

Paris, le 15 octobre 1997

Voici enfin le numéro consacré à *Rosyia 1917*. Après un long travail d'analyse et de tests répétés, **Stéphane Parrin** est en mesure de nous livrer tous les secrets de cet excellent jeu. Même si les graphismes ne sont pas toujours superbes, même si les parties sont extrêmement longues, même si le thème est bien loin des campagnes connues, le jeu reste un monument du wargame français qui aurait facilement remporté **Le prix Vieille Garde** pour l'année 1995, s'il avait existé !

La suite des chroniques napoléoniennes, puis la saga du wargame forment les rubriques habituelles du fanzine. Pour une fois le *Polemos* du WC est remplacé par un anti-polemos demandé par l'ACPW s'estimant lésé par les propos du numéro précédent. Il est vrai que la polémique est une activité favorite d'un microcosme comme celui de notre wargame français et que les remises en question font toujours avancer le schmilblick, mais point ne faut en abuser. Enfin chacun fera son choix et bonnes polémiques ...

Trois événements ont retenus l'attention de l'Académie en cette rentrée 1997.

- D'abord le lancement d'un nouveau fanzine de wargame appelé **l'Etat-Major**. Il porte principalement sur les jeux *Amirauté* et *Empire in Arms* et a l'intention ambitieuse d'être mensuel. Vendu 20ff, le numéro 1 porte sur la campagne d'Egypte avec un scénario *Empire in Arms* et des aides de jeu, ainsi qu'un article *Amirauté* sur les FNFL avec également des aides de jeu. Enfin une rubrique finale présente les as de la Première Guerre Mondiale ; en tout 26 pages bien remplies.

Contactez : **Jérôme LAMBRETH**
8, square des Catalpas 94 160 ST MANDE

- Le deuxième événement qui peut se révéler extrêmement valable s'il est bien exploité, est le **Mondial du jeu**. Cette manifestation, prévue du mercredi 31 octobre au dimanche 2 novembre 1997, se tiendra au Centre International de l'Automobile à la Porte de Pantin (encore pour les parisiens !) ; prix d'entrée 50ff. 3000 m² sont prévus pour accueillir toutes les sortes de jeux, dont naturellement les wargames. Il devrait être possible de jouer et admirer les nouveautés. Ce salon sera t-il le Origins du wargame français ? l'avenir le dira...

- Enfin, le meilleur pour la fin. Un nouveau magazine consacré aux wargames devrait être lancé prochainement par AWE. A la fois « Home Magazine » pour étudier ses produits, mais également consacré aux jeux des autres éditeurs, le magazine devrait remplir une quarantaine de pages. Voilà de quoi enrichir notre Paysage Ludique Français.

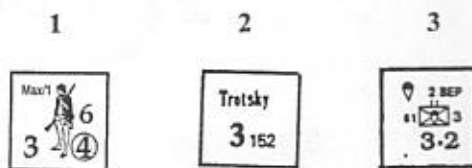
Le prochain numéro verra sans doute une étude sur *War For The Union* de **Clash Of Arms** et certainement les rubriques habituelles, à bientôt...

Luc, Prince du Koweït

QUIZ

Le quiz a été trouvé par **Frédéric Schaaff** qui gagne un numéro de *Vieille Garde*. Les réponses étaient : 1 - *Samurai* (GMT), 2 - *Bismarck* (AH), 3 - *MBT* (AH).

Le premier à trouver ce nouveau quiz gagne une surprise...



SOMMAIRE

Page 2 :	Editorial
Pages 3 à 15 :	Rosyia 1917
Page 16 :	Chroniques Napoléoniennes
Page 17 :	Forum
Page 18 & 19 :	La saga du Wargame Anti-Polemos
Page 20 :	L'Académie du Wargame

ROSSIYA 1917

Et pourquoi pas prendre Moscou depuis l'Orient ?

FICHE TECHNIQUE :

Editeur : AWE.

Concepteur : François Stanislas Thomas.

Niveau : Grand opérationnel. 1092 pions.

Sujet : Guerre civile russe (novembre 1918 à avril 1921), guerre russo-polonaise.

Echelle de la Carte : 1 hexagone est égal à environ 45 km

Echelle du Pion : Du régiment (généralement blanc) à la division (principalement rouge).

Echelle du Temps : 1 Tour est égal à un mois.

IL ETAIT UNE FOIS LA REVOLUTION...

C'était un pari osé de la part d'**Azure Wish** de lancer un jeu ayant pour thème la guerre civile entre Russes blancs et bolcheviques, période obscure s'il en est, qui risquait de n'attirer que de très rares amateurs du genre...

En effet, combien de fois ai-je entendu autour de moi des joueurs chevronnés me répondre lorsque je leur ai proposé une partie de *Rossiya 17* : « Bof, le thème ne me dit pas trop, tu ne préférerais pas un *Civil War* ou un *ASL...* ».

Et pourtant ! Ce jeu mérite d'être testé au moins une fois, même par les plus récalcitrants. Un système de jeu efficace et rapide, associé à une période historique trouble, donc fertile en rebondissements, font de ce wargame un jeu original et très prenant (tous ceux qui l'ont testé, même les moins disposés, l'ont tous apprécié en fin de compte !).

Cette simulation retrace la lutte à mort que se livrèrent les nouveaux maîtres de la Russie bolchevique d'un côté, et les forces conservatrices blanches qui soutenaient le régime du Tsar déchu Nicolas II de l'autre.

A ces deux camps se rajoutent des forces périphériques (alliés occidentaux, Roumains, Polonais, anarchistes...) qui s'activeront ça et là au hasard du jeu, pour un temps limité.

Les camps opposés :

Les différents joueurs vont donc incarner les forces impressionnantes de ce conflit : le nombre idéal de joueurs est de trois : en effet, le camp blanc se divise en deux - en gros, un Blanc sibérien et un Blanc sudiste

-, et un joueur bolchevique. Il peut cependant se jouer de 2 à 5 joueurs : 2 Bolchéviques - un tendance Staline, l'autre plus trotskyste -, un Blanc sibérien, un Blanc sudiste et enfin un joueur allié dont le rôle ambigu peut gêner ses collègues..., les points de victoire étant répartis suivant des critères différents selon les joueurs.

Ce système de victoire pourrait faire croire que les parties à plus de deux joueurs vont devenir de véritables gageures diplomatiques entre partenaires d'un même camp. En fait, et à l'inverse des faits historiques, les joueurs du camp « blanc » sont beaucoup plus soudés entre eux contre « l'ogre rouge » que leurs homologues de l'époque.

Le matériel :

La carte du jeu représente la Russie « occidentale », du sud de la Finlande aux ports de la Crimée, et de Varsovie à Kourgan (derrière l'Oural). Des cases hors-carte permettent de simuler le conflit dans le Caucase, à Omsk (Sibérie) et dans le grand nord (Mourmansk et Arkangelsk). Une grille d'hexagone est surimprimée à la carte pour faciliter le déplacement des pions.

Par rapport aux autres jeux du même éditeur (*Grand Siècle*, *Europa Universalis...*), *Rossiya 17* souffre d'un manque d'élégance dramatique : la double carte est peu attrayante au premier abord, quant aux pions représentant les unités combattantes, ils sont - à l'exception des chars et des avions - affublés des antiques symboles OTAN qui ne les mettent guère en valeur.

Par contre, le système de jeu, très interactif, fait la différence avec d'autres jeux que l'on pourrait juger plus « élégants » dans leur présentation, et c'est ce qui fait toute la richesse de *Rossiya 17*.

Ce système interactif est basé sur les postes de commandement (HQ ou QG) qui représentent les différents

chefs et généraux. Chaque joueur en active généralement un à tour de rôle, mais ce n'est pas souvent le QG que l'adversaire espérait voir jouer...

Le but du jeu :

La victoire d'un camp se gagne aux points, sur une échelle qui va de 0 à 100. Le niveau est au départ de 28 points. Le jeu cesse si à un moment de la partie, les points de victoire atteignent 0 (victoire indiscutable bolchévique) ou 100 (idem pour le camp blanc). Sinon, il faut aller au bout de la partie pour déterminer le vainqueur sur cette échelle (attention, il faut noter que dès avril 1919, le marqueur de points de victoire diminue de 1 tous les tours - en faveur du Bolchévique). Une fois la victoire d'un camp définie, il faut départager les gagnants du côté vainqueur (si l'on joue à plus de 2). Un tableau permet de connaître l'influence exacte de chaque joueur (objectifs, villes contrôlées par ses propres troupes...).

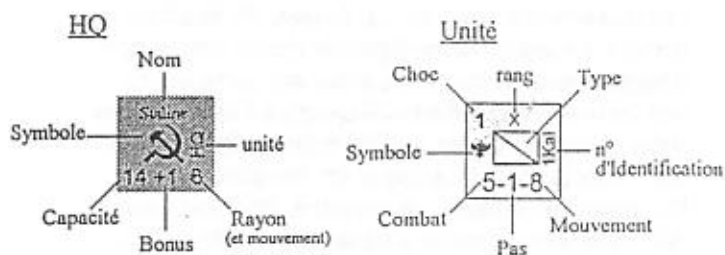
Descriptif des pions :

Les pions de troupe disposent de 4 chiffres :

- *Combat* : valeur de 1 à 8. Classique.
- *Effectifs* : valeur de 1 à 3 pas. Nombre de pas de pertes qu'ils peuvent encaisser avant d'être éliminés. Les troupes bolchéviques ont fréquemment 3 pas (divisions) et sont donc officiellement plus dures à détruire que les blanches qui ne possèdent que 1 ou 2 pas en général.
- Quand les unités sont touchées, des marqueurs de pertes sont placés dessous.
- *Mouvement* : valeur de 4 à 10. Classique là aussi.
- *Choc* : particularité du jeu. Valeur de 1 à 5. Plus la puissance de choc est importante, plus l'unité est efficace dans les percées.

Les pions de QG (HQ) :

- *Capacité* : Valeur de 8 (Zinoviev ou Tcherbatchev) à 25 (Anselme, Dénikine ou Wrangel). C'est le nombre maximal de pions de troupes qu'il peut diriger au moment où il est activé.
- *Bonus* : Valeur de +1 à +3 (Trotsky, Pilduski). Bonus servant aux ravitaillements en munitions et en combat.
- *Rayon* : Valeur de 3 (Sikorski) à 15 (Anselme, chef du corps expéditionnaire français). Représente à la fois le rayon de commandement du QG (dans lequel il peut activer des troupes) et les points de mouvement de ce même QG.



MECANISMES D'UNE GUERRE REVOLUTIONNAIRE

J'utiliserai pour analyser les règles du jeu le système de la séquence de jeu.

I : Phase Commune

1) La Météo :

Chaque début de mois, le joueur « rouge » tire au hasard la météo. Trois types se présentent :

- * Clair : qui ne gêne en rien les mouvements et combats.
- * Boue : Ralentie considérablement le mouvement et les approvisionnements en munitions. C'est le pire temps qui soit pour une offensive.
- * Neige : Moins nuisible que la boue, sauf pour l'aviation qui demeure clouée au sol.

2) L'Initiative :

Elle appartient à celui qui possède un certain nombre de points de victoire. Cette initiative présente une importance en début de tour, mais son intérêt est cependant léger. En réalité, il vaut mieux posséder un nombre de HQ supérieur à son adversaire pour véritablement posséder l'initiative.

3) Rail et recrues :

Les joueurs ajustent leurs points de rail et rachètent des unités détruites lors des combats précédents.

II : Phase politique

Selon le degré de proximité de la victoire chaque camp peut tirer à chaque tour de 0 à 2 options politiques. Tous les mois ou presque, de nouvelles options propres à chacune des deux parties sont donc offertes. Ces tirages rajoutent une forte part d'aléatoire dans le jeu. Ainsi, si l'événement « Entrée en guerre de la Pologne » intervient très tôt, le camp rouge est en situation critique ; si cette option arrive très tard, les Blancs auront probablement déjà perdu la partie.

De nombreux événements sont cependant peu influents sur le cours du jeu, tels « Partisans » ou « Propagande », mais bien utilisés, ils peuvent pousser à la victoire. Ainsi, deux sortes de pions politiques coexistent : les « Indispensables » (Retrait allié, Départ tchèque, Guerre avec la Pologne...) qu'il faut absolument tirer le plus vite possible pour s'en tirer au mieux ; et les « Tactiques » (Partisans, Propagande...).

Evidemment, plus la défaite s'annonce, moins le joueur va tirer d'options, ce qui précipitera sa chute. Mais le joueur en passe de remporter la victoire va par contre subir des problèmes de luttes intestines....

III : La Phase militaire alternative

Le joueur ayant le plus de QG sur le terrain en active un, ensuite, c'est à son adversaire d'activer un des siens. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant l'initiative qui décide qui joue.

Un joueur peut aussi tenter d'activer deux QG en une seule fois. Mais selon les différents QG, cela peut réussir ou non ; ainsi, tenter d'activer le QG tchèque et un QG sibérien revient à réussir à faire 1 ou 2 sur un D6. Ce système est au coeur du jeu et c'est ce qui le rend si intéressant à jouer. Le suspens est présent de bout en bout et aucun des deux adversaires ne sait vraiment où va frapper son ennemi. Cela permet aussi de frapper deux fois au même endroit sans que le camp opposé n'ait réagi : soit parce que celui-ci a attaqué ailleurs, soit car l'initiative permet au joueur de jouer deux fois de suite...

Le QG, une fois choisi par le joueur, est retourné sur son verso, (pion identique mais d'une couleur différente - recto noir, verso jaune) pour savoir qu'il a été activé ce tour. C'est une opération indispensable mais qui peut devenir ennuyeuse à la longue, en particulier lorsque des fronts gigantesques sont sur la carte... Pour les maladroits, mettez de la pâte à modeler sur le bout d'un crayon, cela vous permettra d'attraper les pions voulus sans faire s'écrouler toutes vos piles...

Ce QG, donc, active lui même des troupes qu'il va diriger (maximum : sa capacité, et celles qui rentrent dans son rayon d'action). Attention, un QG blanc sibérien ne pourra jamais activer des troupes blanches dites « sudistes », par exemple, alors qu'un QG rouge pourra activer n'importe quelle troupe bolchévique. Une fois cette armée choisie et activée, le joueur vérifie si ses troupes sont ravitaillées ou non (cf. Voies ferrées), puis lance un dé sur la table d'armement pour connaître ses arrivages en munitions. Enfin, grâce à ces ARMT (point de munitions), la QG en dépense ou non pour pouvoir agir (au moins un pour combattre, ou pour se renforcer).

trôle des villes et métropoles qui fournissent de 1 à 3 PR - comme Moscou par exemple - par tour.

Ces PR sont utilisés soit pour regonfler des unités réduites, soit pour racheter des unités précédemment éliminées. Jusqu'à 5 PR sont conservables d'un tour sur l'autre.

Ici, l'avantage est aux Blancs car pour racheter une unité détruite de cavalerie ou d'infanterie, il faut payer en PR le nombre de pas +1. Pour les rouges, non seulement c'est un forfait qui coûte 6 PR pour une seule unité prise au hasard (!), mais en plus seules les unités dotées de choc sont reconstructibles. Attention à vos pertes, chez les rouges !

Mouvement et empilement :

Une fois les troupes et le QG activés, le ravitaillement vérifié, les Armt reçus puis dépensés, le joueur en phase déplace ses unités activées. Soit par le rail (cf. voie ferrée), soit par mer (les alliés) et enfin à pied (ou à cheval). Sachez que la météo influe sur le coût des terrains traversés, et que le rail compte comme un pont sur les cours d'eau.

*** Les Zones de contrôle : souvent vues comme barbant dans divers jeux, elles ont une importance capitales dans celui-ci, et c'est ce qui confère une bonne partie de la passion et du stress aux joueurs : les unités ne sont pas obligées de cesser leur mouvement lorsqu'ils entrent dans une ZC adverse. Il n'en coûte aucun point de mouvement (Armt) supplémentaire pour y entrer, et seulement de 2 à 3 points pour en sortir. Là encore, les unités disposant de choc sont favorisées. Ainsi, les cavaleries, dotées de choc et disposant de nombreux Armt, peuvent-elles le mieux tourner les troupes adverses pour les encercler et rendre leur recul coûteux en pas de pertes, voire impossible ! Cette guerre d'anéantissement est fort bien rendu par cette petite règle de ZC, simple d'utilisation mais riche en rebondissement...

*** L'empilement :

Le nombre de pas empilables au maximum est de 6, +2 si c'est un hexagone de rail mais seulement 4 en montagne.

Sachant que les 95% des troupes soviétiques sont composées de divisions à 3 pas chacune, seules 2 sont superposables. Mais comme le QG compte comme un pas, il est difficile de construire des piles rouges solides en dehors des voies ferrées (sinon cela ferait 7 pas, donc un de trop). Attention aux reculs après combat si vous possédez une pile de 8 pas sur un hexagone de rail, séparez vous si votre ennemi vous force à quitter la voie ferrée, sinon, vous dépasserez l'empilement requis et votre adversaire se fera un plaisir à la fin du tour de vous le faire remarquer en vous éliminant une troupe. Ça a l'air idiot comme ça, mais c'est plus que fréquent...

Combat :

Il existe trois tables de combat dans le jeu, selon les terrains. Des modificateurs existent pour les

TABLE D'ARMEMENT (Armt)									
DE / HQ	Dans Hex du Rail			1 Hex du Rail			2+ Hex du Rail		
Météo	Clair	Boue	Neige	Clair	Boue	Neige	Clair	Boue	Neige
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	0	1	1	0	0	0	0	0
3	1	1	1	1	0	1	1	0	0
4	2	1	1	1	1	1	1	0	1
5	2	1	2	1	1	1	1	1	1
6	2	2	2	2	1	2	1	1	1
7	2	2	-2	2	1	2	2	1	1
8	3	2	2	2	2	2	2	1	2
9	3	3	3	3	2	2	2	2	2

Modificateurs : +1 par pion "Propagande" joué
+ Bonus de Combat du HQ
-1 en-dehors du Pays d'Origine (sauf Tchèques & Alliés)

Les renforcements et les remplacements :

Les troupes ayant subi des pas de pertes sans être détruites peuvent être renforcées par des points de remplacement (PR) : ces points sont acquis par le con-

dés : si assaut-choc, bonus du QG (une fois par activation), si 2 ou 3 Armt sont dépensés, et influence de la météo.

Chose intéressante du jeu : le rapport de force est arrondi au plus près. Ainsi, il n'existe pas comme dans certains autres jeux des aberrations du type : «L'attaquant a 11 points de force contre 4 au défenseur. Il manque encore 1 point pour que le rapport 3/1 soit établi.» Ici, le rapport de 3/1 se fait même si seulement 11 points de combat sont réunis.

Le système de combat ne se comprend pas sans la notion de « Choc ». Ce « choc » est au centre du jeu : en effet, lors d'un combat entre unités ennemies, celles qui possèdent plus de choc que l'adversaire perçoivent plusieurs avantages :

- Avoir le double de choc permet un bonus aux dés.
- Surtout, en cas de défaite de l'adversaire, celui-ci doit soit reculer de deux cases, soit tripler ses pertes !

Dans un jeu où le mouvement est prépondérant, ce facteur apporte un bénéfice énorme. Il requiert cependant un léger inconvénient qui peut devenir risqué à la longue : les pertes vont en priorité, pour le joueur qui dispose de plus de choc que son adversaire, aux unités dotées de points de choc à l'exception de l'artillerie.

Ce fait reflète bien l'épuisement des troupes en fin de campagnes, lorsque toutes les unités choc ont disparu. Les unités de choc sont aussi les seules que peut refabriquer le Bolchevique; aussi il a intérêt à y prêter la plus stricte attention.

ASSAUT-CHOC	
Condition :	Possible uniquement si l'Attaquant a au moins autant de points de Choc que le Défenseur
Si résultat Zone blanche intermédiaire :	le Défenseur retraite ou triple ses pertes (sauf si l'Attaquant a le plus de pertes)
Si le Défenseur est en Métropole, ses pertes (pour se maintenir sur place) sont diminuées de -1	
Attaquant égal au Défenseur :	l'Attaquant n'a pas de bonus ; pertes prioritaires sur ses unités Choc
Attaquant supérieur au Défenseur :	pas de bonus, l'Attaquant choisit au moins 50% des pertes sur ses unités Choc
Attaquant 2 fois supérieur au Défenseur :	bonus de +1 ; il choisit 50% des pertes sur ses unités Choc
Exception :	l'Artillerie (tout terrain) et les Chars (en plaine) sont dispensés de subir les pertes en priorité.
Rappel :	les unités peuvent s'abstenir d'utiliser leur Choc si le joueur désire ne pas leur faire subir de pertes prioritaires

Les Voies ferrées :

Le réseau ferré russe est construit en étoile dont le centre se situe à Moscou. Ceci favorise évidemment le joueur bolchevique, et lui assure la meilleure utilisation de ce système.

Le rail revêt une très grande importance dans le jeu. Il étend son influence sur trois sujets :

- 1) Le ravitaillement.
- 2) Le transport de troupes.
- 3) Les trains blindés.

1) Le Ravitaillement.

A moins que l'on ne suive la règle optionnelle permettant de faire passer les lignes de ravitaillement

des troupes et les communications par les grands fleuves russes, seules les voies ferrées assurent ces approvisionnements et les messages pour les QG (HQ dans le jeu). Ainsi, les armées suivent en général ces véritables axes d'invasions que sont les voies ferrées.

Rares exceptions : les côtes et les ports qui ravitaillent les corps alliés ; et les métropoles qui, mêmes assiégées ravitaillent les unités abritées en leur sein. Attention, ce ne sont pas elles mêmes des sources de ravitaillement.

Les unités hors de ravitaillement sont soumises à un test d'attrition. A noter que les bolchéviques sont plus sujets aux pertes par attrition que les autres.

TABLE D'ATTRITION			
DE	Unités		
	Bolch.	Blancs	Autres
1	-	-	-
2	-	-	-
3	1	-	-
4	1	1	-
5	1	1	1
6	2	1	1
7	2	2	1
8	E	E	E

Modificateurs :

- +1 si l'unité est Isolée
- +1 Météo de Neige
- 1 si l'unité est dans une Ville

Explications :

- "E" : unité détruite
- "1, 2" : Pas d'unité détruit

Une voie ferrée coupée par l'ennemi peut s'avérer catastrophique et les nouveaux joueurs ne songent pas assez à protéger leurs arrières et leurs flancs. Il vaut mieux (et particulièrement en Sibérie) s'assurer la maîtrise d'une voie parallèle et peu éloignée. Cela peut éviter la disparition inopinée d'une armée complète (et une fin de partie écourtée)...

Songez aussi à garder précieusement conserver les jonctions stratégiques exposées aux raids adverses s'avère toujours payant, sauf pour le Bolchevique en début de partie. Il ne peut pas être partout...

Enfin, les voies ferrées sont liées avec les QG, car elles leur apportent les points de munitions sans lesquels aucune attaque n'est possible. Pour recevoir un maximum d'Armt, le QG doit être le plus prêt possible d'une voie ferrée, et la météo doit être clémente. Au contraire, un QG à 10 cases d'un rail ami et par temps de boue n'a quasiment aucune chance d'être approvisionné en ARMT.

Ces munitions sont représentées dans le jeu par des pions dont la valeur peut être tenue secrète sous le pion QG. Un QG pour attaquer doit au moins dépenser 1 Armt. Evidemment, plus il en dépense de Armt, et plus son attaque sera violente. Un QG peut en dépenser de 0 à 3 en un tour de jeu.

Cette gestion des Armt est aussi un des éléments les plus intéressants du jeu.

DEPENSE D'ARMEMENT	
Armt	Effets
0	le HQ ne peut pas utiliser de Remplacement (PR) pas de Rail pas de Combat
1	Remplacement autorisé déplacement par Rail possible Combat limité : 2 combats maximum
2	Remplacement et Train Blindé autorisés déplacement par Rail possible Combat illimité : bonus de +1 par combat
3	Idem que pour 2 Armt ; mais avec un bonus de +2 / combat mouvement de Marche possible le HQ peut utiliser des Réserves

2) Le transport de troupes.

Ce système est indispensable à bien maîtriser, surtout si vous jouez le Bolchevique, vous devez absolument optimiser ce moyen de transport. En effet, le réseau en étoile autour de Moscou vous permet d'envoyer vos armées d'un front à l'autre en un seul tour ; le mouvement par rail étant illimité. Le nombre de troupes transportables par tour est en fonction des villes contrôlées. Certaines villes et métropoles allouent des points de rail, qui sont comptabilisées pour connaître le nombre des corps pouvant prendre le train ce tour. Le joueur rouge doit utiliser au mieux cet atout car, étant au centre, il doit faire face à des assauts de tous côtés. Une fois une menace écartée sur un front, il peut décider d'envoyer une partie de ces forces par le train pour renforcer ou combler un autre front sur le point de craquer.

Pour le Blanc, les voies ferrées servent surtout à ramener des troupes fraîches sur les lieux de combat.

3) Les trains blindés :

Le rail enfin, permet de gagner des points de choc, ces fameux bonus qui peuvent faire pencher la bataille.

Avec un certain nombre de points de munitions dépensés (au moins deux); il est possible de récupérer ces points symbolisés dans la réalité par les célèbres trains blindés qui parcourent les immenses plaines russes. Pour cela, il faut évidemment que les adversaires soient sur le rail... Ces trains avantagent le Bolchevique dans la mesure ou proportionnellement, il dispose de moins de troupes comportant du choc.

Unités autonomes :

Une fois tous les QG de chaque adversaire joués, les unités restantes non activées le sont. Seules, elles sont de faible influence sur la partie. Elles servent souvent de garnison. Attention cependant au non-ravitaillement de ces troupes, c'est le cas en début de partie pour les divisions rouges de Kotlas et Viatka.

Le Tsar :

Officiellement, le tsar Nicolas II est déjà éliminé lors du début de la campagne militaire. Mais un « Tour n°0 » simule la destinée de la famille impériale : un jet de dé décide de son sort. Les joueurs peuvent influencer sur le résultat en perdant (ou gagnant) des points de victoire. La mort du tsar fait débiter normalement le

jeu, cependant, si Nicolas II demeure toujours en vie en novembre, c'est la panique dans le camp bolchevique! En effet, si le tsar est en captivité, les joueurs blancs peuvent (et vont) tenter de le libérer de sa prison.

Le joueur rouge aura ainsi la très désagréable surprise que le tsar captif est interné dans une ville terrrrrrrriblemment proche de cette « horde de contre-révolutionnaires bourgeois ». Le tsar peut aussi être libre dès le tour n°0! Et accompagnant les Blancs! Cette éventualité reste cependant très rare. L'intérêt des Blancs à voir le Tsar libre rajoute des bonus plus que conséquents aux joueurs blancs (Alliés directement en guerre, Blancs unis,...)

Conseil au Bolchevique : Arrangez vous toujours pour que le Tsar soit six pieds sous terre dès le début de la partie; il est déjà frustrant de voir une ville contenant le Tsar captif menacée par les Blancs, imaginez le Tsar libre menant les Blancs à la victoire...

L'option « Magnanimité » est fortement déconseillée, mais l'option « A mort » coûte cher en points de victoire (PV). De plus, le hasard du dé demeure.

En gros, jugez vos adversaires et essayez de savoir s'ils sont prêt à perdre un nombre élevé de PV. S'ils choisissent une option, ils subiront un malus en PV toujours plus important que vous.

Conseil aux Blancs :

Votre objectif est de gagner le plus vite possible; aussi, perdre de précieux PV pour libérer hypothétiquement le tsar ne me paraît pas très rentable.

Comptez surtout sur les dés... et faites croire à votre adversaire que vous allez jouer une « pression internationale... ». Poussez le à le mettre à mort, il n'en perdra que plus de points de victoire...

CONSEILS AUX NATIONS

Je ne parlerai que de la grande campagne (1918-1921), ou le jeu prend toute sa dimension. Les 4 autres scénarios représentent en réalité les différents fronts principaux de la guerre (Pétrograd, Russie méridionale, Sibérie).

Les Bolcheviques

Vous êtes seul contre tous : à 4 joueurs, vous faites face à trois adversaires, deux Blancs et un allié. Mais vous disposez de deux atouts d'importance :

Votre position centrale, qui vous permet de mieux répartir vos forces, et des renforts perpétuels.

Le début de la campagne vous met d'entrée en danger mortel. En effet, les premiers renforts que vous percevez arrivent fin décembre 1918 (et le jeu débute en novembre 1918). Donc, protégez vos troupes. L'année 1919 est cruciale. Si en décembre 1919, vous n'êtes pas

battu et que vous tenez encore une zone importante, vous êtes sur la voie de la reconquête.

Le scénario classique du bolchévique est le suivant :

- Fin 1918 : Grande frayeur rouge, avancée massive des Blancs.

- 1919 : Année décisive. La victoire par KO se joue cette année-là.

- 1920 : Contre-attaque des bolchéviques; rebondissements à prévoir cependant (avec les Polonais et Wrangel). Blancs du nord et de Sibérie éliminés ou résiduels. Retrait allié.

- 1921 : Nettoyage des dernières zones tsaristes. Eventuelle reprise de la Bessarabie. Paix avec la Pologne.

Ne désespérez jamais et ne vous croyez pas battu d'avance, même si vos pertes sont plus que catastrophiques. Unis, vous pouvez frapper ou et quand vous le désirez, à l'inverse de vos adversaires qui vont se battre entre eux pour pouvoir jouer le premier : en effet, à partir de mars 1919, certaines armées blanches seront quand même dans des positions délicates, et leurs propriétaires voudront activer en premier leurs QG, d'où déaccords fréquents et armées en péril. Vous, en temps que joueur seul (à moins de jouer à 5), décidez de votre stratégie en toute sérénité.

Ayez constamment un œil rivé sur les dates et les lieux d'apparition des renforts. Gardez avec vous le livret des scénarios et regarder toujours quels sont les lieux où apparaîtront les renforts du tour prochain : il y va de votre survie !

Exemple : fin janvier 1919, 3 divisions d'infanterie rouges apparaissent à Simbirsk (près de Kazan). Si les blancs se sont emparés de cette ville, vous perdez la moitié des troupes et le reste ne sera disponible que le mois d'après. Alors défendez cette zone avec la dernière énergie : perdre deux divisions pour en gagner trois ce tour est rentable ! En 1919, vous n'aurez jamais assez de troupes, alors protégez cette ville jusqu'à l'arrivée de ces renforts. Ensuite, aucune troupe supplémentaire n'apparaîtra à Simbirsk : elle est dès lors moins importante et vous pourrez l'évacuer si la pression des Sibériens se fait trop forte.

Gardez toujours un front compact et étendu. Vos divisions affaiblies (2 pas de perte) doivent rejoindre l'arrière ou elles serviront de garnison à la place des troupes saines de renfort qui iront dès lors prendre leur place sur le front.

Conseils de départ :

Vers Pétrograd : 2 conseils : conservez Trotsky dans la capitale (il permet l'arrivée de 4 PR supplémentaires par tour); et vers juin 1919, renforcer la zone (les brigades de marine de Kronstadt peuvent se révolter).

Ramenez les troupes de Kotlas et Viatka vers Vologda. Elles subiront l'usure mais calmeront les velléités des Anglais du nord. Rajoutez y Staline et 1 ou 2 autres divisions.

Si possible, ramenez le maximum d'unités de l'armée de Perm vers Kazan (bonne chance !).

Conservez Rostov le plus longtemps possible, quitte à sacrifier quelques divisions additionnelles.

Si l'événement « Révolution mondiale » sort, n'hésitez pas à foncer en Estonie (Youdenitch n'apparaîtra peu être pas).

Fortifiez Kazan, Tsaritzyn et Gouriev. Ne tentez rien contre les Roumains et laissez les prendre la Bessarabie. Ils partiront d'eux mêmes.

L'armée vers Gomel doit tenir la zone contre les Ukrainiens mais aussi soutenir l'assaut des troupes de Denikine.

Enfin, lorsque vous frapperez, cela doit être à mort. Eradiquez l'adversaire et éliminez le définitivement : vos troupes seront ensuite utilisées ailleurs, et peu à peu, vous deviendrez plus fort et remporterez la guerre...

Les Makhnistes

Les Makhnistes ont cette particularité d'être joués par les deux camps à la fois. Ces paysans ukrainiens menés par l'anarchiste Makhno ont lutté pour la liberté de la classe agraire jusqu'à leur écrasement définitif par les Rouges.

Les troupes anarchistes n'ont pas besoin de ravitaillement, sont faibles en effectifs mais sont très rapides (en effet, l'auteur a fort bien pris en compte le fait que ces guérilleros se déplaçaient par des petites charrettes attelées extrêmement rapides).

- Joués par les Rouges : il vous est permis de frapper avec ces troupes sur les Blancs, ne vous gênez pas ! Utilisez les surtout pour affaiblir les nationalistes ukrainiens, prendre leurs villes, et les rabattre sur Kiev. Déplacez les aussi le plus au sud possible (voir ci-dessous pourquoi). Attention, il serait stupide de les gaspiller contre les Roumains, contre lesquels ils n'ont aucune chance. Activés en votre faveur en début de jeu, ils vous sont un appréciable renfort, mais ils peuvent s'avérer gênant à la longue.

Une fois bien épuisés, attaquez les et finissez les. Mais choisissez avec discernement votre moment.

- Joués par les Blancs, vous ne pouvez attaquer les Rouges avant que ceux-ci aient porté le premier coup; aussi, montez les le plus au nord possible et coupez les voies ferrées reliant Minsk et Brest-Litovsk. Son ravitaillement coupé donnera au Bolchevique une furieuse envie de taper sur les Makhnistes; et vous n'espérez que ça.

Les Blancs sibériens

Situés les plus loin du centre de la rébellion bolchevique, les Sibériens pourtant sont, avec les sudistes, la menace la plus importante. En effet, dotés de trois QG blancs, plus le QG autonome tchèque, ils forment une force de frappe initiale plus que dangereuse et leur approche sera rapide. Leur élan doit être contrôlé pour qu'ils tiennent le plus longtemps possible. Attention cependant, le front sibérien est très large et élastique, aussi les pertes doivent elles être surveillées de près.

La stratégie classique pour les Sibériens est basée sur la rapidité et l'encerclement : les rouges ne sont pas au départ du jeu de taille à résister sérieusement, donc il faut en anéantir un maximum. Les QG doivent demeurer sur le réseau ferré pour garantir l'arrivée des ARMT, quand aux troupes, n'hésitez pas à les envoyer couper les arrières des lignes bolcheviques, cela ne peut que vous servir. Utilisez les partisans pour bloquer les voies d'accès. Au début du jeu, c'est le Sibérien qui est le maître des grandes étendues nordiques...

1) L'armée de Tchoukatchevski isolée à Perm doit être détruite. Jouez le premier pour cela et n'hésitez pas à utiliser deux QG pour cette seule action.

2) Au sud, vers Ouralsk, Djerzinski non plus ne peut résister à Doutov, cependant, vos troupes au sud sont moins nombreuses et plus fragiles. Avancez aussi, mais prudemment, car les Rouges peuvent vous tourner par le nord en traversant le fleuve au dessus de la ville.

3) C'est Sakharov qui doit assurer la traversée du fleuve aux Blancs, et en créant une tête de pont au delà du grand fleuve. Si Simbirsk peut être prise, prenez là et gardez là. Ensuite, attendez le gros des forces menées par Koltchak : c'est à lui de lancer l'assaut sur Kazan.

Kazan est la clef de la route vers Moscou. Une fois celle-ci tombée et le fleuve traversé, la victoire se précise. Votre prochain objectif est Nijni-Novgorod.

C'est la répétition de Kazan en plus difficile car la ville est de l'autre côté du fleuve, et la forêt y est omniprésente (cependant, ce n'est pas une métropole, donc c'est prenable).

Si là aussi, la cité est conquise, c'est l'hallali qui s'annonce : Moscou est dans votre visée. Rassemblez vos troupes et harcelez les rouges sur la défensive, cela favorisera les blancs sudistes dans leur montée sur Moscou, ce qui vous renforcera. Avec de la chance, vous rejoindrez les alliés descendus d'Arkangelsk à Yaroslav.

Si les sudistes de Denikine ont eux aussi progressé, alors lancez l'assaut sur Moscou. Même si les Bolcheviques reçoivent des renforts, ils n'en auront plus assez pour combler leurs pertes, et au final vous l'emporterez.

Plus au sud, la prise de Saratov est indispensable pour garantir un ravitaillement tranquille des troupes sibériennes. C'est à Doutov et à diverses forces de Sakharov de la prendre. Mais elle n'est pas vitale comme Kazan, qui reste la priorité majeure pour le Sibérien. De plus, posséder Kazan permet d'attendre avec sérénité l'éventuelle contre-offensive des rouges. En effet, si les choses tournaient mal, Kazan et le fleuve qui la borde garantissent une défense solide où l'ennemi aura du mal à passer, surtout si il est en infériorité de pions de troupes...

Si les alliés n'ont pas pris Gouriev, peut-être serait il bon pour Doutov d'y envoyer une troupe.

Vous disposez de trois QG, placez en un sur chacune des voies ferrées, cela optimise l'avancée des blancs sans aucune pénalité grave, car en cas de besoin, la

légion tchèque permet une nouvelle vague d'assaut souvent décisive.

* La légion tchèque

C'est un atout supplémentaire des blancs, que l'on pourrait qualifier de véritable « panzer division ». Troupe d'élite ultra-efficace, elle débute le jeu aux côtés de Koltchak en Oural.

Historiquement, ce sont d'anciens soldats tchèques de l'armée austro-hongroise qui, faits prisonniers par les Russes lors de la Grande Guerre, sont passés au service du tsar, puis des Blancs.

Capable de tout culbuter en face d'elle, elle possède cependant un grave défaut : le joueur blanc ne peut l'utiliser à outrance sous peine de perdre de nombreux points de victoire. En effet, les effectifs de la légion ne se reconstituent pas, et lors de l'événement qui fixe leur départ du jeu (ils rentrent en Tchécoslovaquie par Vladivostok), un minimum de troupes tchèques doivent encore subsister sur le terrain. Si le joueur qui les dirige les a trop fait attaquer, le nombre de pas de troupes sera peut-être insuffisant (il en faut au moins 10) et des points de victoire seront perdus. Attention aussi aux réactions du Bolchevique si vos Tchèques sont en première ligne : il ne perdra pas une occasion de les frapper pour affaiblir leurs effectifs.

La meilleure tactique avec eux est de s'en servir en début de jeu pour éliminer conjointement avec les forces de Koltchak l'armée de Tchoukatchevski, puis, toujours avec les troupes sibériennes, de foncer sur Kazan. N'hésitez pas à les utiliser ici si la reddition de la ville en dépend. Ils auront rempli leur fonction. Ensuite, gardez les en réserve pour combler un front, mais évitez ensuite de les faire combattre pour des objectifs secondaires.

*** Truc pour optimiser les Tchèques :

le QG tchèque « Victor » peut commander outre la légion une brigade blanche dénommée BILT, au départ dirigée par Doutov, plus au sud.

Remontez cette troupe et faites la rejoindre Victor. Inversement, le 27ème régiment tchèque (pouvant être commandé par un QG blanc emprunte le chemin inverse).

Une fois le BILT avec les Tchèques, c'est lui qui encaissera la perte éventuelle due aux combats, et comme il peut, contrairement aux autres, regonfler ses effectifs, les dégâts seront alors bien moindres, alors que les Tchèques participeront pleinement à la reconquête de Russie...

Les Blancs sudistes

Des opposants au régime communiste de Pétrograd, vous êtes le plus puissant de tous. Vous disposez de trois QG au départ, de troupes nombreuses et modernes (biplans et chars).

Cependant, certaines faiblesses vous encombrant :

* Vous ne disposez d'aucune ville vous fournissant des points de rail ou de renforts au départ du jeu.

* Vos troupes sont dispersées de l'Ukraine à la Georgie.

* Vos objectifs secondaires peuvent facilement prendre le pas sur le principal : prendre Moscou.

Alors que faire ?

1) Objectif primordial : Rostov sur le Don. Le rouge va défendre cette ville qui est la clef de l'Ukraine et de la route vers le nord. Denikine doit prendre cette métropole impérativement avant janvier 1919 ! N'hésitez pas à couper la voie ferrée au nord avec les biplans et à bombarder la ville avec votre artillerie de l'autre côté du Don. Pendant ce temps, votre cavalerie passera le fleuve à l'est et encerclera la ville.

2) Tcherbatchef envoie une troupe occuper Odessa vide de tout ennemi. Avec le reste, il doit rejoindre la mer noire, puis Denikine. Par la suite, une fois son ravitaillement assuré, il s'emparera des autres cités d'Ukraine du sud.

Le dernier QG, le Hetman des cosaques, va prendre Grozny, puis foncer au nord dès que la ligne Grozny-Rostov fera office de ligne de ravitaillement. Son but sera Tsaritzin (ou Stalingrad, ça vous dit quelque chose ?). Cette ville permet d'accroître le front et de rejoindre les troupes sibériennes de Koltchak, afin d'opérer la jonction des forces blanches.

Et ensuite ? Hetman et Denikine doivent monter conjointement vers Moscou. Soit directement par Voronej et Ryazan (mais attention aux attaques rouges depuis Iekaterinoslav et Kharkov, qui peuvent couper les lignes de ravitaillement) : c'est le plus dangereux mais le plus rapide. Moscou ne sera pas énormément défendue. Soit par la route traditionnelle qui est Kharkov, puis Koura, Orel, Toula et enfin Moscou. Le système ici utilisé sera le « rouleau compresseur ».

Votre unique problème est le temps. Il faut foncer, et simultanément, nettoyer les zones traversées. Rien de rouge ne doit subsister derrière vos troupes.

En cas de retraite par Denikine, pas de problème : reculez tranquillement sans vous faire déborder vers la mer noire. Protégez vous avec le Dniepr et attendez que les alliés débarquent en mer noire. Ensuite, de nouvelles troupes vont arriver (avec le QG Wrangel) et vous pourrez contre-attaquer avec succès le Bolchévique. Ne vous débarrasser pas de Denikine pour avoir Wrangel plus tôt : plus vous aurez de QG, et mieux vous vous porterez.

Vous disposez du meilleur arsenal du jeu et vous êtes le pire ennemi du rouge car votre longévité (par rapport au Sibérien) est assurée. Si les Polonais attaquent en même temps que vous, et que le Sibérien tente un dernier coup de force, la victoire est aussi atteignable en 1920 (bien que beaucoup plus dure qu'en 1919).

Les Blancs du Nord et Youdenitch

Au départ du jeu, les troupes de Miller sont au complet, et toutes regroupées à Mourmansk. Votre but est de foncer sur Pétrograd et de la prendre, tout en assurant votre ravitaillement. Voilà la théorie. En prati-

que, vous aurez à faire face à Trotsky, qui rend quasiment la capitale imprenable. De plus, vous ne disposez que d'un PR par tour, ce qui vous rend fragile. Aussi, profitez de toutes les opportunités et ne laissez jamais la zone de Pétrograd en paix. La ville est prenable au départ et la voir constamment menacée donne des sueurs froides au Bolchévique. Couper la voie ferrée reliant Moscou à Pétrograd est une excellente initiative à peu de frais.

Attirer ici un maximum de troupes rouges (c'est courant) engendre deux mécanismes : l'un bon, l'autre mauvais. Le bon, c'est que ces troupes immobilisées au nord ne serviront pas sur les autres fronts, ce qui soulagera les autres Blancs. Le mauvais, c'est que ces troupes de plus en plus nombreuses vont invariablement finir par vous agresser, et avec Trotsky à leur tête, vous ne pourrez survivre bien longtemps.

Tentez de survivre le plus longtemps possible, avec l'aide des Occidentaux et de leur flotte de guerre, jusqu'à l'offensive de Youdenitch. Sinon, allumez des cierges et priez, vous êtes certainement celui qui disparaîtra le premier...

* Youdenitch : Vous êtes faible au départ, mais les menaces de Miller, des alliés et des Finlandais vous donne du temps. Votre finalité est de vous emparer depuis l'Estonie où vous apparaissez en juin 1919, de Pétrograd (étonnant, non ?). Cependant, envoyez une troupe à Pskov, qui éliminera des renforts bolchéviques, et ensuite suivez la côte et prenez Narva (sans gros problème), puis Kronstadt. Ensuite, avisez avec vos collègues du nord pour une attaque combinée sur la capitale.

Vous n'avez que 4 PR au total si aucune ville à PR ne vous tombe entre les mains, mais allez au charbon quand même ! Attendre n'est pas la philosophie de Youdenitch. Ça ne peut que le desservir.

Les nationalistes ukrainiens

Faibles et peu nombreux, vous êtes cependant une verrue sur le champ de bataille pour le bolchévique, qui aimerait fort vous voir disparaître.

A Kiev au départ, protégez la métropole et avec quelques brigades, longez la voie ferrée jusqu'à Lemberg, pour vous assurer tous vos PR. Ensuite, harcelez les rouges et tentez de prendre Gomel. Ne vous aventurez pas trop loin, car quand Makhno apparaît, s'il est contrôlé par vos adversaires, il va s'abattre sur les villes que vous tenez. Kiev est heureusement un véritable bastion protégé par le Dniepr, et l'ennemi aura beaucoup de mal à le faire tomber. Mais ne laissez pas de faible garnison. Aller vers le sud ne sert à rien ; restez sur un territoire sûr et combattez les Makhnistes : bien que puissants, ils ne se renouvellent pas. Si les bolchéviques décident de vous éliminer, repliez-vous derrière le Dniepr et défendez Kiev. Si celle-ci tombe, vous avez l'opportunité de placer un pion dit « réduit ukrainien » sur un hexagone (qui servira de source de ravitaillement Ukrainienne et générera 1 PR /

tour). Placez le dans les marais du Pripet, au nord-ouest de Kiev.

Autre bonus, si vous avez été éliminé et que les Polonais prennent Kiev, vous pouvez être remis en jeu. Et c'est reparti...

Les Etats étrangers :

Les alliés

Les alliés sont déjà en jeu dès le tour n°1 en mer Baltique et en mer blanche. Très faibles en effectifs, les alliés disposent cependant d'atouts non négligeables : où qu'ils soient sur les côtes, ils sont ravitaillés; ils peuvent se déplacer par voie maritime, ce que les Bolcheviques ne peuvent faire; et ils sont secondés par une puissante marine de guerre (surtout en mer noire et au nord).

Les alliés apparaissent et disparaissent par événement sur les différents secteurs (3 en tout : Mer dite du nord, mer noire et mer Caspienne).

Leur but est de créer des fronts secondaires pour soutenir les forces blanches (et en particulier les nationalistes ukrainiens et les Etats voisins tels les Finlandais ou les Polonais...).

1) Au nord :

Les troupes anglo-américaines sont correctes et peuvent constituer un front. Deux options sont possibles pour les utiliser pleinement :

- A : La plus classique : partis de Mourmansk, les alliés dirigés par le QG Ironside s'emparent d'Arkanghelsk et redescendent sur Vologda puis Yaroslav. Le Bolchevique s'y attend et va envoyer des troupes et un QG (en général Staline). Son problème est que ces troupes vont lui faire défaut ailleurs, même s'il vous bloque. Pour les amateurs de percée, attention à ses divisions, elles sont de taille à vous contre-attaquer victorieusement. Sinon, évitez le retour de bâton en l'empêchant le plus longtemps possible de remonter sur Arkanghelsk.

N'hésitez pas à harceler les Rouges car vous pouvez reconstruire vos unités aisément, cependant, ce secteur est fragile et c'est certainement un des premiers qui devrait tomber (surtout si les alliés évacuent la zone nord).

- B: L'autre option est plus kamikaze mais parfois profitable; en tout les cas, vous allez filer une trouille bleue au joueur rouge : Rassemblez vos forces alliées (celles de Riga et de Mourmansk) et débarquez les à Kronstadt (et Narva si vous le pouvez), appuyé par les batteries de votre marine de guerre, pendant que Miller et son armée blanche descendent sur Pétrograd depuis Mourmansk. Si Pétrograd est encerclée, bonne chance pour Trotsky

(Laissez cependant un ou deux régiments blancs ou alliés à Mourmansk pour garder cette précieuse source de ravitaillement).

Au mois de décembre 1919, Pétrograd est attaquant par les deux QG à la fois.

Plus tard et si les Bolcheviques n'ont pas perdu Pétrograd mais menacent les Etats-baltes, débarquez quelques troupes à Tallin (elle est indispensable pour que Youdenitch apparaisse).

2) En mer Caspienne :

L'intervention se fait par événement, et les troupes qui sont affectées à ce front sont négligeables : 4 brigades britanniques. Elles peuvent cependant s'avérer pratiques pour le joueur sur deux points : une unité peut occuper la zone de Caspienne I qui rapporte un point de renfort à l'allié (qui en a bien besoin en Baltique en général), et surtout permet d'occuper la ville de Gouriev, d'où sortent la plupart des cavaleries rouges (10 unités dont 8 divisions de cavalerie, plus le redoutable QG bolchevique Frunze).

Si le Bolchevique a commis l'erreur de laisser Astrakhan libre de troupes, prenez là, mais sinon, n'allez pas vous casser les dents à l'attaquer seul.

3) En mer Noire :

C'est le secteur d'opération où les alliés (en majeure partie français) sont les plus nombreux et les plus puissants. C'est pourtant l'endroit où ils sont le moins efficaces : arrivés par événement souvent lors de la grande montée du général blanc sudiste Dénikine sur Orel, Toula et Moscou, ils ne servent qu'à nettoyer les éventuelles poches de résistance dans le sud.

Une fois Dénikine battu (par malheur pour les Blancs), c'est le moment où ceux-ci deviennent opérationnels; c'est aussi le moment où le joueur rouge place dans son pool le pion politique « Retrait allié de la mer noire ». Ainsi, sur un banal tirage au sort, toutes vos brillantes unités françaises peuvent être retirées d'un seul coup (et en même temps laisser les blancs du sud seuls face à leurs adversaires...).

En résumé, les alliés en mer noire sont pratiques si l'offensive de Dénikine piétine dès le départ, elles lui donne un second souffle. Sinon, les retraits ne se faisant pas tous au même moment selon les fronts (Nord, Noire, Caspienne), envoyez donc des unités inutiles de mer noire dans le grand nord, vers les pays Baltes où ils seront beaucoup plus dangereux. Attention cependant, car le retrait au nord se fait souvent plus tôt que ceux du sud... C'est à vous de gérer au mieux de vos intérêts cette masse de troupes de mer noire.

La Finlande

Vous allez très peu la jouer, car il est quasi évident que le Bolchevique va vous céder la Carélie à la fin du tour (elle ne lui rapporte rien, et ne lui fait perdre qu'un point de victoire), à moins que Miller ne soit déjà KO. Pour faire le plus de mal possible en un minimum de temps, utilisez le rail pour obtenir des trains blindés (en effet, vous n'avez pas de choc sur les unités finlandaises).

Prenez la Carélie et nettoyez la des unités rouges qui s'y trouvent et si l'opportunité d'attaquer Pétrograd se présente, n'hésitez pas! Chargez!

Il vous restera toujours suffisamment de troupes pour vous défendre si les Bolcheviques décident - étonnement - de vous contre-attaquer.

La Turquie

Tout ce que vous pouvez faire est de prendre Kars...Donc prenez la et gardez la, vous en avez largement les moyens, et vous ne servez qu'à ça.

La Roumanie

Vous entrez en jeu généralement dès le premier tour. Puissant, vous ne pouvez pas être repoussé; alors prenez les choses en main, car votre temps est limité.

Vos objectifs prioritaires sont :

1 : Eliminer un maximum d'unités bolcheviques avant que celles-ci ne se replient vers des QG rouges. Il est aisé de détruire l'armée de Bessarabie, elle n'est ni commandée, ni ravitaillée. Vous devez faire ensuite place nette pour favoriser l'offensive des sudistes, tout en sachant que vous ne pouvez dépasser la zone météo nord...

2 : Emparez vous de la Bessarabie (facile!). Le coco ne fera rien pour vous la disputer, il a d'autres chats à fouetter...

3 : Ne perdez pas d'unités et replacez vous en une bonne défense une fois l'armistice signée : le rouge peut toujours décider de revenir plus tard.

La Pologne

L'assaut polonais dépend du tirage des options politiques : arrivée tôt et l'invasion est irrésistible pour le Bolchevique qui ne pourra que difficilement y résister. Trop tard, et le rouge contrera plus facilement l'attaque, depuis la région de Smolensk.

Les troupes polonaises se mettent en place progressivement et le Bolchevique à le temps de voir venir. Aussi, dès les premiers corps arrivés, envahissez la Biélorussie et foncez sur Minsk qui ne devrait pas être trop défendue (attention cependant si les rouges ont pris les Pays Baltes à l'attaque par la Prusse orientale). Sikorski et un quart des forces doivent se diriger vers le sud ou ils devraient balayer toute résistance immédiate; suivez la voie ferrée. Le problème viendra de la prise de Kiev où les Bolcheviques seront certainement renforcés et solides. Si les Ukrainiens existent encore, aidez les de toutes vos forces (y compris à leur rendre Kiev, ça ne peut que vous avantager), et profitez-en pour finir les Makhnistes si ils ne sont pas eux aussi détruits avant.

En bref, le sud ne sera pas le plus disputé.

Au nord, attendez vous à en baver pour vous emparer de Minsk : le Bolchevique protégé par les marais au sud peut tenter avec succès de vous barrer la route de Smolensk. Débordez le par le nord ou par les pays

baltes, mais pas par le marais du Pripet, c'est risquer un embourbement et donc un blocage du front, ce que désire le plus au monde votre ennemi.

En cas de retraite face aux rouges, repliez vous sur la Vistule, mais toujours en ordre. Protégé par le fleuve, vous êtes tranquille (et si les renforts en armes arrivent par événement, relancez l'offensive!).

Aides de jeu :

1) La ville de Kars (hors carte) est inattaquable par les alliés et les Blancs, tant que les Turcs ne sont pas entrés en jeu.

2) Variante historique : les PC alliés ne sont pas ravitaillés par les voies ferrées mais uniquement par les ports. Ils ne peuvent pas se servir du rail comme lignes de ravitaillement.

3) Errata dans la règle XIV- C : « des unités de combat ne peuvent se faire attaquer qu'une seule fois en un tour (exception les réserves) » ; il est impossible de suivre la règle telle quelle car si deux QG amis sont proches d'unités ennemies : le premier est activé et attaque. Si le second l'est ensuite, il pourra attaquer lui-aussi ces mêmes unités ennemies. C'est plus simple et permet de plus une tension plus intense autour de la table.

4) Si les Bolcheviques entrent en Estonie et occupent Tallin, Youdenitch ne pourra plus jamais entrer en jeu (sauf si au moment d'apparaître, les alliés ont chassés les rouges de Tallin).

5) **Attention**, dans les premières versions du jeu, les tables de combat « Autres terrains » et « Montagnes-villes » sont **faussées** :

Dans « Autres terrains » : la première colonne est 1-1; la seconde est 3-2, la troisième est 2-1...jusqu'à la dernière : 9-1.

dans « Montagnes-villes » : la première est 3-2, et la dernière est 10-1.

Il ne faut pas changer l'intérieur des colonnes, mais seulement le haut.

6) Ci-joint une feuille de QG, pour faciliter le dénombrement de ceux-ci au cours du jeu.

7) Pour la grande campagne, voici les points de rail et de renforts (PR) au début de la partie ou quand certains états entrent en jeu (ils ne sont pas indiqués dans le livret de scénarios) : (voir tableau page à côté)

* Bolchéviques : 46 R; 15 PR.

* Pologne : 9 R; 3 PR.

* Roumanie : 3 R; 2 PR.

* Finlande : 1 R; 1PR.

* Alliés : 1 PR (jamais de rail).

* Ukraine : 1R; 1 PR.

* Miller (Nord) : 1 R; 1 PR.

* Sibériens : 13 R; 4 PR.

* « Sudistes » : 0 R; 0 PR.

8) Repérage des villes russes sur la carte :

- * Cartes O(uest) ou E(st).
- * V(ille) ou M(étropole).
- * Zone météo N(ord) ou S(ud).
- * Sur Voie ferrée (R), ou C(ôtière) ou sur F(leuve).

Archangelsk (Hors carte).
Astrakhan (E-M-S-F-grisé, mer Caspienne).
Brest-Litovsk (frontière polonaise).
Gomel (O-V-N-nord de Kiev).
Gouriev (E-V-S-C Caspienne).
Grozny (O-V-S-R Caucase).
Iaroslav (O-V-N-R-F).
Iekaterinbourg (E-M-N-R-grisé).
Iekaterinoslav (O-V-S-R-F).
Karkhov (O-M-N-R).
Kars (Hors carte).
Kazan (E-M-N-R-F-rouge).
Kichinev (O-V-S Bessarabie).
Kiev (O-M-N-R-F).
Kotlas (E-V- grand nord-F).
Koura (O-V-N-R).
Krementchoug (O-V-S).
Kronstadt (O-M-N-C, vers Pétrograd).
Maïkop (O-V-S Caucase).
Minsk (O-V-N-R-Ouest Smolensk).
Moscou (O-M-N-centre R-rouge).
Mourmansk (Hors carte).
Nicolaev (O-V-S-vers Odessa).
Nijni-Novgorod (O-V-N-R-F-Est Moscou).
Novgorod (O-V-N-sud Pétrograd).
Omsk (Hors carte).
Orel (O-M-N-R).
Orenbourg (E-M-N-R-F).
Oural'sk (E-V-N-proche de Samara).
Perm (E-V-N-F).
Perrekopp (O-V-S Crimée).
Pétrograd (O-M-N-C mer baltique).
Poltava (O-V-N-vers Kharkov).
Pskov (O-V-N-sud Pétrograd).
Riga (O-M-N-Lettonie).
Rostov (O-M-S-R-F-grisé).
Ryazan (O-V-N-R-sud Moscou).
Samara (E-M-N-R-F-grisé).
Sébastopol (O-M-S-R Crimée).
Simbirsk (E-V-N-F-vers Kazan).
Smolensk (O-V-N-R-Ouest Moscou).
Toula (O-V-N-R-sud Moscou).
Tsaritzin (O-M-S-grisé).
Viatka (E-V-grand nord-F).
Vitebsk (O-V-N-R-Ouest Smolensk).
Vladicaucase (Georgie O-V-S).
Vologda (O-V-N-R).
Voronej (O-M-N-R-F-rouge).

CONCLUSION

Rossyia 17 est un excellent jeu qui mérite que même les plus irréductibles l'essayent (avant d'être conquis à leur tour).

Trois aspects sont à l'origine de l'intérêt véritable du jeu : les armées activées l'une après l'autre sans que les joueurs le sachent préalablement, les mouvements d'encerclement mortels que permettent les règles, et enfin le système du choc qui rend les combats plus brutaux. Même si certaines troupes sont totalement irréalistes (tels les renforts sibériens de juillet 1919 historiquement « virtuels »), elles assurent cependant une véritable parité entre les adversaires, et l'équilibre du jeu s'en ressent positivement... Phénomène amusant de *Rossyia 17*, c'est un des rares jeu où les deux belligérants se sentent simultanément en position de perdants. Si vous aimez les sueurs froides et le stress permanent, si vous appréciez les situations désespérées ou les victoires à force de rage et de hargne, alors *Rossyia 17* est fait pour vous.

BIBLIOGRAPHIE

Journal du Stratège n°72 - 3/95 (pp 3-4)
Casus Belli n°87 - 6/95 (p 23)
Casus Belli n°88 - 8/95 (pp 92-93)
Vae Victis n°6 - 1/96 (pp 14-15)
BROG Vol II n°24 - Winter 96 (pp 1-3)

Bref rappel historique :

A la suite de la révolution d'octobre (6 novembre 1917) qui renverse le gouvernement Kerenski, les Bolchéviques s'emparent du pouvoir. Des coups de main des rouges leur permettent de prendre le contrôle des grands centres russes.

* « Pré-tours » :

Le 21 janvier 1918, Trotsky crée l'armée rouge.

Le 3 mars, la paix est signée avec les empires centraux.

Les Anglais débarquent à Mourmansk.

La légion tchèque se rallie à Koltchak en Sibérie.

Mai 1918, Trotsky repousse l'armée cosaque insurgée de l'hetman Krasnov dans le Caucase.

L'amiral Koltchak se rend maître de la Sibérie, et marche sur la Russie d'Europe.

Le 17 juillet 1918, la famille impériale est massacrée à Iékatérinbourg, ville menacée par Koltchak.

Août : Les Anglais à Arkhangelsk.

Octobre : Blocus allié des côtes russes.

* Début du jeu :

Novembre 1918 : L'amiral Koltchak devient commandant suprême des armées blanches; son gouvernement est fixé à Omsk.

Décembre : L'armée rouge entre à Rostov.

Offensive de Denikine au sud. Rostov tombe entre ses mains.

Mai 1919, Denikine ne peut établir la liaison avec les troupes de Koltchak, car Tsaritzin et Astrakhan demeurèrent bolchéviques.

Juin : Koltchak recule et perd Oufa

L'armée estonienne de Youdenitch s'avance vers Pétrograd.

Juillet : Dénikine est ralenti par sa conquête de l'Ukraine (jusqu'à Odessa).

Aout : Koltchak, battu se réfugie en Oural. 190000 bolchéviques le poursuivent.

Septembre : Les Anglais évacuent Arkhangelsk.

30 septembre : Dénikine prend Orel : Moscou est à 300 km !

Octobre : Youdenitch est battu à Pétrograd.

15 novembre : Koltchak perd Omsk.

Décembre : Contre-attaque de Trotsky sur Denikine.

Koltchak démissionne.

Janvier 1920 : Fin du blocus allié. L'amiral Koltchak, trahi par les Tchèques est pris à Irkousk et fusillé par les Rouges. Wrangel remplace Denikine.

Avril : L'armée rouge entre en Azerbaïdjan.

Mai-Juin : Les Polonais occupent Kiev.

17 juin : Wrangel écrase la XIIème armée rouge à Mélitopol.

14 Octobre : Wrangel est battu à Nikopol.

Novembre : L'armée rouge envahit l'Arménie.

Janvier 1921 : L'armée rouge envahit la Georgie.

Février : Soulèvement des marins de Kronstadt. Ecrasés par l'armée rouge.

Février-Mars : Les Turcs occupent et annexent Kars.

Novembre : La ligne de défense de Perekopp est enfoncée par les Bolchéviques : l'armée de Wrangel (130000 hommes) est évacuée vers Constantinople par la marine anglo-française.

Stéphane PARRIN, Régent de Sibérie

Bolchevique	Tour :	Blancs	Tour :	Bolchevique	Tour :	Blancs
Trotsky		Roumanie III		Trotsky		Roumanie III
Ordjonikidzé		Carélie		Ordjonikidzé		Carélie
Blücher		Petlioura		Blücher		Petlioura
Dzerjinski		Dénikine		Dzerjinski		Dénikine
Tchoukatchef		Hetman		Tchoukatchef		Hetman
Worochilov		Tcherbatchef		Worochilov		Tcherbatchef
Kirov		Doutov		Kirov		Doutov
Staline		Sakharov		Staline		Sakharov
Boudienny		Koltchak		Boudienny		Koltchak
Wsevolod		Victor (Tch)		Wsevolod		Victor (Tch)
Kojnilov		Miller (Nord)		Kojnilov		Miller (Nord)
Zinoviev		Youdenitch		Zinoviev		Youdenitch
Igorov		Ironside (GB)		Igorov		Ironside (GB)
Frunze		Anselme (Fr)		Frunze		Anselme (Fr)
Makhno		Wrangel		Makhno		Wrangel
		Rozwadowski				Rozwadowski
		Sikorski				Sikorski
		Pilduski				Pilduski
		M. Kemal				M. Kemal
		Makhno				Makhno
Total :		Total :		Total :		Total :

TABLE DES POINTS POLITIQUES					
événement	NV	événement	NV	événement	NV
Révolution Mondiale	-2	Conquête Roumaine	+5	Défaillance Occidentale	-1
Mort de Lénine	+5	Offensive Polonaise	+4	Capture Moscou	+/-10
Menchevicks	-3	Pologne conquise	-15	Capture Pétrograd	+/-10
Famine	+1	Grande Pologne	+10	Capture d'une Ville	+/-1
Paix de Riga	+3	Off. Bol. en Bessarabie	+4	Capture d'une Métropole	+/-2
Mutinerie	-1	Conquête Bessarabie	-5	Élimination d'un HQ	+/-B
Retrait Allié Nord	-1	Corps Blancs	+1	Après Mars 19	-1
Retrait Allié Noire	-3	Soutien Occidental	+1	Départ Tchèque	-1/2/3
Retrait Allié Caspienne	0	Krondstadt	+1	Pénalité Tchèque	-1/P
Interv. Allié Noire	+2	Conquête Turque	+2	Mort de Makhno	+1
Interv. Allié Caspienne	+1	Gouv. Blanc Unifié	+1	Jonction Blanche	+1
Armistice +Fin/-Bol	+1	Mort du Tsar	-2	Retour d'un HQ	+/-3
Armistice -Fin/+Bol	-1	Mort Kolchak / Denikine	-1	(si Lutte Intestine)	

Explications : "B" : Bonus militaire du HQ
 "P" : Pas
 Mort du Tsar : s'il était en vie au début du jeu

FORUM : pour une culture belliludique

IL EST BIEN CONNU QUE LE WARGAMEUR PASSE SON TEMPS DE LOISIR A JOUER. MAIS DE TEMPS EN TEMPS IL PEUT S'INTERESSER A CES PARALLELPIPEDES RECTANGULAIRES DE PAPIER APPELES LIVRES, POUR Y CHERCHER DE L'INSPIRATION OU DE LA DOCUMENTATION AFIN DE MIEUX COMPRENDRE SA GUERRE FAVORITE OU LA MEILLEURE MANIERE DE LA GAGNER. DANS CET ESPRIT NOUS PRESENTONS ICI DEUX OUVRAGES QUI ONT MARQUE LE LABORATOIRE DE L'ACADEMIE PAR LEUR INTERET ET LA VARIETE DE LEUR SUJET. CE SONT DEUX GROS LIVRES, LONGS A LIRE ET DURS A ASSIMILER MAIS QUI VALENT LE DETOUR, DE PLUS ILS SONT COMPLEMENTAIRES POUR COMPRENDRE LE PHENOMENE GUERRE.

L'Anthologie Mondiale de la Stratégie de Gérard Chaliand (*Laffond, collection Bouquins 1990*). Cet énorme livre de 1500 pages présente des extraits de textes de tous les grands noms de la stratégie et de l'histoire militaire, au cours des âges et à travers le monde. Ainsi on peut parcourir successivement des textes de l'Orient ancien (égyptien, juif), de l'antiquité gréco-romaine (Thucydide, Xénophon, Polybe, Tite-Live...), de Byzance, la Chine, l'Inde, l'Arabie, la Perse, les Turcs, la Mongolie et de l'Europe entre le Moyen-Âge (Froissart, Montluc, Machiavel...), les Temps Modernes (Richelieu, Frédéric le Grand...) et les XIX et XXèmes Siècles (du napoléonien à l'ère nucléaire). Les auteurs sont rapidement présentés, puis des morceaux choisis de leurs oeuvres sont proposés au lecteur. La brièveté des extraits est regrettable - allant de 1/2 à 60 pages -, mais elle donne un bon aperçu de la pensée d'un auteur ou d'une époque et éventuellement l'envie d'en lire plus. Notamment les textes contemporains relatifs à la stratégie nucléaire qui sont particulièrement éclairants pour comprendre la fin de la guerre froide.

L'Anthologie est le seul recueil de cette qualité disponible en français. Il peut favoriser la réflexion stratégique de tout wargameur ou lui permettre de sélectionner des auteurs pour approfondir la connaissance d'une période de l'histoire. Soit à lire d'une traite pour parcourir l'évolution des armées à travers les âges, soit à apprécier par morceau selon le besoin, car souvent les textes proposés n'existent pas en français ou sont devenus introuvables. Vu son faible prix en regard de son épaisseur, l'Anthologie Mondiale de la Stratégie devrait garnir la bibliothèque de tout amateur de jeu d'histoire.

Traité de Polémologie, sociologie des guerres de Gaston Bouthoul (*Bibliothèque scientifique Payot 1991*). Ce magistral ouvrage de 540 pages aborde le phénomène Guerre de façon purement scientifique pour en comprendre théoriquement les causes, afin de faire disparaître ou au moins réduire la nocivité des conflits. L'auteur définit un nouveau champ d'étude : *la Polémologie* - étude de la guerre en grec - qu'il décline à travers toutes les facettes possibles de la guerre.

Le plan de l'ouvrage suit le cheminement logique de sa réflexion. En premier l'auteur analyse les doctrines et opinions sur les guerres vues à travers leurs aspects théologiques, philosophiques, juridiques et sociologiques ; la Guerre est ainsi plus ou moins justifiable suivant les époques, les régimes et les courants de pensée. Ensuite, il s'intéresse à la morphologie de la guerre

chez les animaux et les primitifs, puis aux éléments techniques des guerres - technologie, stratégie et tactique -. Ces chapitres sont assez brefs mais fondamentaux pour décider si le phénomène Guerre est « biologique » donc « naturel » ou propre à l'homme et à sa logique (certains diraient positif). La partie suivante, plutôt épaisse, s'intéresse aux aspects économiques des guerres (préparation, politiques, effets, théorie) et à leurs éléments démographiques. L'auteur y voit une des causes principales de conflit, car pour lui la guerre est d'abord économique et agit comme un régulateur démographique permettant de soulager la surpopulation. Puis G. Bouthoul analyse les éléments psychologiques de la Guerre : guerre et fête, rites, comportements des différents acteurs, effets psychologiques des guerres et le pacifisme. Ce chapitre, très instructif, permet d'aborder la Guerre sous l'angle « populaire » en montrant très bien les réactions du « peuple » face au déclenchement et au déroulement d'un conflit. L'avant-dernier chapitre sur les causes présumées des guerres - motifs réels et cachés - cerne la logique inverse en s'intéressant aux maîtres du pouvoir et à leur raison de pratiquer la guerre. Enfin, une étude sur la périodicité des conflits conclut l'ensemble en liant les différentes parties - économie, sociologie et démographie - dans une synthèse sur la cause des guerres. Un chapitre final présente l'Institut de Polémologie et les principales études à réaliser (l'Institut Français de Polémologie est aujourd'hui situé aux Invalides).

Ce livre est passionnant à lire car il aborde tous les aspects des conflits et peut engendrer de très vastes réflexions sur le rôle de la guerre et de la stratégie politique. Evidemment il n'est pas un recueil de tactiques ou d'histoire militaire mais il peut servir de base d'étude à tout wargameur qui aime comprendre plus largement le sujet de ses loisirs, notamment sous les angles sociologiques, économiques et même anthropologiques (voir les travaux de Frazer). Le seul défaut de l'ouvrage est sa vétusté. Il fut écrit en 1951 et revu en 1970, malheureusement l'édition de 1991 n'a subi aucun changement sur le texte et les idées. Ce qui est regrettable car certaines vues de l'auteur sur la périodicité des guerres, les problèmes de surpopulation ou de besoins de guerre demanderaient à être précisées aujourd'hui (évidemment l'auteur est mort en 1980, mais que fait l'IFP !).

Luc

LA SAGA DU WARGAME - Les années 80

3 - LES SUCCESSEURS DE SPI (suite)

Les tentatives de TSR/SPI (entre 1983 et 1990 ; Lake Geneva, Wisconsin)

Comme relaté précédemment, le rachat de la ligne de jeux de SPI par TSR marque la chute du géant new-yorkais. A l'époque le succès énorme de Dungeons & Dragons et des jeux de rôles a permis à TSR de s'accroître très vite et très fortement ; devenant leader de son créneau mais gardant toujours la nostalgie du wargame - premiers amours de la société. L'acquisition des jeux de SPI participe certainement de la volonté de conquérir le monde du wargame de la même façon que celui du jeu de rôle.

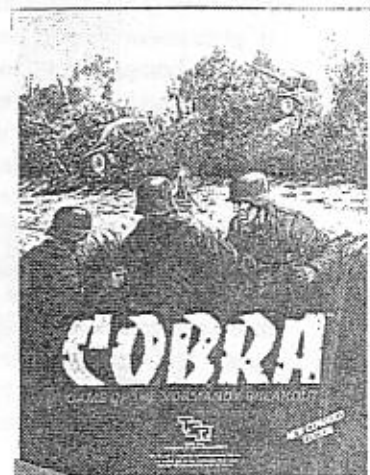
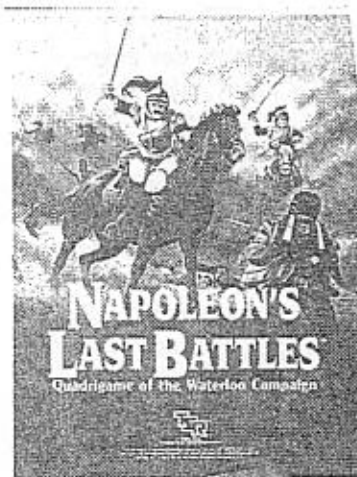
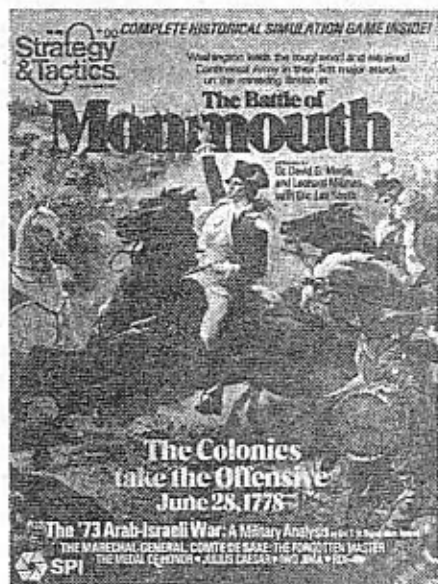
Trois axes marquent le développement de la marque TSR/SPI :

Tout d'abord la poursuite de l'édition des magazines de SPI sous la marque Dragon Publishing. Le n°90 de S&T, dont le jeu est consacré à la bataille de Monmouth, est un numéro hybride préparé par SPI mais publié par DP. SPI/TSR continuera à publier régulièrement S&T avec d'excellents jeux comme *Singapore* (n°94 en 1984) sur l'invasion de la Malaisie en 1941 par les Japonais ou *Hastings 1066* (n°110 en 1986) sur la bataille du même nom, et des jeux plus originaux comme *Target : Lybia* (n°109 en 1986) dont le but était pour les USA d'envahir la Lybie ; jeu qui est sorti en 1986 consécutivement aux problèmes de l'époque entre les deux pays. Quatre Hors-série, sans jeux, mais spécialisés sur un thème furent également réalisés. En 1987, TSR se débarrasse du magazine qui est revendu à 3W, le dernier numéro sera le 111 avec *Korea : the Mobile War*.

Le magazine *Arès*, consacré à la Science-Fiction, est récupéré à partir du numéro 12. Il connaîtra moins de succès et sera arrêté en 1984 avec le numéro 17. Parmi les bons jeux, il faut signaler le n°15 *Nightmare House* (83) où un joueur joue une maison hantée, tandis que l'autre, par son équipe d'aventuriers cherche à l'exorciser ; ainsi que *Omega War* (83), n° 14, qui oppose les clans d'une Amérique post-nucléaire.

Enfin le magazine *Moves* disparaîtra avec son n° 60 et sera englobé dans *Strategy & Tactics*, au même titre que *BROG* volume 1. Le magazine reprendra avec le n°61 en 1991, relancé par 3W. Nous aurons l'occasion d'en reparler dans la troisième période.

Le deuxième axe est la réédition de succès de SPI, épuisés mais réclamés par les joueurs frustrés. Initiée dès le rachat avec beaucoup d'enthousiasme, cette politique sera rapidement arrêtée. Quelques bons jeux seront néanmoins réédités permettant une nouvelle diffusion de wargames autrement disparus comme *Air War* (84), excellent quoique fort complexe jeu tactique aérien contemporain, *Wellington's Victory* (84) toujours le must pour reconstituer tactiquement la bataille de Waterloo ou encore *Napoleon's Last Battles* (85) quadrigame simple mais toujours apprécié. Parmi les autres rééditions, on peut citer rapidement : *Battle for the Ardennes* (84), *Blue & Gray I, Drive on Stalingrad*, *Firefight* et *Cobra* (86). Le design de ces jeux fut revu par l'équipe de TSR mais généralement sans trop d'effort d'amélioration des systèmes de jeux et intégration d'errata, ce qui fait que les versions de SPI sont souvent préférées par les collectionneurs.



Le troisième axe est la création de nouveaux jeux. On trouve des maquettes de simulations préparées par SPI et récupérées avec les anciens jeux ou des créations originales mais souvent avec l'aide d'anciens concepteurs de SPI.

Il faut citer la série *GBACW* de R. Berg qui continue avec de nouveaux jeux comme: *A Gleam of Bayonet* (83) sur la bataille d'Antietam ou *Rebel Sabres* (86) sur les batailles de cavalerie. *Terrible Swift Sword* 2nd édition (86) est un cas un peu à part car c'est à la fois une réédition et un jeu nouveau, véritablement amélioré qui simule tactiquement Gettysburg. La série sera également poursuivie dans S&T avec un système moderne de séquence d'actions continues.

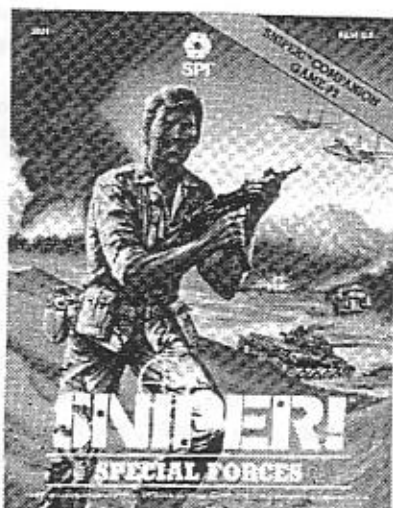
Une autre série sera également reprise, celle des combats tactiques de la seconde Guerre Mondiale avec *Sniper* (87) et son extension *Hetzer* (87). Elle sera même poursuivie avec *Special Forces* (88) pour les combats modernes et *Bug Hunter* (89) pour la science-fiction simulant des combats entre Marines et Aliens dans des bases souterraines et des vaisseaux spatiaux. Le système ne sera pas repris intégralement de SPI car si un pion vaut toujours un homme, il n'y a plus de notation simultanée des actions mais un système d'initiative et d'actions en fonction.

D'autres jeux variés et valables sont intéressants à mentionner: *Battle over Britain* (84), jeu stratégique sur la bataille d'Angleterre, *Julius Caesar* (85) sur la Guerre des Gaules, *Moscow 41* (87) sur l'opération Typhoon et avec un intéressant système d'activation par QG.

Enfin, signalons la sortie plutôt grand public de jeux simples avec de longues boîtes sur des thèmes inspirés de livres de Tom Clancy: *Hunt for Red October* (87) et *Red Storm Rising* (89)

A la fin des années 80, TSR ne semble plus intéressé par le Wargame qui s'est révélé inadapté à un large public; quelques bons jeux sortiront dans les années 90, nous en parlerons.

A suivre



ANTI-POLEMOS !

La chronique polémique de l'ACPW ®

Plaidoyer pour un championnat

Encore une fois le W.C. se lance dans la diffamation gratuite et les allusions de mauvaise foi et ceci au sein d'un article présentant par ailleurs des remarques intéressantes et pas mal d'humour. Le système de dénigrement se sophistique avec la pratique. Car cette pratique devient une habitude dans chaque numéro de *Vieille Garde*, journal remarquable par ailleurs, et l'on peut se demander quels intérêts sert le W. C. et surtout pourquoi le rédac'chef se complait à sortir des polemicos aussi stériles.

Peut être pour le plaisir de voir le « développement de ragots intéressants » comme il le dit lui-même dans son éditorial ! Il est vrai que ne participant pas en temps que joueur au championnat, cela doit lui permettre de combler un manque... Combien de fois devront nous clamer que la critique est en soi constructive lors qu'elle vise à améliorer et non à détruire ?

Reprenons quelques affirmations de cet article :

- « ...l'inattendu (entendez ici l'ACPW) peut prendre une part prépondérante dans ce domaine. A cet égard, on se souviendra de la mystérieuse disparition de l'artillerie et de ses effets sur la bataille d'Antietam... »

Le sous-entendu est très partial. La suppression de l'artillerie à Antietam avait pour but de limiter le temps de jeu et ne constituait pas un « caprice » de notre part.

- « ...une centaine de joueurs, principalement parisiens »

Qu'est-ce qui permet à monsieur Aufort d'affirmer ceci a priori en début d'article en l'absence de données chiffrées ?

Ces données les voici : sur 115 inscrits à la date du 30/09/97, le nombre de provinciaux est de 38 dont certains viennent de loin (Cannes, Limoux, Besançon, Limoges...). C'est presque un sur trois, ce qui n'est pas négligeable.

- Ensuite le titre : « pourquoi appeler Championnat de France une réunion annuelle à peine digne d'une convention locale ? »

Monsieur Aufort connaît-il beaucoup de « conventions locales » qui puissent regrouper dans la catégorie wargame avec hexagones un minimum de 120 joueurs ? Quand on voit l'effort de promotion nécessaire pour atteindre ce chiffre (3000 tracts, un mailing de 1200 envois, etc...).

Si c'était néanmoins le cas, j'invite Monsieur Aufort et consorts à s'inscrire au plus vite à ces conventions et à ne plus bizzarement s'obstiner à nous envoyer chaque année son inscription au Championnat.

Mais le plus important est de rester humain vis à vis de son prochain. Aussi afin que Monsieur Aufort cesse de se torturer l'esprit en vaines hésitations (voir ligne 50 de son texte), je m'empresse dès ce jour de le rayer de nos fichiers de joueurs afin de lui épargner des souffrances inutiles ...

Laurent GARBE (ACPW)

L'ACADEMIE DU WARGAME

Vie de l'Académie

Un nouvel Académicien est nommé suite à son étude qui paraît dans ce numéro.

n°26 : **Stéphane PARRIN**, né en 1973, joue depuis 11 ans. Son premier jeu fut *Friedland de Jeux Descartes*. Pour lui l'Académie doit permettre de recenser les noms connus et les pôles actifs du wargame dans chaque région. Elle doit se comporter un peu comme un club anglais : lieu de rencontre entre gentlemen. Ses jeux favoris sont des jeux grand stratégiques comme *Europa Universalis* ou *Pacific War*. Il est nommé Académicien suite à son étude sur *Rossiya 1917*. Son titre d'Académicien sera : **Régent de Sibérie**.

Activités de l'Académie

Le prix Vieille Garde

Ca y est le Prix est lancé et les 26 Académiciens ont voté. Il est encore trop tôt pour révéler le résultat mais la remise des prix aura lieu le dimanche 19 octobre 1997 dans la mairie de Boulogne-Billancourt, à la fin du Championnat de France de Wargame. Il y aura deux prix, un pour les créations françaises et un pour les jeux étrangers ; et deux récompenses, une pour l'auteur du jeu et une pour la société éditrice. Voici à titre indicatif la liste des créations françaises de l'année 1996 retenue pour le vote des Académiciens.

AWE

- Friedland* - Rouy
- Scandinavia* - Lepere/Berland/Ratti

Histoire & Collection

- VV n°6 : *Fontenoy 1745* (Jan/fev 96) - Manceaux/Stratigos
- VV n°7 : *Abbeville 1940* (Mar/Avr 96) - Stratigos
- VV n°8 : *Gettysburg* (Mai/Juin 96) - Stratigos
- VV n°9 : *Champs de Bataille* (Juil/Août 96) - Martin/Monnier/Stratigos
- VV n°10 : *Opération Apocalypse* (Sept/Oct 96) - Richardot
- VV n°11 : *Rocroi 1643* (Nov/Dec 96) - Stratigos

Délires SARL

- Hohenlinden 1800* - GARBE
- Arsouf 1191* - DAUGE

La fin de la Mailing List de l'Académie

La Mailing List internet mise en place en début d'année 1997 est close pour diverses raisons. Elle aura permis d'animer une série de débats sur différents sujets relatifs au wargame, notamment les derniers jeux parus ou des renseignements précis sur jeux testés par d'autres. Elle aura également servi à relater des parties en cours et propager l'idée de jouer sur internet à travers le e-mail. Et enfin elle aura été utile pour permettre à une vingtaine de cyber-joueurs de se connaître et d'échanger leur passion.

Cette liste disparaît dans sa forme actuelle mais elle va renaître prochainement sous une forme plus large, soit à travers le site qui héberge les pages Web de Vieille Garde, soit en se greffant à une liste italienne, à suivre...

Signalons également que le site Web **d'Histoire & Figurines** animé par Emmanuel DESANOIS - dynamique Webmaster, remporte un énorme succès, consacré par le nombre de hits qui dépasse les 500.000. Ce nombre signifie que 500.000 accès ont eut lieu sur le site, cela peut être une même ou différente personne mais représente dans tout les cas un succès manifeste.

Pour Vieille Garde, présent sur le site depuis 204 jours, le nombre de hits atteint 16.618, soit 3767 utilisateurs pour une moyenne de 81 hits/jours et 18 utilisateurs/jours. Les pages consacrées à l'Académie abritent une présentation de l'Académie du Wargame, la liste des académiciens et surtout l'ensemble des études parus dans les précédents numéros de Vieille Garde ; évidemment téléchargeables à volonté et librement.

Notons enfin que sont également présents sur le site : Vae Victis, Cyberstratège, la FFJH, Dogfight et Figurines.

Le site s'est relooké récemment, il innove toujours et présente une superbe vitrine du wargame français à travers le monde : à visiter absolument.

HTTP ://www.histofig.com

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 8, Rue Emile Deslandres 75013 PARIS - Abonnement 75 FF pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles, Hors Série n°1 Index des articles francophones depuis 1980 : 60 FF - Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - **Ont contribué à ce numéro** : Laurent GARBE, Luc OLIVIER, Stéphane PARRIN, Didier ROUY, Hervé SENUT, Véronique OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) - Tiré à 150 exemplaires - E-Mail : LOLIVIER@mygale.org . Site Web : [HTTP ://www.histofig.com](http://www.histofig.com)