

Vieille Garde



Analyse :

Rivoli 1797



Polemos : simulation historique, ou simulation hystérique ?
Forum : réponse aux chroniques martiennes
Chroniques napoléoniennes : le système "La Bataille"
Saga du Wargame : Task Force Games



EDITORIAL

Paris, le 15 mars 1998

Pour la première fois depuis sa création (déjà trois ans !), Vieille Garde s'intéresse à un jeu de magazine. Systématiquement les jeux de S&T et Command sont exclus du champ des études possibles car ils sont éphémères et surtout disponibles principalement par abonnement, mais Vae Victis ne présente pas exactement les mêmes caractéristiques - du moins en France -. Donc ce numéro 17 s'intéresse à Rivoli paru dans le numéro 18 de VV, avec des règles originales de Richard Berg et une bataille de Bey/Brandtsma la simulation présente donc un redoutable casting.

De plus le système est appelé à durer 18 ans avec un jeu par an, donc sauf en cas de changement dramatique dans les règles, les réflexions de l'étude s'appliqueront pour toute la série (on rentabilise).

Ce numéro présente également la dernière partie des Chroniques Napoléoniennes de Didier Rouy, suivies par un forum plutôt corrosif sur un autre avis de la NBS présentées dans les chroniques précédentes (VG16) : s'agit-il d'un règlement de compte, l'avenir nous le dira ? . Enfin le Polemos habituel et la suite de la Saga bouclent le fanzine.

Deux annonces ponctuent notre microcosme familial :

Le prochain championnat de France aura lieu sur Rossya 17 d'AWÉ, analysé en détail dans un récent numéro de VG (le 15 pour être précis). Un WE d'entraînement se déroulera prochainement au 4ème tournoi de l'Essonne à Briis sous Forge avec bus gratuit au départ de Paris. Pour tout renseignement sur le tournoi ou le futur championnat, contactez

Laurent GARBE (ACPW)
11 bis, Rue Angélique Vérien
92200 NEUILLY sur Seine
01 46 24 47 18

l'Etat-Major n°3 est sorti au prix de 15ff. Il contient une intéressante étude historique sur le siège de Saragosse, très vivante et bien documentée, elle est suivie d'adaptations pour Empires in Arms. Le fanzine présente également le début d'un article passionnant sur les convois 2ème GM, avec un scénario pour Amiraute sur un convoi dans la Mer de Barents, fin 42. Ainsi que d'autres articles à découvrir.

Jérôme LAMBRETH :
8, square des Catalpas
94 160 ST MANDE
01 43 65 63 17 (3 numéros 40ff)

Côté nouvelles de l'Académie du Wargame, voici un bilan rapide de la troisième année d'existence. Le premier numéro de Vieille Garde paraissait le 15 mars 1995, voici donc trois ans. En 36 mois, 16 numéros sont parus (presque un tous les deux mois) et le tirage est passé de 50 à 150 exemplaires, avec depuis le dernier numéro, un graphisme beaucoup plus professionnel (et visiblement apprécié).

Enfin, le nombre d'Académiciens atteint les 27, avec aujourd'hui principalement des Académiciens titrés c'est à dire concepteurs d'un étude détaillée sur un wargame.

Les abonnés fluctuent autour de 40, et les dépôts-ventes en boutiques parisiennes, Lyonnaise et Montréalaise (depuis peu) absorbent environ 60 numéros. En rajoutant les échanges de presse, ventes directes et dons divers, on atteint les 120 numéros. Les stocks s'élèvent donc à environ 30 numéros qui disparaissent dans l'année courante.

Les futurs objectifs seraient de dépasser les 50 abonnés pour demander un numéro de commission paritaire et éventuellement de distribuer VG dans les boutiques de wargames de la France entière. Avis aux amateurs et toute proposition est la bienvenue !

Le prochain numéro verra sans doute une étude sur Second Front de GRD et certainement les rubriques habituelles, à bientôt..

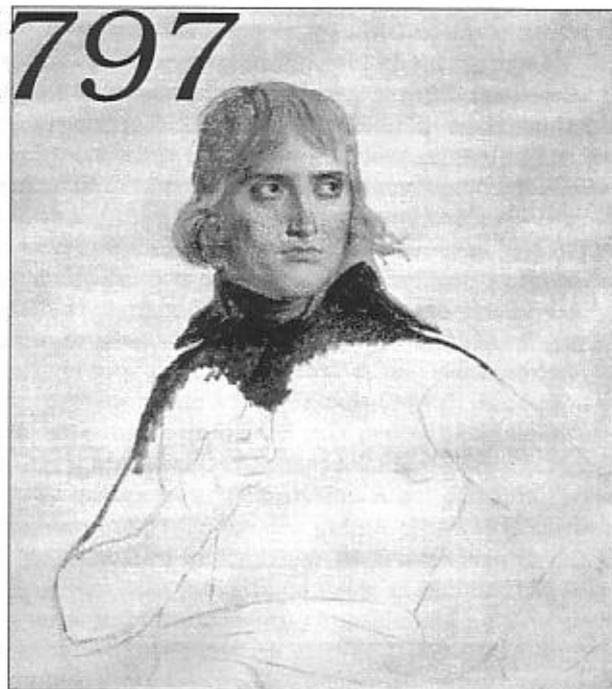
Luc, Clairon à Rivoli

SOMMAIRE

- Page 2 : Editorial
- Page 3 : Rivoli 1797
- Page 15 : Polemos
- Page 16 : Chroniques Napoléoniennes
- Page 18 : Forum
- Page 19 : La saga du Wargame
- Page 20 : L'Académie du Wargame



ANALYSE : RIVOLI 1797



L'invincibilité de la position centrale ?

Editeur : Histoire & Collections

(Vae Victis n°18 - Janvier Février 1998)

Concepteurs : système de Richard Berg, adaptations et bataille de Frédéric Bey et Marc Brandsma

Sujet : la bataille de Rivoli entre Français et Autrichiens (14 janvier 1797)

Echelle de la carte : 300 m par hex

Echelle du pion : régiment ou demi-brigade, un point de force vaut 200 fantassins, 150 cavaliers ou 4 canons

Echelle de temps : un tour dure 1h15

UN MATÉRIEL À LA VAE VICTIS...

V oici un système de jeu qui en prend pour 18 ans! Frédéric Bey et Marc Brandsma, avec la collaboration de Richard Berg, nous proposent une règle de jeu prévue pour durer 18 ans et simuler, avec 200 ans de recul, une bataille par an entre 1797 et 1815. Les jeux devraient être publiés dans Vae Victis, la Rolls Royce de la Belliludie Française.

Le premier jeu proposé est Rivoli, bataille qui s'est déroulée le 14 janvier 1797 dans le nord de l'Italie.

Le matériel fourni est, comme d'habitude chez VV, luxueux mais soumis à un bricolage initial : à quand des pions cartonnés, comme dans toute bonne revue US ?...

Une soixantaine de pions forment les unités combattantes et un peu plus d'une centaine servent de marqueurs de jeu.

D'un côté on trouve 24 Français, de l'autre 30 Autrichiens composés principalement d'infanterie, et d'un peu de cavalerie et d'artillerie; ainsi que des deux généraux en chef.

Ces deux chefs : Bonaparte et Alvincy disposent de trois valeurs permettant d'exercer leur rôle. D'abord un modificateur d'ordres qui servira pour améliorer les tirages d'initiatives : Bonaparte vaut deux tandis que son adversaire se limite à 1, ce qui pourra permettre au Français d'être plus dynamique. La seconde valeur est un potentiel d'ordres - deux pour les deux chefs - qui permet de commander à deux formations qui sont à portée. La différence entre formation avec ordres et sans ordres sera détaillée plus bas, mais sachez qu'elle est fondamentale. La troisième

à quatre pour les deux commandants - qui permet d'allouer les ordres du potentiel d'ordres.

Les deux chefs sont donc plutôt équivalents, avec seulement un léger avantage côté Bonaparte, pour obtenir l'initiative.

Les troupes, quand à elles, disposent de quatre valeurs inscrites sur leur pion, en plus de leur désignation historique et de la couleur de leur formation.

La première valeur représente leur force de combat. Elle est directement tirée de leur taille en nombre d'hommes, et sera utilisée pour déterminer le rapport de force lors des chocs.

La deuxième valeur est le niveau de cohésion. Ce chiffre est beaucoup plus important que la valeur de combat car il sert de moral à l'unité pour effectuer des tests suite à des combats, des tirs d'artillerie, pour se mettre en carré avant une charge et pour se rallier.

Ce chiffre sert également de modificateur au résultat du dé de choc.

La troisième valeur est la capacité de mouvement qui est classiquement utilisée pour se mouvoir.

La dernière valeur est la valeur d'engagement qui doit être testée par toute unité sans ordre pour engager un choc. Elle est souvent très faible mais rarement utilisée. Pour la cavalerie, peut se rajouter une lettre « L » précisant les unités de cavalerie lourde. Enfin pour l'artillerie, il n'y a pas de valeur d'engagement mais des portées de tir : efficace et maximum.

Le côté pile de l'unité représente la troupe en bon ordre, et le côté face, la même unité en désordre : elle garde la même force de combat mais perd un point en cohésion et en mouvement.

Une troupe en désordre pourra repasser en bon ordre ou déroute mais il n'y a pas de notion de pas de perte. Les troupes sont groupées par formations : divisions pour les Français et colonnes pour les autrichiens ; ces formations serviront pour activer les unités durant le tour de jeu.

Côté marqueurs de jeu, on trouve des pions de déroute, d'ordres, de formations sans ordres, de charge, de carré... bref de tout ce qui rend intéressant un jeu napoléonien.

Précisons qu'il faut un dé à dix faces pour les combats



valeur est le rayon de commandement - également

et tirs et que le 0 est un zéro pas un dix.

La carte est de taille standard pour VV, c'est à dire une demi-carte de wargame classique. Bordées de tableaux et aides de jeu, elle est dessinée dans les tons marrons, avec beaucoup de relief.

A l'est l'Adige forme une barrière infranchissable, au centre s'étend le plateau de Rivoli, bordé de tout côté par des hauteurs.

En gros, le Français tiendra le plateau et l'ennemi surviendra successivement de tous les côtés : la position française centrale opposée aux assauts concentriques...

DES MÉCANISMES À LA BERG...

COMMANDEMENT ET ACTIVATION DES FORMATIONS



L'activation des formations



La mécanique du jeu repose sur un système d'activations et d'actions par formations.

Chaque camp est divisé en formations : quatre divisions pour le français (en fait trois divisions plus la réserve) et six colonnes pour l'autrichien; les formations françaises étant généralement plus puissantes que celles de leur ennemi.

Ces formations sont dotées chacune de deux marqueurs d'activation (MA) qui seront tous groupés dans un pool, puis tirés aléatoirement au cours du tour de jeu. Lorsque le MA d'une formation est tiré, les unités de cette formation peuvent agir : bouger et combattre ou se rallier. Il est intéressant de souligner l'existence des deux MA par formation et par tour.

Cela peut produire un terrible effet de rasoir à deux lames (dit « effet Gillette »), malheureusement rarement programmable.

Une règle module cependant ce tirage aléatoire. En effet, le joueur qui a l'initiative choisit le premier MA au lieu de le tirer, donc il sélectionne la première formation qui va agir ; et enfin le dernier MA du pool n'est pas tiré mais ignoré, il y aura donc une formation qui n'agira qu'une seule fois. Comme lors de leur tour d'arrivée les renforts ne disposent que d'un seul MA, il est possible qu'une formation en renfort ne rentre pas, mais rassurez-vous le tour suivant elle disposera de ses deux MA.



Dernier détail, le Français dispose pour Rivoli, d'un pion spécial "Furia francese" placé dans le pool une fois par partie, et qui permettra d'activer deux infanteries de la même brigade et une cavalerie, n'importe où sur la carte.

Ces différents effets conjugués, rendent totalement imprévisible le déroulement d'un tour de jeu et défient toute stratégie organisée dans le court terme. Ainsi, si le joueur qui détient l'initiative peut choisir la formation qui débute le tour, il n'est pas du tout sûr que cette formation agira encore rapidement. Il se peut très bien que, entre temps, l'ennemi ait eu l'opportunité de reformer ses rangs, voire de contre-attaquer. Avec un tel système, il faut naviguer à vue durant le tour. En effet, il faut à la fois surveiller l'activation de ses propres troupes, mais également celles de l'ennemi, tout en gardant un dernier oeil sur les MA restant dans le pool.

Ainsi avoir activé toutes ses formations sans que l'autre ait agit n'est pas forcément intéressant, car cela lui laisse l'opportunité de se réorganiser, éventuellement même de contre-attaquer quelque point isolé en toute quiétude.

Le seul moment efficace est celui produit par une double activation rapproché ou successive, car cela voudra dire attaquer deux fois le même ennemi sans réaction ou réorganisation de sa part.

S'il n'est pas possible de planifier le déroulement de son tour de jeu, il est cependant possible de calculer au mieux, en fonction des formations déjà activées dans les deux camps, de leur niveau de commandement et de l'état physique des troupes amies et ennemies.

L'initiative et le commandement des troupes



Le tour de jeu débute par le choix des formations qui recevront des ordres. Ce choix est conditionné par deux points.

D'abord une unité de la formation doit être à portée de commandement du chef, les autres étant situées dans un rayon de deux hexs les unes des autres ; ensuite le chef ne dispose que d'un potentiel d'ordres extrêmement réduit : deux pour chaque camp.

Les unités recevant un ordre et reliées entre-elles, peuvent bouger et combattre librement ; les autres constituent des groupes distincts considérés comme sans ordres. Les formations sans ordres bougent à demi-mouvement et doivent tester leur valeur d'engagement pour combattre. Il est possible de tenter de leur donner des ordres lors du tirage du MA. Pour cela il faut tirer un dé inférieur à la capacité d'ordres du MA représentant l'initiative du chef. En cas de succès, la formation est considérée comme ayant reçu des ordres, en cas d'échec personne ne bouge et seul le ralliement est autorisé.

Le choix des formations à commander est crucial pour les deux camps. Côté français, le choix est limité car il n'y a que quatre formations, il faut surtout éviter d'éparpiller les unités à plus de deux hexs les unes des autres. Pour l'Autrichien, le choix est plus cornélien car il peut y avoir jusqu'à six formations.

Sachant qu'au début trois colonnes forment le centre et trois arrivent en renforts et que Alvinczy ne peut pas être partout, la réflexion est plus

conséquence, mais aussi plutôt stratégique.

Notons qu'une règle spéciale "l'oeil de l'aigle" permet au Français de connaître, une fois dans le jeu, les ordres données aux formations autrichiennes. Il est intéressant de s'en souvenir au moment critique de la bataille.

Deux conseils importants :

Malgré les dispersions propres à toute bataille, il faut toujours penser à préserver la chaîne de commandement au sein de chaque formation, quitte à avoir des unités de liaison. Les faibles cavaleries françaises peuvent être très utiles pour cet usage. En cas de dispersion, il faudra choisir le groupe le plus utile et faire revenir ou manoeuvrer l'autre ; sans ordres pour le tour.

Cependant attention, rien n'interdit à un groupe sans ordres de menacer l'ennemi ou d'aller occuper des hexes de victoire (les fameux commandos zombies...). A noter que le pion "Furia française" bien employé peut permettre au Français de regrouper des troupes ou de faire agir une formation brisée pour la reformer à la fin du tour ; évidemment une seule fois dans le jeu, mais employé au moment critique cela peut être très efficace.

Le commandant en chef peut bouger une fois avec l'activation d'un MA de son camp. Il ne faut surtout pas oublier de le déplacer, plutôt en fin de tour et en veillant à préparer la phase d'ordres du tour suivant. L'emplacement de ce commandant en chef permet de connaître l'axe d'effort de l'armée ennemie, surtout pour l'Autrichien qui est divisé géographiquement (la fameuse attaque concentrique). Mais il faut noter que la réussite d'un jet de capacité d'ordres peut parfaitement faire agir une formation considérée comme « out », surtout du côté français avec 60% de réussite pour deux chefs sur quatre...

Une fois les ordres alloués, on passe au tirage de l'initiative entre les deux généraux en chef : chacun lance un D10 et rajoute son modificateur d'initiative. Le plus grand résultat emporte l'initiative et donc le choix du premier MA, les autres étant placés dans le pool de tirage. En cas d'égalité, personne n'a l'initiative, et on place tous les MA dans le pool, le hasard choisira le camp qui commence.

LA MÉCANIQUE DE L'ACTION

Une fois cette planification des ordres achevée, le tour se poursuit par la phase commune d'activation. Cette phase constitue le coeur du tour de jeu, car il n'y a pas un tour propre à chaque joueur, mais une phase où tous les MA placés dans le pool seront tirés au hasard ; la formation sélectionnée agissant immédiatement.

De ce système commun et aléatoire, deux réflexions peuvent être immédiatement dégagées.

La première est qu'il n'y aura pas d'inter-action et de soutien possible pour les combats entre deux formations du même camp : même si deux unités de formations différentes sont adjacentes à un ennemi, elles ne pourront pas l'attaquer ensemble. La deuxième réflexion déjà évoquée plus haut est l'absence totale d'organisation du tour pour concevoir une tac-

tique précise. Il faudra naviguer au gré des tirages de MA en conservant son self control et tirer profit de toute opportunité.

La première fois que la formation est activée dans le tour, son marqueur d'ordres est retourné est donc connu de l'ennemi. Les unités peuvent alors bouger de moitié ou plein pot suivant leur ordres, sachant que le terrain coûte cher et qu'il n'est pas possible de dépasser son potentiel de mouvement, même si cela signifie que la troupe ne bougera pas du tout.

Par exemple, une infanterie non commandée dispose de deux points de mouvement, et ne pourra donc pas grimper une pente à travers bois (3 pm). De plus, il faut faire attention aux bois et aux pentes pour la cavalerie car ces terrains la désorganisent, de même que les pentes raides pour l'infanterie. Ainsi certains terrains représentent vraiment des points clés sur la carte car ils peuvent être impassables ou inattaquables mais ils conservent leur zone de contrôle et bloquent le passage, nous y reviendrons au cours de la deuxième partie. Heureusement, pour les unités lointaines mais commandées - plus de six hexagones d'un ennemi -, il est possible d'effectuer une marche forcée qui double le mouvement des unités de la formation. La seule contrainte étant de rester constamment à plus de six hexes de l'ennemi.

Toutes les unités de combat présentent une orientation : front pour les deux hexagones devant et arrière pour les quatre autres. Cette orientation ne joue pas pour le mouvement, l'unité choisissant un nouveau front en fin de mouvement, mais elle aura un grand rôle pour les tirs d'artillerie et les chocs. Malgré ces restrictions d'orientation, les unités ont des zones de contrôle sur leur six hexagones environnants. Cette Zdc bloque le mouvement et provoque la perte d'un point de mouvement pour s'en dégager, mais n'oblige pas au combat.

Enfin, les troupes peuvent s'empiler, ce qui est particulièrement utile pour combattre.

Généralement l'empilement est permis pour deux unités de même type et de même formation, plus une unité d'artillerie.

La seule formation napoléonienne retenue pour un jeu à cette échelle est le carré, ce choix est discutable mais il permet à l'infanterie de former des "hérisssons" très efficaces car le carré annule les hexagones arrière ; ainsi l'unité présente six hexagones de front. Pour se mettre en carré ou s'en extraire, cela coûtera un point de mouvement à l'infanterie et il ne faut pas être en désordre et se trouver en terrain clair.

Un carré peut contenir une artillerie et protège bien d'une charge de cavalerie. Les inconvénients d'un carré sont une interdiction de se mouvoir ou d'engager un choc, ainsi qu'un malus lors d'un bombardement d'artillerie.

De toutes ces règles il est intéressant de retenir que les mouvements sont assez lents car la marche forcée est limitée et le terrain - souvent pentu - peu praticable. Sachant qu'il faut garder les unités de la formation dans les deux hexes les unes des autres et que l'ordre des mouvements est imprévisible, il faudra veiller à garder un front uni, verrouillé par les Zdc et sans présenter trop de flancs à l'ennemi. La formation en carré est à privilégier à tout prix pour des unités statiques en terrain clair. Le terrain boisé n'est pas très intéres-



sant, par contre les villages sont meilleurs car ils suppriment l'arrière des troupes et donnent un bonus au combat ; malheureusement ils sont assez rares et pas toujours stratégiquement placés. Un bon terrain assez courant est la pente ou pente raide, car celle-ci coûte cher à gravir et donne des bonus défensifs au combat.

Notons pour finir que les trois premiers et le dernier tour du scénario sont des tours de nuit qui ne favorisent pas trop le combat car il faut rajouter deux points de mouvement pour s'approcher d'un ennemi. Par contre, ils sont propices au ralliement : les désordre est automatiquement récupéré hors ZdC et le test de ralliement pour déroute bénéficie d'un -3 au lieu d'un +1.

LE CHOC ET SES CONSÉQUENCES

Une fois que tous les mouvements ont été effectués, les unités de la formation activée peuvent combattre par choc pour l'infanterie et la cavalerie. Pour Rivoli, le tir d'infanterie, d'abord proposé dans une ancienne version des règles, n'a finalement pas été retenu, ainsi seule l'artillerie tire. Le choc de l'infanterie représente à la fois, les tirs rapprochés et le combat viril à la baïonnette !

Ce combat n'est pas obligatoire mais si l'unité ou la pile désire attaquer, elle devra s'occuper de tous les ennemis situés dans ses deux hexs de front. Enfin si l'unité n'a pas reçu d'ordres, elle devra préalablement tester sa valeur d'engagement. Des troupes de la même formation peuvent donner l'assaut ensemble mais en cas d'échec au test d'engagement d'une des piles, l'autre agit seule ; de plus les deux troupes doivent forcément être adjacentes pour agir ensemble. Tous les chocs sont à déterminer avant de résoudre le premier, ce qui est indiqué par des marqueurs idoines. Dernière précision, les unités en désordre ne peuvent pas attaquer.

L'absence de tirs d'infanterie entraîne une passivité totale du défenseur qui bloque l'ennemi seulement par ses ZdC ; à l'exception toutefois de l'artillerie qui dispose dans son front d'un tir de réaction. Ce tir, rarement efficace, est souvent peu dissuasif car si l'attaque n'est pas repoussée, l'artillerie est automatiquement détruite.

La résolution du combat est assez simple, avec un tirage de dé modifié par quatre séries de paramètres. *Le rapport de force.* Les deux camps ajoutent leurs forces de combat, puis les comparent.

Chaque niveau de différence donne un bonus ou malus au dé de l'attaquant : 3/2 donne +1...jusqu'à +4 pour 4/1, avec l'équivalent en négatif pour les rapports inférieurs à 1/1.

Le différentiel de cohésion. Ensuite, les joueurs comparent leur meilleur niveau de cohésion : la différence s'ajoute ou se soustrait au dé.

Les effets du terrain. Le terrain donne également des bonus/malus au dé : +1 pour le terrain clair, -1 à -2 suivant les pentes, et -2 pour les villages.

L'unité. Enfin l'état ou la position relative des unités peut faire varier le dé. Ainsi une troupe en déroute ajoute +2, une unité prise de dos donne +2 et si en même temps une autre pile l'assaille sur son front, le bonus passe à +3.

RÉSULTATS DU COMBAT

Si le dé est inférieur à 5, l'attaquant est désorganisé et recule sur un échec à son test de cohésion. Le défenseur peut même contre-attaquer si le dé est inférieur à 0.

Si le résultat modifié du dé est supérieur ou égal à 5, l'attaquant gagne le combat : le défenseur est désorganisé et teste son recul. En cas de dé supérieur à 9, le défenseur recule automatiquement et il y a un choc de rupture.

Les résultats du combat s'expriment toujours en niveau de désorganisation, l'unité est d'abord retournée et passe en désordre, puis en cas de nouvelle désorganisation, elle part en déroute de deux hexs pour l'infanterie et trois pour la cavalerie. Les unités amies traversées doivent tester leur cohésion et subir elles même un niveau de désorganisation. Enfin en cas de nouveau niveau de désorganisation, une unité déjà en déroute disparaît.

Le recul provoque une avance automatique et obligatoire de la pile possédant la meilleure cohésion. Le choc de rupture lui, permet alors d'attaquer un ennemi voisin situé dans ses hexs de front, sinon la pile peut tourner d'un côté d'hexagone et le combat s'arrête. Une unité qui recule dans un hex de front ennemi subit un nouveau niveau de désorganisation. Dernier détail, la cavalerie peut refuser de subir un choc d'infanterie en effectuant un recul.

Le combat de choc est fondamental pour détruire l'ennemi, mais il est à manier avec précaution sauf si la chance fait partie de votre mode normal de réflexion. En effet, peu de modificateurs peuvent généralement s'appliquer au combat : le rapport de force est rarement très favorable et le terrain souvent négatif. Il reste le différentiel de cohésion mais il est aussi souvent faiblement valable, à moins de disposer des troupes d'élites de Masséna (8 de cohésion !) opposées aux levées autrichiennes (4 de cohésion). Le seul modificateur véritablement conséquent est le +3 pour une attaque front/dos, surtout qu'il est assez facile à atteindre en manoeuvrant un peu. D'ailleurs c'est là que le jeu révèle son seul point critiquable : comme une unité n'attaque que dans son front, elle peut présenter son dos à une troupe ennemie sans aucun inconvénient pour le combat. L'unité se déplace jusqu'à la ZdC des ennemis, elle choisit son orientation en fonction de la pile la plus faible à attaquer, puis elle conjugue ses talents avec un collègue. Le résultat est généralement efficace et si l'attaque est bien tournée, l'ennemi qui n'a pas pu intervenir est à son tour attaqué par un choc de rupture. La formidable pile qui a vu l'ennemi s'approcher, puis assaillir son faible ailier, se voit à son tour balayée par son flanc sans avoir pu esquiver la moindre défense. Cela est sans doute une conséquence de la disparition des tirs d'infanterie, et bien sûr les deux camps peuvent agir de même et, naturellement, il suffit que le premier assaut échoue pour mettre la pile dans une mauvaise posture, mais le fait est patent et stupide ! Pour y remédier il suffirait d'enlever le bonus d'attaque combinée quand l'unité présente son flanc à une ZdC ennemie, un peu comme dans SPQR par exemple.

La simplicité de la table de résultat est très



agréable, car il est facile de calculer les attaques intéressantes : il suffit d'avoir +5 au dé pour être sûr du succès. Par exemple, une attaque à 3/2 donne +1, puis un différentiel de cohésion de deux nous mène à +3, en attaquant de dos on arrive au +5 ; si l'ennemi est en terrain clair on arrive même à +6. On sait que le succès sera garanti, après il faudra tirer au moins 4 au dé pour obtenir le choc de rupture ; en cas d'encerclement l'ennemi part en déroute ou est détruit immédiatement. Ce genre de mécanisme est donc particulièrement intelligent et donne instantanément la probabilité de réussite de l'opération.

Les pertes étant obtenues par accumulation des niveaux de désorganisation, ce qui indique qu'il faut s'acharner sur les troupes déjà réduites, mais cela dépendra encore une fois du hasard des tirages de MA.

LE RÔLE DE L'ARTILLERIE ET L'INTÉRÊT DE LA CAVALERIE

Tous les mécanismes que nous avons présentés s'appliquent généralement aux trois armes, mais l'artillerie et la cavalerie présentent des spécificités qu'il est intéressant de dissocier pour les étudier maintenant. Il est vrai que Rivoli propose principalement des unités d'infanterie mais la bonne utilisation des autres armes est utile pour vaincre. Dans toute simulation tactique napoléonienne, il est courant d'affirmer que seule la prise en compte de l'interaction des trois armes apporte la victoire. Dans Rivoli, l'axiome reste vrai mais les rôles de l'artillerie et de la cavalerie sont quand même faibles.

Les tirs d'artillerie



Le Français dispose de 3 unités d'artillerie et l'Autrichien de deux seulement, mais ces unités peuvent être très intéressantes pour déloger un ennemi trop coriace ou verrouiller une défense. Il est possible d'empiler

une artillerie avec deux unités d'infanterie, éventuellement en carré, ou deux artilleries qui forment alors une grande batterie. L'inconvénient de placer des canons au sein d'un carré est qu'ils tirent moins bien mais en contrepartie, ils améliorent grandement les chances de survie face à une attaque. Une artillerie pourra tirer dans ses deux hexs de front, dans sa portée et dans sa ligne de vue : c'est à dire sans obstacle (bois, village ou troupe) ou variation de relief défavorable.

L'artillerie qui n'est pas en désordre peut bombarder lors de l'activation de sa formation. Ce tir aura lieu avant tout déplacement, et l'artillerie pourra bouger dans la foulée de la moitié de son mouvement. Les canons peuvent aussi tirer lors d'une phase ennemie, si ils sont attaqués au choc et bien orientés. Dans tous les cas, les tirs se résolvent de la même manière : on prend la puissance de base de l'artillerie, modifiée par quelques facteurs, auxquels on rajoute le résultat d'un D10. De 9 à 12, la pile ennemie teste son moral, sur 13 ou 14, elle est déorganisée et au dessus de 15, elle part directement en déroute.

Les principaux modificateurs dépendent du terrain, de la distance (+1 pour le bout portant), de la taille de la cible (+1 si empilement) et de la constitution d'une grande batterie (+2 mais seule une des deux

artilleries tire).

Comme la puissance de tir des canons varie de 3 à 5, et qu'il faut réaliser au moins 9 au final, cela veut dire tirer entre 4 et 7 au dé sans modifs. Comme ces modifs ne sont pas toujours faciles à obtenir (du moins en positif), le tir reste un peu hasardeux... évidemment il vaut mieux grouper les batteries et viser les grosses cibles mais un 0 au dé reste toujours désastreux !

Le rôle principal de l'artillerie dans Rivoli varie suivant le camp. Ainsi le Français aura intérêt à l'empiler avec ses unités d'infanterie pour défendre un secteur ou neutraliser des Autrichiens déjà désorganisés.

L'Autrichien, pour sa part, utilisera ses canons offensivement pour déloger les Français qui verrouillent l'entrée du plateau ; nous en reparlerons en deuxième partie, mais il est vrai qu'avec peu de pions l'utilité est faible.

Derniers détails, l'artillerie ne bouge pas vite car elle dispose de peu de points de mouvement et le terrain lui coûte cher ; il vaut mieux qu'elle suive les routes ; et la nuit elle tire seulement dans les hexs adjacents.

Les charges de cavalerie



La cavalerie n'est pas mieux représentée dans le jeu : quatre pions français pour cinq pions autrichiens dont deux sur l'autre rive.

La cavalerie se joue comme l'infanterie pour les mouvements et ZdC, sauf que certains terrains lui sont moins favorables.

La spécificité des cavaliers repose dans la Charge qui se déroule comme le combat de choc avec des bonus supplémentaires, +1 pour la légère et +3 pour la lourde (L sur le pion), et une poursuite en cas de succès.

Le processus de charge, malgré le peu de cavalerie présente, est assez subtil, sans doute pour de prochaines batailles. Pour charger, une cavalerie doit être dans les deux hexs de sa cible qui, elle-même, est située en terrain clair non pentu.

Le cavalier déclare sa charge et la cible peut alors tenter une mise en carré en réussissant un test sous sa cohésion. En cas d'échec, la pile est en désordre, sinon elle se retrouve en carré. La cavalerie peut à son tour rappeler la charge, également en réussissant un test de cohésion. En cas d'échec, la cavalerie termine sa charge et combat sans bonus avec en plus un -2. Si la charge est dirigée vers un cavalier ennemi, ce dernier peut contre-charger, toujours par un test de cohésion ; en cas de succès personne ne bénéficie de bonus.

Enfin en cas de succès lors du choc, si l'ennemi est repoussé, la charge continue et l'ennemi repoussé est de nouveau attaqué jusqu'à sa destruction ou l'échec d'une attaque (-1 supplémentaire pour chaque choc suivant).

Finalement, à la fin de la charge, l'unité de cavalerie prend un niveau de désorganisation qui peut provoquer sa déroute, et même pourquoi pas, sa destruction !

A la lecture des règles, les charges de cavalerie peuvent sembler très puissantes, mais il faut noter le faible nombre de cavaliers et leur faible puissance de combat. Les charges sont ainsi rares et souvent impossibles contre des piles d'infanterie prises de front. La charge est valable contre des unités désorganisées, atta-



quées de dos ou contre des canons isolés. Ainsi pour Rivoli, le rôle de la cavalerie sera plutôt de fixer l'ennemi par des menaces d'attaques de flanc et de destruction de désorganisés, que par des grandes charges massives de ruptures. Néanmoins le cavalier a son rôle à jouer pour profiter de la synergie inter-armes.

LE MORAL DES TROUPES



La réorganisation des troupes désorganisées ou déroutes intervient après les combats, pour les pions qui n'ont pas bougé et ne sont pas adjacents à un ennemi.

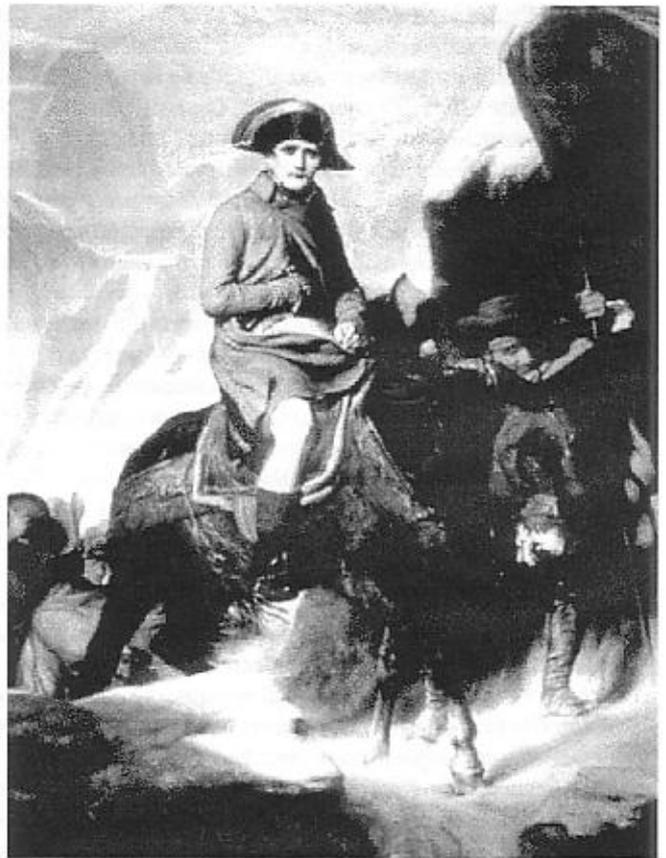
Chaque unité teste sa cohésion et en cas de succès, elle monte d'un niveau dans sa réorganisation : de déroute à désordre ou de désordre à normal. Rappelons que les troupes en désordre bougent moins vite, ne peuvent pas engager de choc et perdent un point à leur potentiel de cohésion.

Toutes les unités qui ne sont plus en bon ordre sont à protéger et donc à retirer si possible de la zone des combats, car s'il est souvent peu facile de les rallier, il est par contre plus simple de les perdre par déroute. Une bonne tactique pour gêner l'ennemi est d'appliquer l'effet ventouse : c'est à dire coller aux troupes désorganisées pour empêcher leur ralliement. Avec un peu de chance dans les tirages, il est facile de s'accrocher aux troupes désorganisées même sans être en mesure de les détruire, cela empêche tout ralliement, les oblige à s'éloigner et peut permettre aux renforts d'arriver pour "finir" l'unité.

Il est intéressant de constater sur la somme de plusieurs tours, une tendance naturelle à l'inertie. L'activation désordonnée des formations entraîne souvent l'impossibilité de détruire rapidement des troupes, car il suffit que l'ennemi soit activé après un combat particulièrement heureux pour retirer ses troupes ou les rallier, voire même protéger les unités par des renforts pour que quelques tours plus tard, la formation quasiment détruite soit pratiquement fraîche. Le phénomène semble assez réaliste car s'il est possible par un hasard heureux ou un acharnement absolu de détruire une formation en l'attaquant successivement très vite, il est également plausible de la voir se reformer en quelques heures si elle est laissée tranquille.

Finalement, à la fin de la phase commune d'activation, se déroule la phase de déroute où les unités déroutes des deux camps fuiront de tout leur mouvement vers leur bord de carte ; puis une phase finale permettant de considérer les conditions de victoire et la possibilité d'une victoire automatique. Enfin, les deux joueurs nettoient la carte des marqueurs inutiles et avancent au tour suivant.

UNE BATAILLE À LA BONAPARTE...



Le jeu consacré à la bataille de Rivoli comprend 3 scénarios : celui de la journée historique, contraignant pour l'Autrichien avec la promenade obligatoire de la colonne Lusignan, mais tellement agréable à rejouer côté Français, le scénario "placement libre" qui permet à chaque camp de choisir son placement initial et enlève la contrainte de téléguidage de Lusignan, et enfin le scénario de "l'arrivée optionnelle des renforts" qui permet de faire varier l'arrivée des renforts au gré du joueur, sachant que des troupes optionnelles sont disponibles pour le Français.

Pour cette étude nous parlerons surtout du scénario historique mais en sachant que le déroulement global et les réflexions stratégiques sont souvent applicables aux trois scénarios, qui présentent les mêmes conditions de victoire.

La victoire en chantant...

Il peut être intéressant de rappeler brièvement les contraintes Autrichiennes avant de s'intéresser à la manière de gagner.

Une des colonnes, celle de Lusignan qui était prévue, historiquement dans le plan autrichien, pour contourner le Français, doit emprunter un chemin désigné dans les règles qui l'emmène sur une colline boisée au sud des positions française. Il exerce de facto une menace sur Bonaparte, primo par sa présence qui peut causer des soucis d'encerclement bien qu'il soit rarement commandé, secondo par la capture possible de deux hexagones de victoire pour 8 Pv en tout.

La deuxième contrainte, inhérente au placement, est la colonne Wükassovitch qui débute le jeu sur l'autre rive de l'Adige rivière infranchissable.



La seule possibilité pour faire participer ces troupes à la bataille est de leur faire construire un pont, mais pour cela il faut un emplacement valable et deux tours de jeu pour poser le pont. Donc cette colonne ne pourra également pas agir avant au moins la moitié du jeu.

Il existe deux variétés de conditions de victoire: celle qui provoquent instantanément l'arrêt du jeu avec la victoire d'un des deux camps et celles qui se calculent à la fin de la bataille.

Pour acquérir une victoire automatique, le Français doit neutraliser trois formations autrichiennes. Neutraliser signifie avoir la totalité des unités désorganisés ou mieux. Ces conditions représentent la moitié de l'armée autrichienne hors de combat, ce qui peut sembler beaucoup, mais est en réalité réalisable car certaines formations sont peu nombreuses (3-4 pions) et dotées d'un faible moral. Ce faible moral signifie que les unités sont faciles à désorganiser et ont de grandes chances de le rester longtemps.

De plus comme une colonne démarre de l'autre côté du fleuve (Wükass) et qu'une deuxième suit son chemin sans en dévier durant une bonne partie du jeu (Lusignan), cela laisse les trois plus faibles face au Français qui peut réellement espérer les croquer, si la chance le favorise dans ses tirages de MA.

Pour obtenir une victoire automatique, l'Autrichien doit sortir deux colonnes non neutralisées par la route de Vérone au sud de la carte. Cette condition est nettement plus dure à réaliser, car elle signifie être passé sur le corps du Français ! Détruire la majorité des troupes Françaises ou réussir à infiltrer deux colonnes sans en perdre trois semble très difficile... Il vaut donc mieux viser la victoire finale, en évitant de se faire détruire par l'ennemi.

Si aucun des deux joueurs n'a réussi à vaincre glorieusement, les comptes d'apothicaire commencent à la fin du jeu, pour connaître le vainqueur de l'affrontement. Chaque joueur gagne des points pour les unités ennemies détruites ou dérouterées et, pour l'Autrichien, par le contrôle certains objectifs géographiques.

En tout cinq points, répartis sur toute la carte, peuvent donner un sens à la lutte de l'Empire des Habsbourg : le premier est au nord avec la Chapelle St Marco (2 pts), le second au centre avec le village de Zoanne (5 pts) et les trois derniers plus au sud, avec le village de Rivoli (3 pts), encore plus au sud la route qui mène à Vérone (5 pts) et plus à l'ouest le village d'Affi (3 pts). Comme ces points sont largement dispersés, soit il faudra encore détruire le Français, soit choisir les plus accessibles en fonction d'une stratégie globale ou des opportunités locales.

Si la victoire soudaine semble avantager le Français, la victoire finale serait plutôt en faveur de l'Autrichien, car s'il a survécu jusqu'à la fin de la partie, c'est qu'il a encore des troupes et des moyens d'occuper les points stratégiques.

Les forces en présence

Maintenant que nous connaissons le but des deux protagonistes, il nous faut analyser leurs moyens d'action avant d'établir les stratégies praticables.

L'ARMÉE FRANÇAISE

Bonaparte avait réorganisé sa faible armée, décimée par quelques années de luttes ininterrompues, en divisions regroupant ses demi-brigades. Ainsi le Français dispose de trois divisions et une faible réserve.

La division Joubert : Elle est composée de 7 pions d'infanterie, d'un cavalier et d'un artilleur. Les infanteries ont un moral qui varie de 5 à 7, la cavalerie est très peu nombreuse et l'artillerie assez faible. Le chef a une capacité de réaction de 5, ce qui lui donne une autonomie de 60% à agir sans ordres. Au début du jeu, la division Joubert, qui occupe le plateau, est la seule force Française disponible. C'est donc une formation solide, nombreuse, et sur laquelle va s'appuyer le Français durant toute la première partie de la bataille.

La division Massena : Elle est composée de huit pions d'infanterie, de deux cavaliers et d'un artilleur. Le moral des infanterie varie de 5 à 8, mais il faut surtout



retenir les deux Rampon avec leur cohésion de 8 qui leur assure un succès garanti en combat s'il y a une prise de flanc.

Les deux cavaleries et l'artillerie sont également plutôt faibles. Le chef a aussi une capacité de 5. Au début du jeu seule une cavalerie est présente, elle est englobée dans la Réserve. Six infanteries et l'artillerie arrivent entre

9h00 et 10h15 (tours 5 et 6) Le reste de la division, c'est à dire deux infanteries et une cavalerie, rentrent seulement comme renforts optionnels si le troisième scénario est joué. Généralement l'arrivée des premiers renforts est bienvenue, car Joubert commence à être tourné de toute part.

La division Rey : Elle est composée de quatre pions d'infanterie et d'un cavalier. Le moral des infanterie est de 6. La cavalerie est plutôt faible. Le chef a une capacité de 3. Au début du jeu personne n'est présent et seuls 3 pions arriveront tardivement sur le champ de bataille (16h30, soit le 8ème tour). Les renforts sont toujours les bienvenus mais normalement le Français devrait en avoir peu l'usage, car tout risque d'être joué avant. La deuxième partie de la division n'arrive qu'avec le troisième scénario.

La Réserve : Elle est composée d'une infanterie et d'une artillerie, cette dernière plutôt bonne; plus la cavalerie de Massena pour les quatre premiers tours. Son chef a une capacité de commandement de 3. Ces troupes, même peu nombreuses et faibles, sont disponibles au début du scénario et composent une formation indépendante. Elles sont donc très utiles pour appuyer Joubert en attendant Massena.



La colonne Liptay : Elle dispose de quatre infanteries de moral 5 ou 6, la bonne qualité est dû à leur statut de grenadiers. Leur chef possède une capacité d'initiative de 2, ce qui lui donne une autonomie de 30% pour agir tout seul.

Au début du jeu, les unités sont situées sur les hauteurs au nord-ouest des positions françaises vers Caprino.

La colonne Kōblos : Elle dispose de quatre infanteries de moral 4 à 6. Leur chef possède une capacité d'initiative de 3. Au début du jeu, les unités sont situées sur les hauteurs au nord des positions françaises.

La colonne Ocskay : Elle dispose de trois infanteries Croates de moral 4 ou 5. Leur chef possède une capacité d'initiative de 4.

début du jeu, les unités sont situées sur les hauteurs au nord-est des positions françaises, à côté de la Chapelle San Marco. La "bonne" capacité d'initiative du chef, jointe au faible nombre de pions en fait une formation qui peut ne pas recevoir d'ordres et tenter une activation indépendante (50% de chance de réussite).

La colonne Lusignan : Elle dispose de quatre infanteries de moral 4 ou 5. Leur chef possède une capacité d'initiative de 3. Les unités entrent en jeu à 7h45 (tour 5) et doivent foncer vers le Mont Pipolo au sud de la carte, sans dévier : le chemin étant donné par les règles en suivant un itinéraire précis. Cette obligation peut être levée par Alvinczy en attribuant des ordres ou par l'ennemi en cas d'attaque.

La colonne Quasdanovitch : C'est la plus grosse formation Autrichienne, elle dispose de six infanteries de moral 4 à 6, de trois cavaleries dont une lourde et d'une artillerie, plutôt bonne. Leur chef possède une capacité d'initiative de 3. Les unités entrent en jeu à 7h45 (tour 5) le long du fleuve, mais côté Rivoli. Cette formation peut être le fer de lance de l'Armée Autrichienne, si elle réussit à déboucher sur le plateau.

La colonne Wükassovitch : Cette petite formation de deux infanteries (moral 5), deux cavaleries et une artillerie entre en jeu à 9h00 (tour 6) du côté est du fleuve. Historiquement, elle n'a pas participé à la bataille car elle n'a pas traversé l'Adige. Une règle permet de lancer un pont, ce qui rend cette formation utile pour menacer les arrières du Français et éventuellement bombarder un ennemi trop proche du fleuve.

Statistiques d'armées

En tout, le Français dispose sur 27 pions, de 20 fantassins, 4 cavaliers et 3 artilleries. Cela lui donne une force d'attaque totale de 126 (artillerie comprise) et de cohésion de 149, soit une moyenne de 4,6 pour la force et une moyenne de cohésion de 6,2 (artillerie exclue).

Quand à l'Autrichien, il présente, sur 30 pions, 23 fantassins, 5 cavaliers et 2 artilleurs. Cela donne une force totale d'attaque de 149 (artillerie comprise) et de cohésion de 138, soit une moyenne de 5 pour la force et une moyenne de cohésion de 4,9

De ces statistiques de base, on peut en déduire les caractéristiques des deux armées : un Français moins nombreux, plus petit mais de meilleur moral et un Autrichien légèrement plus fort physiquement (en nombre de pions et en facteur d'attaque par pion) mais nettement moins valeureux, ce qui est un fort désagrément pour le choc. Donc un Français plus compact est plus porté à l'offensive, pour un Autrichien plus nombreux pour jouer à l'amibe.

La dynamique globale de la bataille

Il est assez difficile de décrire le déroulement précis du scénario historique, car le mécanisme d'activation des formations provoque des actions quelque peu erratiques, qui se cascadenent en série, entraînant une histoire parallèle éventuellement très différente entre deux parties. Cependant le déroulement global risque de se ressembler toujours un peu, c'est le tableau que nous allons brosser, ou plutôt chanter car cette bataille pourrait se comparer à un opéra classique italien.

L'ouverture (tours 1 à 3 : de 4h00 à 6h30)

Les trois premiers tours, de 4h00 à 6h30 du matin sont des tours de nuit à un MA par formation. Sont présentes, trois formations côté Autrichien pour deux formations côté Français. Attention car une formation par tour n'agira pas, tant qu'un seul MA sera dans le pool, si c'est Joubert, malheur pour le Français !

Ces trois premiers tours devraient sans doute voir peu de combats, car les conditions de nuit sont défavorables (+2 points de mouvement pour s'approcher d'un ennemi, et ralliement automatique des désorganisés). Cependant, avec un peu de chance, Joubert expulsera sans doute Ocskay de la Chapelle San Marco et la Réserve s'installera en bouchon au débouché du défilé de la vallée de l'Adige, qui représente le seul accès au plateau. L'Autrichien devrait éviter de répondre par la force aux agressions ennemies, mais plutôt s'étendre subtilement en abusant du carré pour protéger ses troupes placées en terrain clair.

Le premier acte : l'arrivée des artistes et la mise en place de l'action (tours 4 et 5 : 7h45 - 9h00)

Le rideau se lève sur l'arrivée de Massena, de Lusignan, de Quasdanovitch et de Wükassovitch. Joubert fini de prendre la Chapelle et de liquider les restes de la colonne Ocskay, il va pouvoir s'intéresser réellement à Kōblos. Pendant ce temps, Liptay tente de prendre Zoanne pour exercer une pression sur le flanc gauche français et retenir quelques troupes de Joubert. L'arrivée des premières troupes de Massena va permettre de relâcher la pression ennemie, voire de faire peur aux grenadiers de Liptay. Les colonnes de renforts Autrichiennes progressent : Lusignan part conquérir le mont Pipolo, Wükassovitch descend le long de la rive pour tenter sa traversée et Quasdanovitch descend pareillement sur l'autre



Service cartographique de VoieVieille

CARTE DE LA BATAILLE DE RIVOLI 1797



- Chemin
- Village
- Fond
- Pente
- Pente raide
- Vignes
- Roissons
- Route
- Marais
- Route
- Ferme

RESOLUTION DES TMS

Code	Signification
15-16	15-16
17-18	17-18
19-20	19-20
21-22	21-22
23-24	23-24
25-26	25-26
27-28	27-28
29-30	29-30
31-32	31-32
33-34	33-34
35-36	35-36
37-38	37-38
39-40	39-40
41-42	41-42
43-44	43-44
45-46	45-46
47-48	47-48
49-50	49-50
51-52	51-52
53-54	53-54
55-56	55-56
57-58	57-58
59-60	59-60
61-62	61-62
63-64	63-64
65-66	65-66
67-68	67-68
69-70	69-70
71-72	71-72
73-74	73-74
75-76	75-76
77-78	77-78
79-80	79-80
81-82	81-82
83-84	83-84
85-86	85-86
87-88	87-88
89-90	89-90
91-92	91-92
93-94	93-94
95-96	95-96
97-98	97-98
99-100	99-100

TABLE DES RAPPORTS DE FORCE

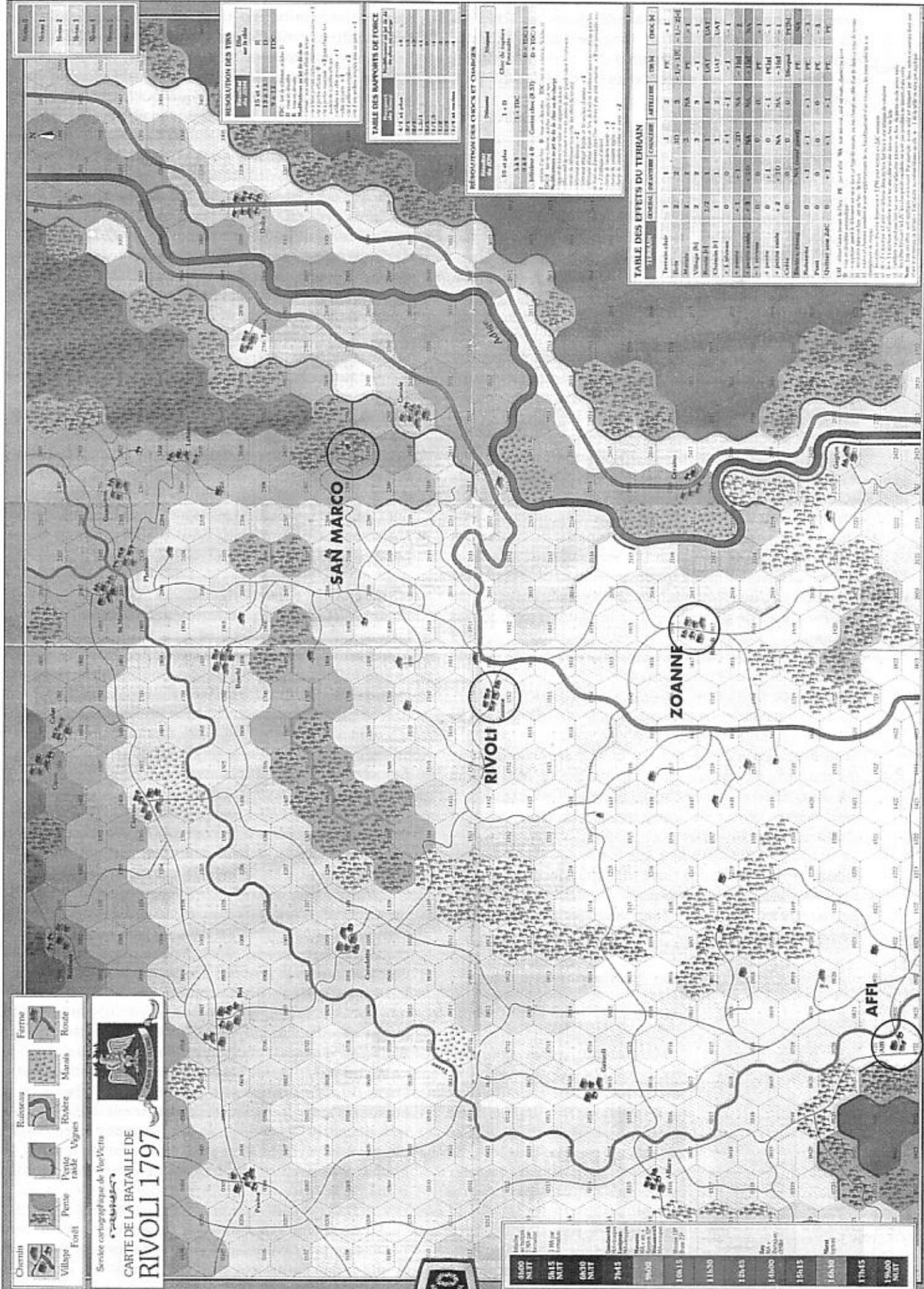
Force	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	91-100
1-10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11-20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
21-30	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
31-40	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
41-50	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
51-60	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
61-70	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
71-80	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
81-90	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
91-100	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

RESOLUTION DES CHIFFRES ET CHIFFRONS

Code	Signification
1-10	1-10
11-20	11-20
21-30	21-30
31-40	31-40
41-50	41-50
51-60	51-60
61-70	61-70
71-80	71-80
81-90	81-90
91-100	91-100

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN

Terminologie	Effet	Code
Terrain plat	0	0
Montagne	1	1
Village	2	2
Chemin	3	3
Chemin	4	4
Chemin	5	5
Chemin	6	6
Chemin	7	7
Chemin	8	8
Chemin	9	9
Chemin	10	10
Chemin	11	11
Chemin	12	12
Chemin	13	13
Chemin	14	14
Chemin	15	15
Chemin	16	16
Chemin	17	17
Chemin	18	18
Chemin	19	19
Chemin	20	20
Chemin	21	21
Chemin	22	22
Chemin	23	23
Chemin	24	24
Chemin	25	25
Chemin	26	26
Chemin	27	27
Chemin	28	28
Chemin	29	29
Chemin	30	30
Chemin	31	31
Chemin	32	32
Chemin	33	33
Chemin	34	34
Chemin	35	35
Chemin	36	36
Chemin	37	37
Chemin	38	38
Chemin	39	39
Chemin	40	40
Chemin	41	41
Chemin	42	42
Chemin	43	43
Chemin	44	44
Chemin	45	45
Chemin	46	46
Chemin	47	47
Chemin	48	48
Chemin	49	49
Chemin	50	50
Chemin	51	51
Chemin	52	52
Chemin	53	53
Chemin	54	54
Chemin	55	55
Chemin	56	56
Chemin	57	57
Chemin	58	58
Chemin	59	59
Chemin	60	60
Chemin	61	61
Chemin	62	62
Chemin	63	63
Chemin	64	64
Chemin	65	65
Chemin	66	66
Chemin	67	67
Chemin	68	68
Chemin	69	69
Chemin	70	70
Chemin	71	71
Chemin	72	72
Chemin	73	73
Chemin	74	74
Chemin	75	75
Chemin	76	76
Chemin	77	77
Chemin	78	78
Chemin	79	79
Chemin	80	80
Chemin	81	81
Chemin	82	82
Chemin	83	83
Chemin	84	84
Chemin	85	85
Chemin	86	86
Chemin	87	87
Chemin	88	88
Chemin	89	89
Chemin	90	90
Chemin	91	91
Chemin	92	92
Chemin	93	93
Chemin	94	94
Chemin	95	95
Chemin	96	96
Chemin	97	97
Chemin	98	98
Chemin	99	99
Chemin	100	100



1800	1815	1830	1845	1860	1875	1890	1905	1920	1935	1950	1965	1980	1995	2010
1800	1815	1830	1845	1860	1875	1890	1905	1920	1935	1950	1965	1980	1995	2010

rive. Les choix cruciaux de Alvinczy vont commencer avec notamment la progression de Quasda : soit vers les collines boisées, soit le long de l'Adige. L'autre choix est de savoir qui commander : les renforts ou les colonnes déjà en place. Nous en reparlerons plus loin.

Le deuxième acte : l'action bat son plein (tours 7 à 9 : 10h15-12h45)

Deux cas de figures occupent l'action, chacune présumant la victoire d'un camp.

Si Joubert a réussi à reprendre la Chapelle et à neutraliser Ocskay, il continue sur Kōblos. La Réserve placée en bouchon dans le seul endroit praticable pour Quasda, retient tous les efforts ennemis. Massena, pendant ce temps, fonce avec ses troupes d'élites pour neutraliser Liptay et provoquer la victoire automatique Française. Au passage, il a délégué deux troupes pour occuper Affi, histoire de retenir Lusignan. Vers les 12h00, la guerre est finie avec une superbe victoire Française, l'ennemi n'a rien vu et n'a pas pu réagir !

Le deuxième cas moins lyrique pour le Français (mais aussi moins fréquent), a vu Joubert peiner dans son effort pour réoccuper la Chapelle avec les perfides attaques des trois colonnes placées au Nord. Eventuellement même, la vision cauchemardesque de Liptay occupant Zoanne et monopolisant toutes les troupes de Massena pour l'en expulser, ce qui neutralise sa division pour quelques tours. Cela donnant le temps à Quasdanovitch de nettoyer le bouchon de la Réserve et de déboucher sur le plateau avec forces troupes...

Dans tous les cas, c'est dans un des ces tours que se jouera le pion Furia Française.

Le troisième acte : le crépuscule des Dieux (tours 10 à 13 : 14h00-19h00)

Si le Français n'a pas obtenu la victoire automatique (par manque de chance dans ses tirages de MA) et que les Autrichiens occupent le plateau, Wükassovitch peut même tenter de traverser l'Adige pour occuper Rivoli et aider Lusignan.

La bataille finale aura lieu sur le plateau de Rivoli lui-même avec, si la partie dure jusqu'au dernier tour, de bonnes chances de victoire Autrichienne aux points de victoire et une armée Française, sans doute, largement détruite.

La stratégie Française



Maintenant, nous connaissons les buts, les moyens et avons même une vision globale de l'action, il nous est donc possible d'élaborer quelques réflexions sur la manière de mener l'action afin d'emporter la victoire dans les plus courts délais.

La première réflexion est qu'il est largement possible de gagner par une victoire automatique, c'est même

elle qu'il faut rechercher à tout prix !

Désorganiser ou mieux trois formations ennemies est tout à fait réalisable rapidement.

Les trois formations présentes au début (Liptay, Kōblos et Ocskay) sont visiblement là pour cela. Il faut donc transformer les attaques en chasses à l'homme organisées pour liquider chaque formation, une par une. Notez que la victoire est déclarée à l'instant où les conditions sont remplies. Donc un bon effort de Massena ou Joubert, sans se préoccuper des conséquences néfastes à long terme peut emporter la décision.

La Réserve va aller se placer en 2412 le plus rapidement possible pour bloquer tout accès à Quasdanovitch, avec l'infanterie pour tenir et l'artillerie pour tirer en défensive sur tout agresseur. Il est évident que cette pile ne résistera pas longtemps à une attaque sérieuse, mais elle peut bloquer l'ennemi un tour ou deux, le temps que la victoire automatique soit acquise. La division Joubert aura comme cible Ocskay et Kōblos, tout en tenant Zoanne et en soutenant la Réserve si elle faiblit trop vite. La division Massena devra foncer sur Liptay et éventuellement Kōblos pour les occire, en oubliant pas de détacher deux infanteries sur Affi pour contrer Lusignan.

Si tout va bien en sept tours le jeu est fini et vous avez gagné ! Le résultat est d'ailleurs historique, mais légèrement frustrant pour l'Autrichien qui ne le savait pas.

Quelques conseils généraux peuvent aider le Français. Comme vous disposez de formations nombreuses, il faut penser à ne pas les rompre, car des pions sans ordres sont moins utiles pour l'attaque. Dans le même esprit ne pas oublier de déplacer Bonaparte car une formation Française entière sans ordres peut être catastrophique au moment crucial.

La stratégie Autrichienne

Deux possibilités se présentent à l'Autrichien, principalement liées à la position du commandant en chef, soit viser la victoire automatique, soit la fin de partie.

L'Autrichien n'a pas les mêmes avantages que le Français et ses conditions de victoire automatiques sont nettement moins faciles à réaliser car sortir deux colonnes non neutralisées relève de l'exploit. Les colonnes les plus proches seraient Liptay, s'il survit à la traque de Massena, Lusignan, quand il sera disponible pour action et enfin Wükassovitch, s'il réussit sa traversée de l'Adige. Il est alors possible, pour Alvinczy, d'abandonner toute son aile gauche et de partir avec Liptay et Lusignan pour tenter le Grand Trek. Il faudra courir vite pour esquisser Massena et surtout fermer les yeux lorsque le reste de l'Armée se fera détruire. Cependant, le fait de tenter cette stratégie peut effrayer le Français, contraint de quitter sa confortable position centrale pour courir aux quatre coins de la carte.

La deuxième possibilité est de garder Alvinczy vers Ocskay pour commander Quasdanovitch qui est la plus puissante colonne, et tenter de garder la cohésion avec Kōblos et Ocskay.



Cette stratégie peut marcher si Quasda réussit à forcer rapidement le passage, car Joubert se retrouve pris en tenaille et peut même être détruit. Ecarter Massena pour frapper Joubert, puis descendre ensuite tranquillement vers Vérone semble l'idéal Autrichien, mais y arriver ne sera pas simple.

Dans tous les cas, il ne faut pas oublier que que, en dernier recours, ce sont les MA qui décident. A la question de savoir s'il faut diviser les troupes de Quasdanovitch pour profiter du plateau boisé quitte à les désorganiser, il semble qu'il faut dire oui car cela permet de soutenir rapidement Ocskay et peut être même de reprendre la Chapelle, mais il faudra quand même exercer une double pression et agir rapidement. La défense de la Chapelle San Marco est une priorité absolue, car chaque tour de perdu par le Français, favorise l'arrivée des renforts, il faut donc y mettre deux infanteries et soutenir avec Kōblos mais en évitant l'offensive.

Pour le joueur Autrichien, il faut toujours garder à l'esprit d'adopter une attitude strictement défensive et, en aucun cas, attaquer à moins de +2 car les conséquences d'une défaite sont catastrophiques. Il faudra penser à bien utiliser les bonus de terrain : différences de niveau et nature du terrain, également se disperser au maximum pour éviter les chocs de rupture.

CONCLUSION : QUEL GRAND BONHEUR QU'UNE POSITION CENTRALE !

Le système proposé est un système facile d'emploi et intéressant pour la réflexion, avec quelques légères améliorations il a de grandes chances de tenir les dix huit ans prévus ; cela dépendra des batailles simulées.

Les deux problèmes relevés au cours de l'étude peuvent facilement être solutionnés. : le bonus de l'attaque de flanc est ainsi supprimé si l'unité est elle même prise de flanc, et, un carré attaqué seulement par de l'infanterie subit un malus de 1 ou 2 à préciser.

Comme expliqué plus haut, c'est un système réaliste qui tend à l'équilibre sur l'issue des combats : une formation peut être rapidement détruite si elle subit une trop forte pression, mais elle peut également renaître tel un phénix en cas de désintérêt de l'ennemi. Petite critique : le jeu accorde peu de part à l'action inter-arme (cavalerie-infanterie-artillerie), mais gageons que cela est dû à la bataille présentée.

Enfin, avec ce système, la position centrale est largement favorisée car elle permet au commandant en chef de donner des ordres aux formations adéquates au bon moment, le tout étant de garder les formations groupées et à portée du chef. Ce favoritisme est largement exploité par le Français au cours de cette bataille de Rivoli et cela lui permet de remplir assez facilement ses conditions de victoire automatique. Mais après tout que demander de plus à un wargame, que de bien reproduire l'Histoire !

Luc OLIVIER, Clairon à Rivoli
Merci à Eric SUBLET et Frédéric BEY

Enfin pour conclure, voici en exclusivité les résultats du Trophée du Bicentenaire :

Nom	Rivoli97		Général	
	Place	Points	Place	Points
1 ANTON Gregory	4	46	4	46
2 AUFORT Fabrice	40	3	40	3
3 BARATOU Paul	3	47	3	47
4 BLANC Alain-Philippe	23	21	23	21
5 BORGNAT Pierre	25	19	25	19
6 COURNARIE Michael	35	9	35	9
7 CORDIER Jean-Christophe	37	7	37	7
8 D'ANNA Sauveur	9	40	9	40
9 DA SILVA Pascal	20	25	20	25
10 D'OREY Bernardo	43	1	43	1
11 DRETZEN Thierry	16	29	16	29
12 DUBOIS Frédéric	21	23	21	23
13 ELIMAS Frank	33	11	33	11
14 FOUGERAY Francis	19	26	19	26
15 FRANCONY Robin	17	28	17	28
16 FROMENT Ludovic	11	37	11	37
17 GARY Laurent	39	5	39	5
18 GERMAIN Philippe	18	27	18	27
19 JACQUEMART Bertrand	30	14	30	14
20 LAHALLE Jean-Christophe	22	22	22	22
21 LESTANG Yves	28	16	28	16
22 MALINOWSKI Yves	13	32	13	32
23 MICHAUT Jean-François	31	13	31	13
24 MOREAU Sébastien	36	8	36	8
25 MUSETTI Christian	14	31	14	31
26 OLIVIER Luc	38	6	38	6
27 PEAN Didier	26	18	26	18
28 PEDELOSTE Jean-Baptiste	34	10	34	10
29 PERON Jean-Charles	29	15	29	15
30 PERTHUIS Arnaud	24	20	24	20
31 QUENIART Sylvain	27	17	27	17
32 RENAUD Claude	32	12	32	12
33 SAUVAGE Denis	2	49	2	49
34 SENUT Hervé	12	33	12	33
35 SUBLET Eric	1	53	1	53
36 TENG Eric	8	41	8	41
37 TISON Stéphane	5	45	5	45
38 VILLAR Nicolas	42	2	42	2
39 VINZIO Pascal	10	39	10	39
40 WATERS Neil	6	44	6	44
41 WATERS Pierre-Alban	15	30	15	30
42 WURSTEISEN Christian	7	42	7	42
43 YENNI Jean-François	41	3	41	3



(Richard H. Berg, Frédéric Bey et
Marc Brandsma)

RÈGLES

Correction

□ 2.5 Généraux en chef
Ils se déplacent de 7 PM et non 7
hexs. Ils ne peuvent rentrer seuls
en ZDC ennemie.

Clarifications

□ 4.2 : Il est possible de se mettre
en carré en cours de mouvement
(coût +1 PM), il n'est pas possible
de se déplacer avant de sortir du
carré (coût +1 PM). La mise en
carré n'est autorisée qu'en terrain
clair et pour des unités qui ne
sont ni en désordre, ni en déroute.
Une unité en carré ne peut pas
engager de choc.

□ 5.1 : Des unités empilées sont
obligées de combattre ensemble.
Le choix d'en faire attaquer une
en n'engageant pas l'autre n'est
pas autorisé (sauf si une des deux
est désorganisée bien entendu). Si
une pile doit faire un TDC comme
résultat d'un choc ou d'un tir, on
doit effectuer un TDC (et donc un
jet de dé) par unité. Seul les tirs
de réaction n'affectent que l'unité
du dessus de la pile.

□ 5.2 : Entrée sur la carte : les
unités entrent en colonne les
unes derrière les autres. Elle
peuvent entrer par piles, la seconde
pile payant le double du coût
de l'hex d'entrée etc.

□ 4.3. Les seules différences entre
routes et chemins sont les suivantes:
le surcoût de changement de niveau
n'est annulé que par les routes et les
coûts réduits de mouvement sont
différents entre routes et chemins,
pour artillerie et général (voir Table
des Terrains).

□ 6.2. Les ZDC ne s'étendent pas
au delà des ponts et gués sur des
rivières infranchissables (ex :
Adige), elles s'étendent au-delà
des ruisseaux et des gués sur les
ruisseaux.

□ 7.4. Par «escarpement», il faut
entendre «pente raide».

□ 8.5. Le +3 s'applique uniquement
dans les cas «front/arrière»
ou «arrière/front» («front/front»
ne donne pas de modificateur,
«arrière/arrière» donne +2).

□ 8.6. Le calcul du rapport de

force, comme le laissent entendre
les exemples, est toujours arrondi
en faveur du défenseur.

□ 10.3 Recul des unités en déroute :
par « le plus direct », il est
entendu en ligne droite dans la
colonne d'hexs qui conduit au
bord de carte. Cependant, si un
obstacle quelconque est susceptible
de provoquer une nouvelle
désorganisation et donc l'élimination
de l'unité, celle-ci est autorisée à
se décaler d'une colonne d'hexs,
si cela est possible, pour poursuivre
son mouvement.

□ 10.4. Le changement d'orientation,
lors d'un mouvement de retraite,
n'est toléré qu'au cas où à la fin
de celle-ci, l'unité se trouve obligée
de s'empiler sur une autre unité
amie orientée différemment
(obligation de suivre 6.1).

□ Règle spéciale «colonne
Lusignan» : les 4 unités de
Lusignan ne peuvent ni s'arrêter,
ni laisser une d'entre elles en
route, avant d'avoir atteint le
mont Pipolo (1821, 1921 et 2022).
Cette restriction est levée, comme
les autres, en cas de combat (choc
ou tir) ou de mise en Ordres
Reçus par Alvinczy. Un choc,
annulé par un test d'engagement
manqué, vaut également pour un
combat.

PIONS

Correction

(de nouveaux pions seront fournis
dans VV)

□ Formation Ocskay : Le pion Cro
C, sur sa face désorganisée, à une
capacité de mouvement de 3 et non
de 4

□ Formation Rey : le pion 12ème
Légère de Murat, sur sa face
désorganisée, à une capacité de
mouvement de 3 et non de 4, et
une cohésion de 5 au lieu de 6

Précision

□ Sur les pions autrichiens, les
abréviations ont les significations
suivantes :

Gr. = Grenadiers autrichiens
Grh. = Grenadiers hongrois
Cro = Croates
Lg. = Cavalerie légère
Dr. = Dragons
Cu. = Cuirassiers

TABLE DE RÉOLUTION DES CHARGES ET CHOC (SUR LA CARTE)

Correction

□ 5 à 9 : le résultat est D + TDC/1
et non 1 + TDC (voir règles 8.5)

Précision

□ Les modificateurs obtenus du

fait de la position ou du statut du
défenseur (ex : attaqué dans un
de ses hexs. d'arrière ou défenseur
en déroute) sont appliqués
strictement : tous les défenseurs
concernés par un même combat
doivent être dans ce cas, sinon, le
modificateur n'est pas appliqué.

TABLE DES TIRS (SUR LA CARTE)

Correction

□ tir d'une artillerie empilée avec
un carré : -1 et non +1 (voir règles
8.3)

TABLEAU DES TERRAINS (SUR LA CARTE) :

Précision

□ Bois : le -1 au tir s'applique aux
tirs de réaction d'infanterie (règle
à venir, absente dans Rivoli 1797)

Correction

□ Ignorer la note et appliquer le
8.4. Si une unité attaque plusieurs
défenseurs situés en terrains
différents, on retient comme
terrain du défenseur le plus
avantageux pour ce dernier.

COMPTEUR DE TOUR (SUR LA CARTE)

Correction

□ La mention (option) figurant à
16H30 devrait être placée à
15H15 (heure d'arrivée des renforts
supplémentaires dans le scénario
« Arrivée optionnelle des renforts »).

CARTE ARTICLE HISTORIQUE (PAGE 39)

Corrections

□ En rouge : Autrichiens et non
Russes...

□ Enfin, pour la bonne bouche :
bien qu'il dirige la cavalerie autrichienne,
Quasdanovitch ne s'appelle pas
Quasdanovitch !

Pour plus d'information :

Consulter le site Internet du
Wargame Club

(Erreur! Signet non défini. sur
lequel des précisions et des informations
concernant RIVOLI 1797
et la série « Jours de Gloire ! » sont
régulièrement mises à jour.

Conclusion

Il ne nous reste maintenant 17 ans
pour atteindre le zéro défaut...

A l'occasion du second jeu de la
série « Jours de Gloire », intitulé «
Les Batailles des Pyramides 1798
», qui paraîtra dans le Vae Victis
n°23, une nouvelle version complète
des règles, mises à jour et
augmentées sera publiée. Elle
comprendra notamment des
règles de tir d'infanterie.



Simulation historique ou simulation hystérique ?

par Eric Sublet

Les jeux de simulation en temps réel sont très en vogue sur nos PC depuis plus de deux ans. Leur rythme de parution est tout simplement ahurissant : chaque mois, 2 à 3 titres viennent compléter une collection déjà bien fournie et prennent une place considérable sur les étagères des magasins spécialisés. Les hits (à peine 10% d'entre eux) se succèdent à une fréquence régulière, chacun apportant une touche d'originalité supplémentaire tout en bénéficiant d'une réalisation encore plus impressionnante que le précédent : les antédiluviens Dune II, Warcraft et Command & Conquer (dinosaures de plus de deux ans), ont tout d'abord laissé la place à Alerte Rouge, puis désormais à Total Annihilation ou autres Myth.

Le temps réel est-il pour autant plus réaliste que le jeu traditionnel ? La réponse est certainement plus nuancée qu'il n'y paraît au premier abord. Une chose est sûre, c'est que le temps réel est très stimulant et très prenant (heureusement d'ailleurs que les concepteurs ont prévu des options de pause et de sauvegarde...). En revanche, il est généralement admis qu'il stimule beaucoup plus les réflexes qu'il ne permet de mettre en oeuvre de grands principes stratégiques. En d'autres termes, il privilégie généralement plus la rapidité (réflexe) à l'intelligence (bien qu'il y ait des gens ineptes et lents... et d'autres rapides et brillants, mais c'est une autre histoire...). Tout au plus, il permet d'appliquer des recettes de base du genre se mettre dans une colline, se cacher dans l'eau...

Il semble illusoire de penser que, pour simuler une bataille, le temps réel est supérieur au jeu par tour. Le temps réel permet certes de simuler du comportement; mais le nom temps réel (ou son interprétation au travers des produits proposés) n'induit concrètement qu'une simulation à caractère "hystérique". Pourquoi ? Tout simplement car son objectif est de satisfaire le joueur, de le stimuler au maximum et d'aller directement au but : le plaisir.

Le terme temps réel est d'ailleurs tout à fait usurpé. La réalité se déroule rarement aussi rapidement que dans un jeu "temps réel", c'est-à-dire avec autant d'événements en si peu de temps. Imaginez un jeu temps réel qui se déroule effectivement sur plusieurs jours (contre une heure actuellement,

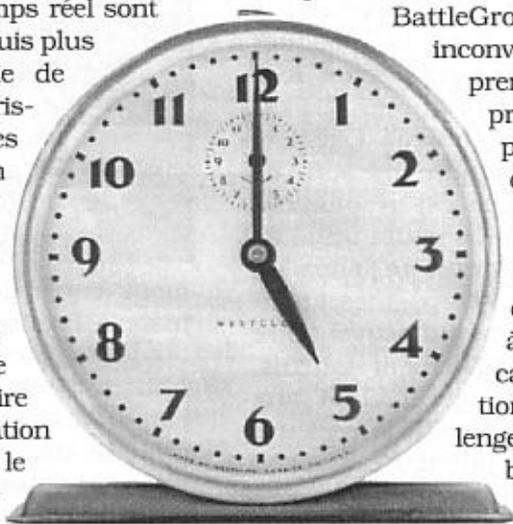
durée moyenne d'une "mission") : impossible ! Et heureusement, car sinon, on trouverait le temps-réel franchement long !!!

Existe-t-il alors une vérité absolue ? Le jeu par tour est-il forcément meilleur ? Et bien non, pas toujours ! Le jeu par tour permet de simuler "plus sereinement" une bataille; il laisse le temps de la réflexion et permet d'élaborer une stratégie (cf. jeux de type BattleGround). Il a cependant quelques inconvénients : il est moins prenant au premier abord, moins accessible, et présente moins d'interaction et d'imprévu... Certains jeux permettent d'effectuer une comparaison très pointue des deux systèmes : *Wooden ship and iron men* (par tour) et *Age of Sail* (temps réel) par exemple, sur le thème de la marine à voile. Dans le premier, charger les canons relève plus de la planification, alors que dans le second, le challenge consiste à cliquer sur tous les bateaux en un minimum de temps. Cependant tous deux présentent une historicité saisissante.

Pour améliorer les simulations, certains proposent des principes différents. L'excellent *Rivoli* (ou *Les Grandes Batailles d'Hannibal* sur CD-Rom), par son principe original de marqueur aléatoire, présente une alternative au jeu par tour. Il simule le déroulement d'une partie d'une façon beaucoup moins linéaire, ce qui augmente fortement son intérêt. Il serait, à mon sens, de bon ton que ce principe se généralise.

Y a-t-il un intérêt à compter le temps dans les parties ? Ce débat, cher à certains fanatiques de la pendule (ils sont peu nombreux mais constituent un lobby puissant), a pour but de limiter la perte de temps. Il ne fait, à mon sens, que "simuler" le temps réel tout en créant un stress préjudiciable.

En fait, difficile de comparer simulation en temps réel et jeu par tour : ce sont des types de jeux différents, avec des principes différents, des objectifs différents. L'un est plus ludique, l'autre plus réaliste. Mais il est l'heure de conclure cet article : le temps tourne...



CHRONIQUES NAPOLEONIENNES

Simuler l'Empire

Sixième échelle :
Le système LA BATAILLE de Clash of Arms

Quoi? Cette série de jeux, une douzaine maintenant, est plus qu'un mythe. Il y eut par le passé des séries de quelques jeux prestigieux, mais aucune n'a atteint à la fois la quantité, la qualité et la durée. Elle est maintenant éditée par la dynamique Clash of Arms Games, qui lui a fait atteindre une sorte de perfection graphique. L'échelle est résolument tactique, celle du bataillon, plus petite unité de manoeuvre utilisable en pratique sous le Premier Empire. Parfois des compagnies apparaissent, et les pions régiments, qui peuvent être éclatés en bataillons, sont également fournis. Les pions sont magnifiques, ressemblant aux uniformes qu'ils représentent (moitié supérieure bleue comme l'habit, moitié inférieure blanche comme la culotte par exemple, et toutes les fioritures sont possibles, cuirasses argentées, boutons, pelisses...), tout en restant lisibles.

La face de l'unité porte son identification, nombre de pas de pertes (1 pas pour 50 à 100 hommes), et leur potentiel de mouvement. Au dos se trouvent la valeur de feu, de corps-à-corps, le moral, qui a la particularité d'être en base 36, en accolant le résultat de deux dés à 6 faces, et s'étale donc de 11 à 66.

Les cartes sont également très belles, détaillées, à mon avis très réussies pour les derniers jeux parus. Une réserve pour Corunna, terrain marron et gris craquelé comme la planète Mars, mais le terrain original était paraît-il aussi triste.

YOUPIE !

Le système de règles, comme toujours la pierre angulaire d'un jeu, a des bons et des mauvais côtés. La version actuelle vendue dans les boîtes est la troisième, une quatrième vient de sortir sous le nom de "Régulations de l'an XXII" mais elle sera vendue à part. Le sentiment dominant est la complexité, d'autant plus que cette troisième édition est joyeusement « fouillis », et la grande quantité d'informations nécessite une bonne dose de digestion avant de démarrer quoi que ce soit. Historiquement la première version était incompréhensible, la deuxième difficile à faire passer, la troisième est donc encore fouillis, et on attend beaucoup de la quatrième.

Une fois que la complexité est assimilée, le système se révèle assez précis, détaillé, historique (en grande partie), mais les jets de dés sont vraiment trop nombreux. Chaque engage-



ment entre deux unités adjacentes demande jusqu'à 8 jets de deux dés (feu, test, feu, test, test, test, corps-à-corps, test !) et chaque engagement d'envergure, même un corps contre un corps, demande un certain temps. Dans la richesse des règles, presque toutes les facettes du jeu tactique sont couvertes : charges de cavalerie évidemment, formations de l'infanterie, munitions de l'artillerie, tout ça rend assez bien les événements. Attention, il n'est pas question de faire complexe pour le plaisir, en multipliant les règles, procédures, tableaux (dont il n'y a qu'une dizaine par jeu, assez simples), mais si l'on considère que le fait de couvrir de façon réaliste et pas trop complexe toutes les principales situations de l'époque fait un bon jeu, alors le succès est ici total. Ajoutons la démoralisation par corps, l'effet des chefs sur le combat et le moral, de l'artillerie qui ne recule pas, la difficulté de casser des carrés, tous éléments qui sonnent juste.

BOF !

Quelques points noirs : trop d'engagements sans résultat (résultats blancs sur la table) alors qu'une avance en combat aboutissait presque toujours au retrait d'un des deux camps, avant même la mêlée réelle. A ce sujet, cette mêlée réelle était très rare, et un camp tournait casaque avant même que l'autre soit au contact. Ici les corps à corps sont très nombreux, et parfois meurtriers en terme de pertes. Ils ne devraient être systématiques qu'en cas d'attaque de villages ou bois, positions fortifiées. Dans les autres cas ils étaient exceptionnels. Je crois que la quatrième édition des règles se charge de ce point. Autres détails, la récurrence de cette aberration de la charge de cavalerie lourde en ligne divisée par deux (alors que cette formation était la formation habituelle de charge de la cavalerie en particulier lourde), et surtout un système de commandement quasi-inexistant.

Encore une fois ce système évolue, des règles ont déjà été rajoutées dans le quadri-jeu de la campagne de 1815, ainsi que dans Corunna, et une partie importante de la nouvelle version doit s'y référer, mais entre temps force est de constater que dans les jeux plus anciens une belle armée ordonnée se transforme en amalgame compact d'unités de tous corps, bougées en vitesse là où il en avait besoin et pas là où elles devaient rester. Les corollaires habituels des systèmes de commandement, par exemple les ordres ou les objectifs à atteindre, sont malheureusement inexistant. La notion de réserve a également beaucoup de mal à être rendue, on a souvent intérêt à engager tout le monde tout de suite pour casser le dispositif adverse, ce qui est vraiment à l'encontre des enseignements de l'Histoire.

GROS COMMENT?

Une fois le système assimilé, la jouabilité est excellente. Par exemple dans un des derniers jeux parus, qui retrace la course poursuite de Sout et de Moore à Corunna, trois scénarios sont fournis, la taille de la bataille est moyenne (40000 hommes au total), le scénario global est passionnant et riche, de nouvelles règles sont fournies (évacuation, vaisseaux anglais, fortifications, dragons démontés), les règles de commandement tiennent la route, bref une belle bagarre, à l'exception de la réserve concernant la carte exposée plus haut. Ce type de jeu moyen par la taille est probablement l'idéal pour ce système, mais je reconnais être le premier à «craquer» pour une

énorme bagarre, genre Waterloo avec les trois armées au complet + Davout et le corps de Lamarque... Des scénarios courts sont fournis dans toutes les batailles d'une certaine envergure, ainsi que des situations hypothétiques, les engagements sont variés et intéressants, et surtout l'actuel de panel de jeux de la série permet de simuler un très grand nombre de combats différents. Quoi de plus simple de mettre en place ces propres batailles en utilisant les armées et cartes de plusieurs des douze jeux existants (Austerlitz et Wagram malheureusement introuvables, Borodino réédité il y a quelques années par GDW, Auerstaedt, Eylau, Corunna, Albuera, Talavera, Ligny, les Quatre Bras, Wavre et Mont St-Jean, ce qui fait 4 armées anglaises, 2 espagnoles, 2 prussiennes, 1 autrichienne et 3 russes...)

ET PUIS ?

En conclusion, c'est une série magnifique, qui se perfectionne sans arrêt, seule dans son créneau du "bataillon". Elle sert de référence incontournable à tous les jeux se situant en dessous de l'échelle de la brigade non par son monopole mais par sa qualité, les figurinistes y retrouveront la facilité des grandes batailles à un échelon tactique sans les tables de 30 mètres carrés et avec la "gueule" caractéristique desdites tables. Les autres y trouveront simplement le plaisir de la diversité en utilisant un système juste et détaillé. Ses défauts peuvent être aisément corrigés, les dernières règles semblent déjà faire une partie de ce travail.



FORUM

REPONSE AUX CHRONIQUES MARTIENNES

Depuis 5 numéros, Didier Rouy égaye *Vieille Garde* avec ses chroniques napoléoniennes. Si elles ne sont pas toujours justes et rigoureuses, elles émanent cependant d'un vieux routard du wargame français, créateur de jeu et joueur invétéré. Ses écrits ne laissent pas toujours indifférents, ainsi la lettre reçue récemment d'un lecteur du fanzine.

Etant lecteur depuis plusieurs mois de *Vieille Garde*, j'ai failli m'étrangler en lisant dans le numéro 16, les Chroniques Napoléoniennes de Monsieur Didier ROUY. Ce nom me disant quelques choses, j'ai fouillé dans ma ludothèque et j'ai ressorti les jeux de ce brillantissime spécialiste du premier empire.

Ce dernier commence son article sur la série de *The Gamers* par "Sortir des sentiers battus, introduire l'originalité, quel bon credo, mais qu'il est dommage de tout gâcher par d'innombrables incohérences". Lisant cela je me suis précipité sur la suite, mais force a été de constater que le sieur ROUY n'a, à mon avis, pas joué suffisamment aux deux jeux qu'il critique. Reprocher au système d'ordres de ne pas être automatique en prenant l'exemple d'un ordre oral d'attaque donné par Napoléon à Lannes, relève d'une absence de clairvoyance. Les tours de jeu étant d'une demi-heure et les chefs de bataillon n'étant pas équipés de téléphones portables, entre l'ordre donné et son application à l'ensemble des unités d'un corps, il pouvait se passer plusieurs heures, même pour les français. Certes, ce système d'ordres présente des incohérences et d'éventuels problèmes d'interprétation mais il est extrêmement innovant et seul capable de reproduire véritablement les batailles de la période, surtout celles révélant le génie Napoléonien, Austerlitz, par exemple.

Concernant les critiques sur le système de combat, il est dit "On apprend ainsi qu'un cuirassier français vaut un tiers de hussard russe au corps à corps". J'ai ressorti la boîte d'Austerlitz et comme dans la série *Vive l'Empereur*, la force de combat est calculée par rapport à l'effectif de l'unité. Je tiens à rappeler au brillant rédacteur qu'à Austerlitz les régiments de cuirassiers français avaient un effectif moyen de 250 hommes contre plus de 800 hommes pour les hussards russes (950 pour les régiments sous le commandement de Liechtenstein), le pompon revenant au 2^e régiment de Carabiniers avec 181 sabres. Concernant la valeur du hussard russe, Didier ROUY ferait bien parfois de se référer à des jeux avec figurines comme *Empire V*, il évaluerait alors à sa juste valeur les troupes classées sous la dénomination de battle cavalry. Trouver bizarre qu'un feu soit plus dévastateur sur une batterie attelée que dételée me semble curieux pour un spécialiste de la période... Effectivement, le système de combat de la NBS étant au niveau de la brigade, il a fallu faire abstraction de nombre de détails mais le résultat me semble personnellement tout à fait satisfaisant.

Critiquer les concepteurs de *The Gamers* sur "leurs idées bizarres sur l'Empire" en laissant entendre que ces pauvres américains n'y connaissent rien, est de la part de Monsieur ROUY particulièrement dur. Je suis heureux de lui rappeler que le Spécialiste de l'histoire militaire du Premier Empire est Monsieur Scott BOWDEN, un américain. Il vient en outre de sortir un excellent bouquin sur la campagne d'Austerlitz, dont tous les concepteurs de jeu devraient s'inspirer...

Enfin parler d'idées excellentes à pomper mais aboutissant à des situations invraisemblables, et finir l'article par la phrase sybilline "Le juste milieu de la simulation et de la jouabilité, ma modestie vous la laisse trouver tout seul..." est fort de café. Même s'il faut sans doute prendre la tirade avec humour, j'aurais quelques critiques à formuler sur la série *Vive l'Empereur*, basées sur mon expérience double du jeu sur carte et de la figurine.

Premièrement autoriser les régiments de cavalerie à charger les taillis, zones difficiles, bois et enfin villages avec une bonne chance de déloger la pauvre infanterie s'y trouvant est assez invraisemblable. Je propose donc pour améliorer la simulation de votre série, d'autoriser la mise en carré dans ces différents terrains (je blague !). L'infanterie aura alors une formation adaptée à son adversaire. Pour ce simple fait vous ternissez le sérieux de votre travail. Vous citez comme personne ayant participé aux recherches historiques Monsieur Diégo MANE, que je connais bien. Il est dommage de ne pas lui avoir demandé son avis sur votre conception des charges de cavalerie. (NDLR : ce défaut est, paraît-il corrigé dans la nouvelle version des règles).

Deuxièmement, par le choix des batailles à simuler, il vous faut trouver la manière de rendre le jeu intéressant pour les deux adversaires, et si possible équilibré. Tel n'est pas le cas et je m'en explique : Faire commencer la bataille de Friedland à 17 heures, sur une carte ridiculement petite tout en refusant au russe le repli derrière l'Alle dès le premier tour, simplifie grandement le travail du français. Peut être avez vous voulu ne simuler que la fin de la bataille, pour voir si Friedland sera pris avant ou après 19 heures...

La critique étant toujours un art facile, et le sujet s'y prêtant toujours, je m'arrête en vous laissant méditer sur le fait que le prix *Vieille Garde* 1996 a été remis, comme chacun sait, à Didier ROUY pour *Friedland 1807*. Pauvreté de la conception française ou lobbying forcené, je vous laisse seul juge...

Laurent MARIETTE



(NDLR quelle misère de dévaluer ainsi le travail de nos glorieux Académiciens ! ...).

LA SAGA DU WARGAME

LES ANNÉES 80

4 - Les compagnies secondaires (suite)

Task Force Games (Depuis 1979 ; Amarillo, TX)

TFG fut créé en 1979 par Steve Cole, ancien de *Jadgpanther Publications* (voir VG #4). La société est lancée avec quatre jeux : *Starfire*, *Cerberus*, *Star Fleet Battles* et *Asteroid Zero-Four* en ziplock. Son orientation générale est la création de jeux de SF : combats tactiques dans l'espace, batailles au sol, courses futuristes



Le créneau le plus important est celui des jeux de combats tactiques dans l'espace, soit très simple comme *Starfire I* (79) et II (80), soit plutôt complexe avec *Star Fleet Battles* (79 et +) sur le thème de Star Trek. SFB connaîtra d'ailleurs un vif succès et fera véritablement vivre la société, avec une première édition, puis des suppléments, puis une édition abrégée pour débiter en enfin une version "Commander" comprenant trois boîtes et de très nombreux suppléments.

Ainsi chaque vaisseau est représenté par une feuille A4 montrant le bâtiment en plan avec des petites cases à cocher précisant ses différents éléments (bouclier, armure, propulsion, armements, cabines, ponts...), lorsque le bâtiment est touché et que les boucliers et armures du côté visé sont percés, une table précise la localisation des dégâts.

Toute une histoire et une géographie, tirée de Star Trek, ont été élaborées autour du jeu avec de nombreuses races stellaires, chacune possédant une architecture de vaisseau et des armements originaux : la Fédération, les Klingons, les Romulans, les pirates d'Orion, les arach-

nides Tholians et les terribles envahisseurs d'Andromèdes.

Une série de petits jeux de SF sous pochette est également notable, avec des sujets très variés comme *Cerberus* (79) sur un assaut aérospatial de planète, *Escape from Altassar* (83) sur l'évasion d'une prison ou encore *Ultra-warrior* (83) qui présente des combats individuels de super guerriers en armures et armements futuristes.

Des jeux historiques, en boîtes ou pochettes, ont été élaborés au cours des années : *Macpherson Ridge* et *Varsaw Pact* en 1980, *Prochorovka*, *armor at kursk*, *Operation Pegasus* et *Battlewagon* en 1982 ou *Hitler's Counterstroke* en 1987, par exemple. Souvent ce furent des petits jeux sans trop d'ambition.

Plus ambitieux, en revanche, fut le projet de constituer une série de jeux stratégiques, compatibles entre eux, basée sur " l'Histoire de la seconde Guerre Mondiale " de B. H. Liddell Hart. Neuf jeux étaient prévus pour couvrir tous les fronts et tous les théâtres. En fait seul le premier est paru : *Hitler turns Against Russia* (85)

On trouve également quelques jeux de plateau comme *Vice Roys* (86) sur la colonisation de l'Amérique ou *Godsfire* (85), jeu politico-militaire de SF, réédition d'un jeu de Metagaming.

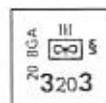
Enfin, TFG a édité de façon épisodique à partir de 1982, un home magazine nommé Nexus, et qui servait à proposer des scénarios et extensions pour leurs jeux surtout SFB.

QUIZ

Le quiz "spécial hélico" du dernier numéro n'ayant pas été trouvé, il est remis en jeu.



1



2



3



TOUTE LA PANOPLIE DE L'ACADÉMICIEN...



Vieille Garde n°1
Gulf Strike (VG)
La Saga du Wargame
L'Académie du Wargame



Vieille Garde n°2
Siege of Jerusalem (AH)
SPI dans les années 70
Histoire d'une révolte



Vieille Garde n°3
Alexander (GMT)
GDW et AH dans les 70's
l'épopée d'Alexandre



Vieille Garde n°4
WWII-ETO (SPI/TSR)
Les C^{ies} mineures
Le wargame une chose trop...



Vieille Garde n°5
Grand Siècle (AWE)
Les C^{ies} mineures es (suite)



Vieille Garde n°6
SPQR (GMT)
Tendances des 70's
Tempête sur le Wargame



Vieille Garde n°7
The Civil War (VG)
Annexe 1 : Atlantic Wall
Réactions ETO-WWII



Vieille Garde n°8
Köln (CoA)
Annexe 2 : BloodTree Rebellion
Le championnat de France



Vieille Garde n°9
Roads to Gettysburg (AH)
Annexe 3 : Bismarck
Avis sur un championnat



Vieille Garde n°10
Ancients (3W)
Annexe 4 : Alasia
La complexité dans le w.



Vieille Garde n°11
Dragonpass (AH-Oriflam)
La chute de SPI début 80
Plaidoyer pour un championnat



Vieille Garde n°12
Balkan Front (GRD)
Avalon Hill dans les 80's
Réactions, réactions...



Vieille Garde n°13
World in Flames (ADG)
GDW dans les 80's
Le mythe du classement



Vieille Garde n°14
Eckmühl (AWE)
La Saga de Victory Games
Avis d'Académicien



Vieille Garde n°15
Rossiya 1917 (AWE)
Les tentatives de TSR/SPI
Pour une culture belliludique



Vieille Garde n°16
War for the Union (CoA)
Les compagnies secondaires
Littérature américaine



Vieille Garde Hors Série n°1
Index des articles de presse
francophones sur le Wargame
entre 1980 et 1996

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame
Abonnement 75 FF pour 5 numéros (port compris) -
N°1 à 9 : 10ff - N° 10 à 16 : 15ff - Hors série : 60ff
Rajouter 5ff de port pour le premier et 2ff pour chaque numéro
suivant- Chèque au nom de Luc OLIVIER
Ont contribué à ce numéro : Pascal DA SILVA, Luc OLIVIER,
Didier ROUY, Eric SUBLET, Laurent MARIETTE, Véronique OLI-
VIER-DELMAS (inspiration et patience)
Site Web : HTTP ://www.histofig.com
Pour toute commande ou renseignement :
Luc OLIVIER - 8, Rue Emile Deslandres - 75013 PARIS
E-mail : L.Olivier@club-internet.fr
Tiré à 150 exemplaires .