant amateurs du front Est, il est tout à fait jouable d'acheter un module en boîte (donc avec tout ce qu'il faut, règles et tables) et de prendre aussi ce petit module pour se faire la main avant de passer à du lourd.

Mais ce module ne s'adresse pas uniquement aux novices. Les scénarios sont de qualités et la victoire se joue souvent au dernier tour. Des joueurs expérimentés peuvent se laisser tenter et trouveront dans ce module de quoi passer de bonnes soirées.

Un bon petit module d'ATS qui mérite une note de

7/10.

Pas le module du siècle, pas le module indispensable mais du bon boulot, des Ordres de Bataille simples et des scénarios bien foutus sur deux cartes de bonne facture. Le tout à moins de 25€. Pas de quoi se priver.

La liste des jeux produits en 2009 étant maintenant disponible (merci Consimworld), voyons voir ce que nous a réservé 2009 en matière de jeux de stratégie…

Déjà, cette liste est américaine. Il manque par exemple les jeux japonais (Command, GameJournal, Six Angles et autres) et les polonais de Taktyka I Strategia. Mais on ne va pas faire la fine bouche. Vous trouverez en pages suivantes la liste des jeux, si vous en aviez par hasard raté un ou deux.

Et si vous en aviez raté, et bien rassurez vous, ce ne serait pas étonnant. Pas moins de 213 jeux sont sortis en 2009 ! Pour 63 maisons d'édition. Bon, le terme maison d'édition est parfois un peu prétentieux, car certaines se résument à un unique gars qui met son jeu à disposition des autres joueurs. C'est que le DTP est bien rentré dans les mœurs. 69 jeux en DTP sont sortis en 2009, soit 32% du total (presque 1 jeu sur 3). Pou ceux qui doutaient encore de l'avenir du DTP, la réponse est là. J'ai inclus dans les éditeurs DTP Victory Point Games, car même si leurs produits sont proches d'un éditeur classique, ils se définissent eux-mêmes comme éditeur de DTP et ne produisent qu'au fur et à mesure des commandes une petite quantité d'exemplaires de leurs jeux.

Les extensions de jeux ont aussi la côte. Quand on a un bon système, on le rentabilise. 53 jeux parus sont des extensions, soit 25% du total. Un jeu sur quatre est donc une extension d'un système existant. A noter qu'ASL est concerné par 12 produits (6% du total produits sur 2009). Et seuls 2 ont été produits par le détenteur des droits MMP.

On trouve aussi pas mal de magazines : 32 jeux, soit 15% de la production totale.

Le thème de 2009 est sans surprise la Seconde Guerre Mondiale. 44% des jeux portent sur ce sujet (94 jeux !). Les jeux DTP, qui devraient tendre vers des sujets plus exotiques ne sont que 16. Donc on se retrouve avec 23% des jeux DTP portant sur la Seconde Guerre Mondiale. On aurait pu espérer un chiffre encore plus faible…

Et les français dans tout ça ? 16 produits français sont sortis (je compte les deux numéros de Battles, comme Olivier a aussi participé à un jeu LnL, ainsi que les 2 Francs Tireurs) soit 8% de la production totale (la moitié pour le seul Histoire et Collection).

Mais dans tout ça, qui sont les principaux dealers… Euh fournisseurs de jeux ? Et bien voici le classement :

Editeur	Nb de jeux
Victory Point Games	24
Avalanche Press	20
Decision games	17
GMT Games	14
Firefight Games	12
MMP	11
TCS	10
Histoire et Collection	8
Lock'n Load Publishing	6
Minden Games	6
ATO	6
Whitedog Games	5
Critical Hit	4
Days of Wonder	3
Formosa Force Games	3
Histogame	3
Worthington Games	3

Surprise, c'est Victory Point Games, producteur de DTP de luxe, qui arrive en tête ! Le premier véritable éditeur est Avalanche Press, mais celui-ci, en perte de vitesse, ne doit sa seconde place qu'à la sortie frénétique de livrets de scénarios et extensions diverses plus qu'à de véritables sorties (seuls deux jeux ont été produits en 2009). En troisième position, c'est Decision Games, grâce aux 6 numéros de leurs deux revues (World at War et Strategy & Tactics). DG n'a en fait sorti que 5 jeux en boîte. Le quatrième de la liste est en fait le véritable leader de notre maigre industrie, GMT avec 14 jeux en boîte. Plus d'un par mois, chapeau les gars… Et le cinquième est un vieil « ennemi » d'errata, Perry Moore et son Firefight : encore douze bouses… Euh… Douze jeux (?) pour notre ami Perry. Quelle persévérance !...

Et où sont les autres gros du marché ? MMP est 6ème, avec onze jeux (dont deux productions ASL), et avec eux on franchit la barre du jeu produit chaque mois. A noter les trois jeux de The Gamers produits par MMP, ce qui semble être leur moyenne. Lock'n Load Publishing est à 6 jeux produits, Critical Hit à 4. Et ensuite ? Petite déception avec Clash of Arms, seulement deux jeux et Compass Games avec une seule production en 2009.

Ces deux là auront des choses à se faire pardonner en 2010.

Dernier point, 45 éditeurs n'ont produits qu'un ou deux jeux cette année ! Autant dire que la marché est explosé et que la production de chacun lilliputienne… Seules 13 sociétés ont produites plus de 4 jeux cette année. Et je n'ai pas fait mention de la qualité des produits. C'est un autre débat…

Bref, en 2010 plus que jamais il faut cibler ses achats devant la montagne de boîte, magazines et jeux à imprimer soi-même qui va une nouvelle fois se proposer au joueur. Bien sûr, il reste des valeurs sûres… Mais il va falloir du flair pour découvrir la perle rare…

Bon courage !

Société	Jeux
Academy Games	Conflict of Heroes: Storms of Steel! - Kursk 1943
ATO	#24: Deathride: Mars-la-Tour 1870
	#25: Storm Over Taierzhuang
	#26: There Must Be a Victory
	#27: The Pocket at Falaise
	Morgan's a Comin (pocket game)
	The Toast of the Town (pocket game)
Alea Magazine	#33: Kursk 1943: The Southern Pincer/Gernika (expansion for 1936 Guerra Civil)
Avalanche Press	1940, The Fall of France (in the Panzer Grenadier series)
	Aachen 1944: Germany Invaded (supplement in the Panzer Grenadier series)
	Army Group South Ukraine: Battles in Bessarabia, 1944 (supplement in the Panzer Grenadier series)
	Black Waters (supplement inthe Great War at Sea series)
	Cassino '44: Gateway to Rome (in the Panzer Grenadier series)
	Imperial and Royal Navy (supplement in the Second World War at Sea series)
	Iron Wolves (supplement in the Panzer Grenadier series)
	The King's Officers (supplement in the Panzer Grenadier series)
	Kokoda Trail (supplement in the Panzer Grenadier series)
	North of Elsenborn (scenarios in the Panzer Grenadier series)
	Panzer Grenadier: West Wall (supplement in the Panzer Grenadier series)
	Reichsmarine (supplement in the Great War at Sea Series)
	Romanian Soil: Battles for Targu Frumos 1944 (supplement in the Panzer Grenadier series)
	Secret Weapons (supplement in the Panzer Grenadier series)
	Siegfried Line (supplement in the Panzer Grenadier series)
	Spice Islands (expansion for Strike South, in the Second World War at Sea series)
	Strait of Magellan (supplement in the Great War at Sea Series)
	South China Seas (supplement in the Great War at Sea Series)
	Waltzing Matilda (supplement in the Great War at Sea Series)
	War on the Equator (supplement in the Panzer Grenadier series)
Battles Magazine	#1: Striking the Anvil
	#2: Counter-Attack! Arras
Pete Belli	Civil War Express
	Cod Wars: Iceland vs. Great Britain in the 1970s
Bellica Third Generation	Campaign Commander Vol I. : Roads to Stalingrad
Bounding Fire Productions	Beyond the Beachhead II
Canons en Carton	Epées Normandes
Clash of Arms Games	The Hell of Stalingrad
	Wallace's War

2009 : Rétrospective...

Lou Coatney	German Eagle vs Russian Bear (revised ed.)
Columbia Games	Hammer of the Scots (re-issue)
	Richard III: War of the Roses
Command & Strategy (UGG)	#7: Blitzkrieg 1940 (reprint from Vae Victus)
Compass Games	Spartacus!, Crisis in the Roman Republicis
Greg Costikyan	Vector 3 (re-design of SPI game)
Critical Hit	Bloody Omaha: D-Day 1944 (in the Advanced Tobruk series)
	First Wave at Omaha
	Pointe du Hoc (in the Advanced Tobruk series)
	Snakeshead Ridge (expansion pack in the Advanced Tobruk series)
Days of Wonder	Memoir '44 - Sword of Stalingrad
	Memoir '44 - Tigers in the Snow
	Memoir '44 - The Vercors Campaign
DDH Games	Destination: Normandy
	Last Gamble: The Battle of the Bulge, 1944
Decisions Games	Advanced Pacific Theater of Operations
	Africa Orientale Italiana (expansion for Advanced European Theater of Operations)
	D-Day at Omaha Beach
	RAF: Lion vs Eagle
	Struggle for the Galactic Empire
East Side Gamers	Dezign Pak 5 (ASL-compatible)
Europa Simulazioni	Guelphs and Ghibellines
Fanatic Enterprises	Son of Oblivion Pack (ASL-compatible)
Fiery Dragon	Counter Strike: Liberia - Descent into Hell
	Solar Marine
Fifth Column	Where There Is Discord
Firefight Games	Fighting the Taliban: Pakistan's Operation Sherdil, Aug 2008
	Hell From Above: The RAF Descends on Dumenko! 1919
	The Last Hurrah
	Last Stand at Baku: The Turkish "Army of Islam" Invades!
	Little Stalingrad: Komsomolskyoe, March 2000
	Panzer Corridor: German Nightmare Along the Flanks, May 22, 1940
	Rommel at El Alamein
	Rommel in France: Panzers at Dinant
	Rommel's Nightmare 1940: The Allied Counterattack at Arras, May 1940
	Rommel's Quest for Jesus!: The Battle for Tel el Eisa, 1942
	The Ukraine On Fire: The French Debacle 1919
	Wadi Saluki: Hellfire from Hezbollah, August 2006
Formosa Force Games	800 Heroes: Defense of Sihang Warehouse
	Bloody Kuningtou: Battle of Kinmen 1949
	Sediq Song: Wushe Incident 193
Le Franc Tireur	From the Cellar Pack 4 (ASL-compatible)
	St. Nazaire: Operation Chariot (ASL-compatible)
Friendly Fire	Friendly Fire Pack #5
GMT Games	1805: Sea of Glory
	The Battle for Normandy
	Battles with Gringos (expansion for Gringos)
	The Caucasus Campaign
	Combat Commander: Battle Pack #3 - Normandy

	Commands & Colors: Ancients Expansion Pack #4: Imperial Rome
	Commands & Colors: Ancients Expansion Pack #5: Epic Ancients II
	Dead of Winter
	Elusive Victory
	Hellenes: Campaigns of the Peloponnesian War
	Kaiser's Pirates
	PQ-17
	Ship of the Line (expansion for Flying Colors)
	The Halls of Montezuma
Gottik Games	Bailen
Grenier Games	In the Trenches: The Lost Generation
	In the Trenches: Opening Engagements
Gry Leonardo	The Eagle and the Star
Hasbro	Axis & Allies: 1942
	Axis & Allies Pacific: 1940
Heat of Battles	The Long March
Hexasim	Kawanakajima 1561
	Liberty Roads
Histogame	Maria
	Homegrown Games
	The Devil's Due!
Khyber Pass Games	A Splendid Little War
Legion Wargames	Ici, c'est la France!
Lock'n Load Publishing	Lock 'n Load: Band of Heroes (2nd ed.)
	Lock 'n Load: Battle Pack Bravo
	Lock 'n Load: Heroes of the Blitzkrieg
	Lock 'n Load: Not One Step Back
	Lock 'n Load: A Ring of Hills
	World at War: Blood and Bridges
Minden Games	Battleship Captain (second edition)
	Longstreet's Disaster
	Mediterranean Salvo!
MMP	Action Pack 5: East Front (in the Advanced Squad Leader series)
	Baltic Gap (in the Operational Combat series)
	Bastogne: Screaming Eagles Under Siege (in the Standard Combat series)
	Battle Above the Clouds (in the Great Campaigns of the American Civil War series)
	Beyond the Beaches (ASL Starter Kit Bonus Pack #1)
	Bravery in the Sand
	GD'42(in the Tactical Combat Series)
	A Most Dangerous Time: Japan in Chaos, 1570-1584
	PanzerBlitz: Carentan
	PanzerBlitz: Hill of Death
	A Victory Denied
No Turckeys!	#3: Au Pont de Lodi
	#4: Lions at Sea: Lepanto, October 7th 1571
Omega Games	Ranger
Panzer Digest (Minden Games)	#6: Day of Infamy/Invasion of Canada/Monitor vs Merrimack
	#7: Coronel & Falklands/Occupation of the Rhineland/Remagen Bridgehead
	#8: Eindekker/Poor Bloody Infantry/WW2 Dogfight

2009 : Rétrospective...

Pratzen Editions	Campagne 1815
Philip Sabin	Lost Battles (book containing wargames)
Society of Ancients	Empire: The Macedonian Punic Wars, 350-150BC
Sherry Enterprises	Rally Point Volume 4: Ruins of the Reich (ASL-compatible)
SPW	Osmanli Harbi: The Ottoman Fronts: 1914 to 1918 (in the Der Weltkrieg series)
S&T (Decision Games)	#255: The First Battle of Britain, 1917-18
	#256: Marlborough's Battles: Ramillies and Malplaquet
	#257: Chosin
	#258: The Santiago Campaign, 1898
	#259: Battle for China
	#260: The Black Prince: Crecy & Navarette
Swedish Volunteers	Swedish Volunteers (ASL-compatible)
Tim Taylor	To the Last Man
TCS	Against the Covenant
	The Battle of Ayrene's Woods
	Bohemian Rhapsody
	The Glory that was Greece: Cadmea
	The Glory that Was Greece. Tanagra
	This is Sparta : The Battles of Nemea and Coronea
	Ill Met in Flanders: Fleurus 1622
	Marston Moor
	Somewhere Far Beyond: Prairie Grove 1862
	White Mountain
Three Crowns	Pax Baltica
Treefrog	Waterloo
Rich Trevino	Overland
UGG	Pearl Harbor (last part issed in 2009)
Histoire et Collection	Arnhem 1944
	Aspern-Essling 1809
	#85: Mious 1943
	#86: Irlande 1798
	#87: Normans & Byzantians
	#88: Les Nettoyeurs
	#89: First Bull Run
	#90: Loups Gris en Atlantique
Dan Verssen Games	Down in Flames: Aces High
	Field Commander: Alexander
Victory Point Games	Ancient Battles Deluxe Expansion: The Art of War
	Ancient Battles Deluxe Expansion: Strange Ordnance
	The Arduous Beginning
	Austerlitz 20
	Battle for Moscow (new edition)
	Bulge 20
	Bulge 20 Expansion Kit
	Bussaco 20
	Dresden 20
	Empires in America
	Katzbach 20

	Na Berlin! (expansion for No Retreat!)
	Napoleonic 20 Expansion Kit
	Nemo's War
	Nemo's War Expansion Kit
	No Surrender!
	Operation Veritable: The Battle for the Reichswald (updated edition)
	Paul Koenig's D-Day: The British Beaches
	Soviet Dawn
	Soviet Dawn Expansion Kit
	Trenches of Valor
	Vittoria 20
	Zulus on the Ramparts!
	Zulus on the Ramparts! Expansion Kit
Whitedog Games	Battle at Bull Run
	Hannibal against Rome
	Iraq 1941
	Maiwand
	Tomorrow a Corps
WaW (Decision Games)	#4: USAAF: US Strategic Bombing '44
	#5: The Finnish Front, 1941-42
	#6: The Greater East Asia War
	#7: Greek Tragedy
	#8: Arriba Espana!
	#9: Destruction of Army Group Centre, 1944
World's Forge	Field Command: Singapore 1942
Worthington Games	Caesar's Gallic War
	Chainmail
	MedWar Sicily
Your Move Games	Second Punic War 218-201 BC
Z-Man Games	Pocket Battles: Celts v Romans

Un gars, une fille : Juliette Dodu

Vu la photo ci-dessous, Juliette Dodu devait bien porter son nom… Juliette est née le 15 juin 1848 à St Denis de la Réunion et est décédée le 28 octobre 1909 en Suisse.

Et pourtant, Juliette Dodu est une héroïne bien de chez nous. On pourrait même la qualifier de première résistante française !

En 1870 (en pleine guerre du même nom), en septembre pour être précis, la famille Dodu qui tient le bureau du télégraphe de Pithiviers doit s'installer au premier étage du bâtiment pour laisser place aux envahisseurs prussiens, fort intéressés par le télégraphe.

Juliette Dodu a 22 ans et est, visiblement, plein de ressources. Elle décide de pirater le télégraphe pour écouter les messages prussiens. Elle fait ensuite parvenir des dépêches aux autorités françaises et sauve ainsi la vie de près de 40 000 soldats français. Après une vingtaine de jours, Juliette est trahie par la servante de la maison (Ha, le petit personnel…) et arrêtée.

Elle passe devant la cours martiale et le verdict tombe : la peine de mort ! Heureusement pour elle, l'Armistice survient avant son exécution, et Mademoiselle Dodu est graciée et libérée.

En décembre 1870, un décret lui décerne une mention honorable puis, en 1877, Juliette Dodu reçoit la médaille de guerre. Par la suite, elle reçoit la Légion d'Honneur. A sa mort, elle aura des funérailles nationales et sera enterrée au Père-Lachaise.

Le problème, c'est que toute cette histoire ne serait qu'une vaste mystification. Car en fait, cette nouvelle Jeanne D'arc aurait été créée de toute pièce. A 22 ans lors de l'invasion prussienne, Juliette Dodu aurait réussi à intercepter et noter des messages codés ennemis, sans en connaître le code ni en parler la langue ? De plus, les prussiens auraient quitté Pithiviers trois semaines avant les faits. Enfin, c'est la mère de Juliette qui était en poste à Pithiviers et si une personne aurait pu « écouter » les prussiens, ce serait plutôt elle… Cerise sur le gâteau, on ne retrouve aucune trace de l'arrestation ou de la condamnation à mort de Juliette côté prussien.

En fait, au sortir de 1870, la France est traumatisée, non seulement par la défaite contre les prussiens, mais aussi par la liquidation des communards. Il faut remonter le moral du peuple. Et c'est là qu'intervient Monsieur de Villemessant, Directeur du journal « Le Figaro », qui connaît Juliette Dodu et qui lance une campagne en sa faveur en présentant l'histoire dans son journal. C'est ce monsieur qui aurait abusé les autorités françaises sur les hauts faits de la Dodu et lui aurait ensuite obtenu toutes ses distinctions. Et une belle héroïne dans cette période sombre arrangeait beaucoup de monde.

Certains vont même plus loin et prétendent qu'elle aurait été plus proche de Mata Hari que de Jeanne d'Arc… Polémique, polémique…

Une chose est acquise, Juliette Dodu semble une héroïne fort douteuse. Quant à savoir si elle a fait, si elle aurait pu faire, si elle a vu faire ou si elle n'a rien fait du tout, le mystère reste entier. Mais tout ne semble pas aussi rose que le dit l'Histoire…

De nos jours, il reste des rues « Juliette Dodu » et même un établissement scolaire porte son nom. En 2009, un timbre a été édité à son effigie, dernier geste en date de la Nation reconnaissante.

« Requiem pour un massacre », un film de Elem Klimov

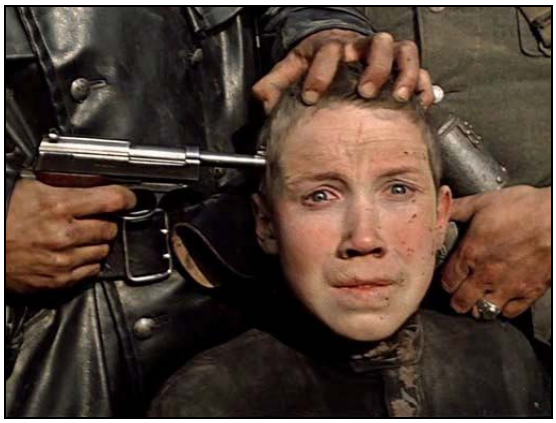
« Requiem pour un massacre » (titre d'origine « Idi e smotri », va et regarde) est un film soviétique de 1985. Il suit le parcours d'un jeune garçon d'environ 16 ans, joué par Aleksei Kravchenko (jeune débutant de 13 ans à l'époque !), tout heureux de rejoindre les partisans soviétiques en lutte contre l'occupant allemand, en Biélorussie en l'année 1943.

A peine sorti de l'enfance, le garçon va se prendre la terrible réalité de la guerre en pleine face. S'il arbore un généreux sourire au début du film, il ressort transformé de ses aventures, le front tiré et les lèvres serrées (on ressent presque les dents qui mordent les lèvres de l'intérieur…). Le travail du (très) jeune acteur est très impressionnant. Il lui a fallu se transformer physiquement au cours du film (et maigrir pour creuser ses joues).

Contrairement au héros, dès le début du film, le spectateur sait. Le réalisateur ne montre pourtant pas l'horreur de cette guerre directement. Mais la musique, les visages des personnes croisées par le garçon, l'avion de reconnaissance allemand qui surveille tout et tout le monde, les villageois terrés dans leurs maisons de bois... Tout le monde sait, a vu le malheur des massacres commis par les soldats allemands (328 villages seront rasés de la carte en Biélorussie avec leurs habitants).

Petit à petit, le garçon découvre. Le réalisateur a d'abord choisit une approche à la Spielberg dans « les dents de la mer ». On ne voit pas le monstre, et peu de trace reste après son passage. Où s'il y en a, le héros passe à côté, sans les voir… Tout au long des 2h20 que durent le film, le spectateur ne voit finalement que peu de cadavres. Même l'ennemi est furtif. Une ombre qui passe, des balles traçantes dans la nuit, une mine qui explose, un char lancé à toute allure sur une piste de terre…

Doucement mais sûrement, le garçon comprend, voit et se transforme. Point d'orgue du film, la (quasi) scène finale, où les SS apparaissent enfin, encerclent un village, emmènent les habitants dans une grange et y mettent le feu. Le spectateur suit alors en direct l'approche des SS, les préparatifs du massacre et le massacre lui-même. S'il devine les victimes, s'il les entend crier dans la grange en feu, jamais il ne voit un seul corps.



« Requiem pour un massacre » est un film de guerre mais pas seulement, un peu dans la même veine que « La Ligne Rouge ». Ici aussi, la nature, nettement plus dure que dans le film de Terrence Malik, a une place importante. Mais que ce soit dans la plaine à perte de vue ou dans les immenses forêts de pins, nul n'est à l'abri. La guerre est partout…

« Le meilleur film de guerre jamais réalisé » comme le dit le dos du DVD ? Un des tous meilleurs sans aucun doute. L'histoire, la mise en scène, les acteurs, tout est excellent. Si on rajoute à cela de véritables explosions, des tirs à balles réelles (Ici, on n'est pas Hollywood), on comprend qu'on se trouve face à un film hors du commun.

Le plus fort, c'est qu'au milieu de toute cette boue, de tous ces morts et de toute cette horreur, Elem Klimov réussit à faire un film traversé par de grands moments poétiques.

Une œuvre terrible, mais une œuvre rare. Un film dur mais un film indispensable.

Rendez-vous en mai 2010 pour le N°18

carton et raguagna - Papier, carton et raguagna - Papier, carton et raguagna - Papier, carton et raguagna - Papier, carton et raguagna - Papier, carton et raguagna - Papier, carton et raguagna - Papier, carton et raguagna