

EDITORIAL

Paris, le 15 avril 2003

Chers lecteurs de *Vieille Garde*
et fidèles de l'Académie du Wargame

Comme vous pouvez le remarquer si l'irrégularité est bien le maître mot de la parution de *Vieille Garde*, un abonnement à cinq numéros n'est quand même pas un abonnement à vie comme pour d'autres zines de wargame...

Je suis particulièrement fier de l'étude de ce numéro qui apporte du sang neuf à l'Académie. **Olivier Clementin** est un vétéran du wargame qui a accepté d'écrire une étude sur **War Without Mercy**, suite à une discussion sur le forum de Consimworld. Je lui souhaite la bienvenue dans les rangs de notre Noble Académie.

A propos d'Internet, je ne peux que recommander un site français qui est une pure merveille pour notre hobby **www.strategikon.net**. Créé et animé par Antoine Thévenon (futur membre de l'Académie ?), ce site est intéressant d'abord pour son contenu wargamique : éditos, présentations de jeux, articles de fond sur le jeu d'histoire, mais également – et surtout – pour ses forums de discussion. Même si on n'atteint pas le nombre de participants de Consimworld, ces forums ont l'avantage d'être en français, d'aborder des thèmes plus proches de nous et peuvent permettre de trouver d'éventuels partenaires. Enfin, le meilleur pour la fin, ils proposent souvent des jeux à vendre à des prix nettement plus intéressants que sur ebay.

Un autre site également intéressant à mentionner pour les franciliens est **www.paris-strategie.com** qui cherche à regrouper les joueurs habitant l'Ile de France pour partager leur passion.

Enfin pour finir sur les sites web, je ne peux que mentionner le site de référence en matière de club qui ne se prend pas au sérieux **lewargameclub.free.fr**. Le site du Wargame Club, club informel qui regroupe en quelque sorte les copains de Fred Bey, et a eu son



heure de gloire à l'époque où les tournois de wargames étaient encore courants. Aujourd'hui il s'occupe principalement du Trophée du Bicentenaire, voir également **perso.club-internet.fr/fredbey**.

Le prochain numéro verra certainement une étude sur *Paths of Glory* de GMT et certainement les rubriques habituelles, à bientôt...

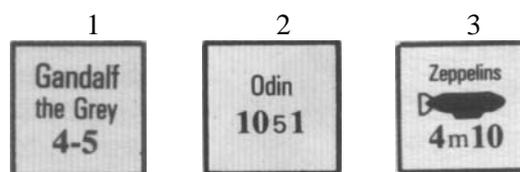
Luc, Prince du Transvaal

QUIZ

Le quiz spécial jeux divers a été trouvé par deux personnes : Vincent Montagne et Nicolas Stratigos. Ils gagnent chacun un abonnement à *Vieille Garde*... Les pions étaient 1-Frederick The Great (SPI), 2- Battles For The Ardennes (DG), 3- Typhon sur le Pacifique (H&C).

Voici un nouveau quiz spécial jeux fantastiques de SPI.

Une grosse surprise attend le premier à trouver...



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 17 : War Without Mercy

Pages 18 & 19 : La saga du Wargame

Page 20 : Polémos et
Académie du Wargame

WAR WITHOUT MERCY

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Clash of Arms

Concepteur : Rob Beyma (*The Guns of August, War for the Union*)

Sujet : Le Front de l'Est, 1941-44

Echelle pions : Corps d'Armée avec quelques Divisions et Brigades - escadrilles de 150 avions – navires individuels ou flottilles.

Echelle carte : 50 km / hexagone

Echelle temps : tours de 15 jours

Remarque : Premier volume d'une série de trois jeux couvrant la deuxième guerre mondiale en Europe, *Struggle for Europe*

Quand nous envahirons la Russie, le monde retiendra son souffle

Au printemps 1941, ayant conquis la Pologne, le Danemark, la Norvège, les Pays-Bas, la Belgique, la France, la Yougoslavie et la Grèce, conformément aux théories fumeuses exposées dans *Mein Kampf*, Hitler se tourne vers l'Est afin d'agrandir « l'espace vital » du peuple allemand. Le 22 juin 1941, trois millions d'hommes et 600.000 véhicules franchissent la ligne de démarcation Germano-Soviétique en Pologne et en Lituanie. Six mois plus tard, les avant-gardes blindées d'Hitler s'arrêtent épuisées devant Moscou, pour ne plus jamais reprendre leur avance.

De nombreux historiens pensent que l'Allemagne avait présumé de ses forces et ne pouvait pas gagner cette guerre. En réalité, seule la décision d'Hitler de dérouter les Panzers du groupe d'Armée Centre vers l'Ukraine en août 1941 priva la Wehrmacht d'une victoire rapide en Russie dès 1941, à laquelle le reste du monde s'attendait.

Mobilisant pendant quatre ans des millions d'hommes et des milliers d'avions et de blindés, la guerre en Russie 1941-1944 est donc de loin la plus importante opération

militaire jamais entreprise, tant par les moyens mis en œuvre que par ses enjeux stratégiques. Nul ne peut prétendre comprendre la stratégie contemporaine s'il n'a étudié cette campagne. C'est ce que propose Rob Beyma avec *War Without Mercy*. Le jeu a pour objectif de reproduire les grandes lignes de la guerre si les joueurs décident d'adopter les stratégies historiques, mais de leur permettre également d'essayer des stratégies différentes. C'est là je crois un des principaux atouts du jeu..

LE MATERIEL DE JEU

Edité par Clash of Arms, *War Without Mercy* bénéficie de la superbe qualité graphique des productions de la société pennsylvanienne, tout en échappant aux nombreuses pages d'errata dont sont coutumiers certains concurrents comme GMT.

La carte

Deux superbes cartes 34'' x 22'' (soit une surface de jeu de 1 m x 80 cm) représentent l'Est de l'Europe de Budapest à la Volga et de Mourmansk à Ankara. La Grèce, l'Iran, la Suède, la Yougoslavie et une partie de la Norvège sont représentées

mais ne sont pas utilisées dans WWM. Une grande table est donc nécessaire pour l'étaler, mais elle vaut le coup d'œil. Ces cartes se joignent avec celles de *Brute Force* pour donner toute l'Europe continentale.

Il est particulièrement appréciable d'avoir sur la carte des régions qui souvent n'apparaissent pas (faute de place) dans les autres jeux sur le front de l'Est comme la Carélie ou l'Est de la Volga. Et dans *War Without Mercy*, il est réellement possible d'arriver à la Volga !

Les terrains représentés sont les marais, les forêts, les montagnes, les fleuves, les plages de débarquement possible, les villes (principales ou mineures) et les voies ferrées. Les zones météo apparaissent aussi sur la carte.

Les pions

Le jeu comporte 840 pions représentant les forces armées allemande, soviétique, roumaine, hongroise, italienne, finlandaise, polonaise (pour le scénario d'introduction) et turque (pour la grande campagne 1939-45 à paraître) ainsi que des marqueurs représentant les aérodromes, les fortifications et le ravitaillement.

Chaque pays dispose d'un certain nombre de corps d'armée (avec quelques divisions et brigades pour les Allemands). Les corps d'infanterie allemands moyens valent 10-10-4 (Attaque – Défense - Mouvement), les fantassins soviétiques ou roumains 4-6-3. Les blindés allemands valent 16-16-6 et les russes typiquement 8-8-5 ou 10-10-5. Il y a également quelques unités d'artillerie, de troupes de montagne, de partisans, de cavalerie, ainsi que des Chefs (voir plus bas le système).

Les unités d'aviation sont des escadrilles de 150 avions environ, avec une valeur de combat aérien, une valeur de bombardement, et un rayon d'action. Par

exemple, les stukas valent 1-6-6 : 1 en combat, 6 en bombardement et 6 au rayon d'action. Là encore les Allemands surclassent largement les Russes puisque les chasseurs allemands valent typiquement 3-1-5 et les chasseurs russes 1-0-5. Les bombardiers Heinkel-111 valent 2-4-14 alors que l'équivalent soviétique vaut 2-2-17. Les forces s'équilibrent un peu avec le temps et la montée en puissance de la production industrielle soviétique.



Figure 1 : Panzergruppe n°2 (Guderian), 22 juin 1941, 78 facteurs dont 58 mécanisés

Il y a également quelques unités navales, assez peu utilisées dans WWM mais qui seront sans doute plus utiles dans la grande campagne 1939-45. Chaque pion représente entre un navire (cuirassé *Commune de Paris*) et une dizaine (destroyers et transports).

Les règles

Les règles font 24 pages, de complexité moyenne (voir plus loin la description du système). Il y a également un livret de scénarios de 16 pages, comprenant 3 scénarios : Barbarossa (1941) et Koursk (1943), ainsi qu'un scénario très court sur la campagne de Pologne 1939. Un scénario Opération Bleue a été publié dans *Art of War*, le magazine de Clash of Arms. Mais le gros morceau, et à mon avis le plus intéressant, est la campagne entière juin



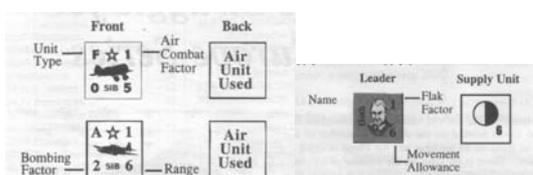
Figure 2 : Le Heartland soviétique : cinq objectifs en vue (Moscow, Gorki, Kubisher, Kharkov et Stalingrad)

1941 – décembre 1944 qui sera l’objet principal de cette étude.

Le jeu est prévu pour deux joueurs, mais il est particulièrement adapté à un jeu par équipes, 2 contre 2 (un joueur au sud du Pripet et un au nord), voire 3 contre 3 avec un commandant en chef dans chaque camp en charge des objectifs stratégiques, de la répartition des renforts et de l’appui aérien.

Les aides de jeu

Le jeu contient enfin 6 feuilles d’aides de jeu (3 différentes pour chaque joueur) avec les différentes tables, et 4 feuilles permettant de marquer la production et les capacités de remplacement de chaque camp et l’utilisation des voies ferrées (ainsi que la guerre stratégique qui n’est pas utilisée dans WWM)



LE SYSTEME DE JEU

Le jeu se veut un *Europa* « light ». Les unités sont des corps d’armées et des divisions au lieu d’être des divisions et des bataillons, et l’échelle est de 50 km par hexagone au lieu de 25, mais le système reste globalement le même, conceptuellement très simple, digne héritier de *Panzergruppe Guderian* et des wargames des années 70, c’est à dire Mouvement – Combat - Exploitation. Les autres similitudes avec *Europa* sont notamment les bonus liés à la proportion d’unités blindés dans un combat, l’effet de l’aviation, le système d’attaques aéroportées, le ravitaillement et les tours de quinze jours:

A mon sens, les règles à lire en priorité s’agissant d’un jeu sur la Deuxième Guerre Mondiale sont les conditions de victoire et le ravitaillement. Nous allons donc les aborder avant de parler du système opérationnel proprement dit.

1. Conditions de Victoire

L'URSS compte 8 « villes de production » : Moscou, Leningrad, Kiev, Kharkov, Stalingrad, Gorki, Kouïbychev et Tiflis. L'Union soviétique capitule si 6 de ces villes sont prises par les forces de l'Axe. On peut déjà noter que 3 de ces villes (Gorki, Kouïbychev, Stalingrad), se trouvent dans la vallée de la Volga : c'est sur la Volga que se joue le succès ou l'échec de la campagne de Russie.

Les Soviétiques gagnent une victoire automatique s'ils conquièrent l'Europe de l'Est avant la fin de 1944, en contrôlant 6 villes parmi Danzig, Breslau, Budapest, Bucarest, Lvov, Varsovie et Königsberg.

A défaut de victoire automatique ou de capitulation soviétique, une victoire limitée se détermine au 31 décembre 1944 en fonction du contrôle des villes suivantes : Riga, Minsk, Kiev, Odessa, Bucarest, Lvov, Königsberg, Debrecen et Varsovie. Mais un joueur qui se contenterait d'une victoire limitée n'a sans doute pas parfaitement compris l'esprit de cette guerre...

2. Ravitaillement

Les unités sont ravitaillées à une distance de 6 hexagones des grandes villes de leur pays ou de deux petites villes reliées entre elles par une voie ferrée. En cas de mauvais temps ou en terrain difficile, ces 6 hexagones peuvent être réduits. Les voies ferrées prolongent la ligne de ravitaillement de manière illimitée¹. Une capacité limitée de ravitaillement peut aussi être transportée par avion ou par bateau, ce qui est bien utile pour la défense d'Odessa depuis Sébastopol ou celle de Riga depuis Leningrad. En pratique, l'avance se fait donc le long des voies ferrées, surtout en hiver. Les voies ferrées doivent être sécurisées au maximum : un cosaque en vadrouille près de la ligne Varsovie – Smolensk – Moscou peut immobiliser le Groupe d'Armée Centre

¹ En Russie les voies ferrées conquises doivent d'abord être converties au calibre allemand.

pendant quinze jours. En défense, une armée retranchée en travers d'une voie ferrée peut bloquer l'avance ennemie pendant des semaines.

Les ZDC² ennemies coupent les lignes de ravitaillement ; de plus, si une grande ville est entièrement encerclée par des ZDC ennemies, elle est assiégée et cesse d'être une source de ravitaillement.

Les effets du manque de ravitaillement sont les suivants :

Non ravitaillé depuis	Mouvement	Combat
1 tour (le tour actuel)	-	x0.5 en exploitation seulement
2 tours	x0.5 (blindés), x0.75 (infanterie)	x0.5
3 tours	x0.5, pas d'exploitation	x0.25

De plus au bout de 4 tours une unité isolée et non ravitaillée est susceptible de se rendre. Les unités dans les grandes villes bénéficient d'un tour de grâce de plus.

En pratique, il est assez rare de voir des unités se rendre car les poches sont généralement nettoyées en moins de deux mois. Dans la plupart des cas, les unités encerclées sont anéanties au bout de deux tours, au moment où elles sont divisées par 2 en défense. Une astuce pour le joueur soviétique : envoyer des unités suicides bloquer le ravitaillement des avant-gardes Panzer infiltrées. Au prochain tour elles seront divisées par deux en combat d'exploitation, ce qui peut faire une grosse différence.

3. Opérations terrestres

Comme indiqué plus haut, le système terrestre est très simple : les phases sont jouées dans l'ordre par le joueur de l'Axe mouvement – combat – exploitation –

² ZDC : zones de contrôle. Les six hexagones adjacents à une unité terrestre.

combat d'exploitation, puis le joueur soviétique fait de même.

Pendant la phase de mouvement toutes les unités terrestres d'un camp peuvent se déplacer, et pendant la phase de combat elles peuvent toutes combattre. Donc, pas d'activation séquentielle ou de règles de commandement : le système est purement *Hugo – Igo*.

Seuls les motorisés et les blindés peuvent se déplacer en exploitation, et seules les unités accompagnées d'un Chef peuvent attaquer en combat d'exploitation. Les Zones de Contrôle sont rigides : elles arrêtent les mouvements ennemis. Les corps de réserve russes et les divisions n'ont que des ZDC limitées (règle optionnelle recommandée).

Les Chefs (Guderian, Koniev, Kleist...) représentent une capacité offensive accrue et sont sans doute les pions les plus importants du jeu. Au départ les Allemands ont trois Chefs et les Russes aucun. A la fin de la guerre les Russes ont deux Chefs et les Allemands un seul. Les Chefs donnent également des bonus au combat et empêchent leurs troupes de reculer (AR et DR annulés). Un Chef éliminé revient au bout de trois mois.

Les quelques subtilités des règles de mouvement sont :

- mouvement stratégique : potentiel de mouvement x1.5 en territoire ami,
- mouvement par le train : potentiel de mouvement de 24 hexagones (48 si mouvement entièrement par le train)
- mouvement amphibie : par bateaux
- *overruns* : une pile d'unités suffisamment forte pour obtenir un DE automatique sur une unité ennemie peut l'écraser purement et simplement et continuer son mouvement. En pratique seuls les *Panzergruppen* allemands empilés en sont capables au début de la guerre. Les *overruns* sont une arme très puissante, car c'est un

combat supplémentaire « gratuit » qui bénéficie en général de tous les bonus possibles. Le joueur de l'Axe devrait donc toujours avoir un empilement suffisamment fort pour écraser tout corps d'infanterie soviétique isolé qui chercherait à le ralentir et ainsi dissuader le joueur soviétique de se disperser.

En règle générale, le joueur soviétique ne doit jamais laisser une de ses unités se faire écraser. Si par hasard les Allemands négligent de maintenir une concentration de Panzer sur un secteur du front, les Russes doivent en profiter pour se disperser et couvrir leur front avec un écran d'unités légères et ainsi limiter leurs pertes.

Le combat se joue sur une table en fonction du rapport de force. Les modificateurs sont +/-1 au dé si un des camps a au moins 66% de blindés³ sans que l'autre n'ait plus de 33% de blindés, et +/-1 si un Chef est présent⁴. Il y a également des modificateurs liés au terrain. Les résultats vont de l'élimination à « aucun effet » en passant par la retraite et l'échange plein ou partiel. Comme les retraites en ZDC ennemies sont interdites l'attaquant doit s'efforcer d'encercler le défenseur avec ses ZDC.

Réminiscence de *The Guns of August*, il est possible de mener une guerre d'usure grâce aux combats d'attrition : ils permettent d'attaquer un hexagone contenant par exemple 3 unités ennemies en 3 combats résolus indépendamment. C'est une arme redoutable aux mains des Russes, qui peuvent ainsi faire des attaques de diversion sur les piles allemandes trop fortes pour être attaquées en bloc, et les saigner à blanc (au prix d'énormes pertes

³ Les blindés russes comptent comme de l'infanterie jusqu'en juillet 1942.

⁴ Les Sibériens et la Garde russe ont également +1 à leurs attaques lors du premier hiver (sauf contre les Finlandais).

russe il est vrai – mais on n’a rien sans rien). Les combats d’attrition sont en général déconseillés si l’objectif est de gagner du terrain, car l’échec d’un seul des 3 combats empêcherait l’attaquant de capturer l’hexagone du défenseur.

Analyse de la table des combats : au-delà de 5/1 l’Attaque est sûre de conquérir l’objectif, avec plus ou moins de perte. Entre 3/1 et 4/1, l’Attaquant sera en moyenne gagnant mais n’est pas sûr de passer. En dessous de 2/1, l’Attaquant risque de lourdes pertes, mais peut tout de même passer. En général les attaques de l’Axe se font à 5/1, 6/1 ou 7/1. Les Russes ont intérêt à attaquer à partir de 3/1 car ils ne se soucient pas des pertes. Les attaques à 1/1 ou 2/1 ne sont à conseiller que dans des cas exceptionnels⁵.

4. Opérations aériennes

Les opérations aériennes sont assez détaillées ce qui ajoute de la couleur au jeu mais le ralentit un peu. La phase aérienne a lieu après les mouvements et avant les combats, ce qui exige un bon planning. Chaque camp a typiquement une quinzaine d’unités d’aviation, dont environ la moitié de Bombardiers et la moitié de Chasseurs, plus un ou deux Transports.

Les missions aériennes possibles sont Appui au sol (en général la mission la plus importante), Attaque d’aérodromes (peu efficaces), Interdiction, Escorte / Interception (pour les chasseurs), Transport de troupes, Parachutages et Interceptions navales. Les avions peuvent également faire des Transferts de base à base. Un avion peut effectuer une mission par tour, sauf les chasseurs qui peuvent en général en faire deux⁶.

⁵ Il m’est personnellement arrivé de prendre Moscou à 2 contre 1 sur un 5 au dé en novembre 1941, mais ça c’est de la chance !

⁶ A condition que la première mission soit un Transfert, une Escorte ou une Interception

A noter que le Défenseur annonce ses missions d’abord, ce qui avantage l’Attaquant. Cet avantage est compensé par le fait mathématique que chaque point que le Défenseur ajoute au combat réduit sensiblement les rapports de force (*exemple* : 50 points attaquent 10 points – le rapport de force est 5 contre 1, mais si le Défenseur ajoute 4 points d’aviation le rapport de force tombe tout de suite à 50 / 14 soit 3 contre 1). Par ailleurs, une astuce souvent utile pour l’Attaquant consiste à faire une « fourchette », c’est-à-dire menacer deux hexagones voisins avec les mêmes troupes, et attaquer celui ou le Défenseur n’envoie pas d’aviation.

Les avions doivent être basés dans les villes ou dans des aérodromes qu’il faut construire au début de la phase de mouvement. La construction des aérodromes doit être gérée avec précision pour ne pas se retrouver hors de portée de la couverture aérienne, notamment en cas de mouvements rapides du front⁷.

5. Opérations navales

Les opérations navales sont très limitées sur le Front de l’Est. La Marine soviétique a la maîtrise totale de la Mer Noire ce qui lui permet surtout de ravitailler Odessa et Sébastopol. En Mer Baltique les Russes sont également plus forts. Cependant si l’Allemagne y met le prix (beaucoup d’aviation), elle peut défier les marins de Kronstadt et faire des opérations amphibies dans la Baltique, soit pour renforcer la Finlande, soit pour débarquer dans un port balte ou même directement à Leningrad si le joueur soviétique a oublié d’y laisser une garnison (j’ai moi-même déjà perdu Leningrad comme ça).

6. Les renforts et la production

Les remplacements de l’Axe et les renforts des deux camps sont reçus selon un échancier fixe. De plus; les villes soviétiques produisent des remplacements.

⁷ Surtout en cas de boue ou de neige qui ralentissent de 15 jours la construction d’un aérodrome.

Par exemple Kiev représente 8% de la production, Leningrad 12% et Moscou 16%. A partir de 1942, le joueur soviétique reçoit des remplacement supplémentaires de Sibérie et du Lend-Lease. Enfin, chaque joueur reçoit 25% de ses pertes du tour précédent sous forme de remplacement d'infanterie.

Les renforts et les remplacements allemands sont placés à Varsovie ou à Königsberg. Les renforts russes arrivent dans les villes d'URSS (frontières de 1939), à raison d'une unité par ville maximum. Les remplacements russes ne peuvent arriver que dans l'une des 8 villes de production⁸, à raison d'une unité par ville (deux par ville à partir d'octobre 1941, trois par ville à partir de 1942). La plupart des nouvelles unités arrivent donc en général très loin du front, ce qui nécessite une bonne gestion du réseau ferroviaire dont la capacité est limitée (12 corps par tour, réduit de 1 corps par ville de production prise par l'Axe).

Il est toujours possible d'utiliser les remplacements pour renforcer des unités réduites encore en jeu, mais la plupart des unités soviétiques ne peuvent pas être réduites (elles sont éliminées directement).

7. L'hiver

Un mot sur le temps : en Russie le temps est clair de juin à septembre. Au printemps et en automne, un jet de dé détermine le temps, qui sera en général plus ou moins boueux. Après quelques semaines de gel en novembre, la neige est omniprésente de décembre à mars. La boue ralentit les mouvements, limite la portée du ravitaillement⁹ et donne des malus aux combats. De plus les blindés et mécanisés ne peuvent plus ni exploiter ni utiliser leurs bonus au combat. La neige a des effets un peu moins défavorables, mais pendant le

premier hiver, les forces de l'Axe ont des malus supplémentaires¹⁰. Ces effets font que l'intensité des opérations diminue beaucoup entre octobre et mai.

Les quatre jets de dé d'octobre et novembre 1941 sont donc cruciaux. Un résultat de Boue Profonde – Boue Profonde – Neige – Neige assure que les Allemands n'iront pas loin. En revanche si le temps est Clair – Clair – Gel – Gel, les Russes auront beaucoup de mal à remonter la pente. Les résultats sont rarement si extrêmes, mais la campagne de 1941 se joue parfois sur ces coups de dé, ce qui peut être frustrant pour les joueurs.

Table météo en Russie à l'automne 1941

Dé	Octobre		Novembre	
	I	II	I	II
1	Clair	Clair	Boue profonde	Gel
2	Clair	Clair	Boue profonde	Gel
3	Boue	Boue	Boue profonde	Gel
4	Boue profonde	Boue profonde	Gel	Neige
5	Boue profonde	Boue profonde	Gel	Neige
6	Boue profonde	Boue profonde	Neige	Neige

LES FORCES EN PRESENCE

La guerre en Russie se caractérise par la taille des armées engagées. Si l'on excepte l'été 1941, la victoire est le plus souvent revenue au camp qui a réussi à mettre le plus d'hommes et de matériel sur le terrain. Dans WWM, les deux joueurs doivent être très attentifs à la taille de leur armée et ajuster leur stratégie en conséquence : chercher à saigner à blanc l'adversaire pour l'amener sous le seuil critique, ou au contraire essayer de réduire ses propres pertes au minimum.

⁸ Moscou, Leningrad, Kharkov, Kiev, Gorki, Kouïbychev, Bakou, Stalingrad.

⁹ La portée du ravitaillement est réduite de 6 hexagones par beau temps à 5 (gel), 4 (boue) ou 3 (neige).

¹⁰ -1 aux attaques de l'Axe (sauf Finlandais) et +1 aux attaques des Sibériens et de la Garde russe contre les non-Finlandais ; Avions de l'Axe moins efficaces ; Exploitation interdite.

1. Les forces en présence pour 1941

Pour l'analyse qui suit, je vais comparer les facteurs d'attaque des deux camps, car le coût économique d'une unité est égal à son facteur d'attaque.

Au début du jeu l'Axe dispose de 600 facteurs d'attaque (dont 212 mécanisés) et les Soviétiques de 476. Les renforts sont les suivants :

	Axe	Soviétiques
22 juin 1941	600	476
Renforts 1941	107	277
Remplacements 1941	138	Environ 200 ¹¹
Pertes typiques 1941	Environ 200	Environ 700
Remplacements spéciaux ¹²	50	175
Situation fin 1941	695	428

Avec 400-450 facteurs les Russes peuvent défendre convenablement mais n'ont pas de capacité offensive, car ils ne sont pas capables d'obtenir une supériorité numérique locale sur la Wehrmacht. Le niveau de 300 facteurs soviétiques est la « masse critique » : en dessous de 300 facteurs l'armée Rouge commence à se désintégrer. Elle ne peut plus former de front, n'a plus de réserves et doit abandonner rapidement du territoire ou se faire encercler sur place. Ce niveau est en général tout juste atteint fin août - début septembre, après quoi l'arrivée des Sibériens et de la boue permet aux Russes de souffler.

Au contraire, avec 600 points les Allemands peuvent théoriquement attaquer 120 facteurs par tour à 5 contre 1 (sans compter les bonus blindé / chef). En pratique, éliminer 80 facteurs soviétiques en un tour est un bon score, la moyenne est plutôt de 60 à 70 facteurs. Tout dépend évidemment de l'agressivité de la défense

¹¹ Dépend des villes occupées par les Allemands

¹² 25% des pertes reviennent sous forme de remplacements spéciaux d'infanterie.

soviétique (voir chapitre suivant sur la stratégie).

2. Les renforts et remplacements

A partir d'avril 1942, les renforts et les remplacements soviétiques permettent petit à petit de reconstituer l'Armée Rouge. Le premier Chef russe, Joukov, arrive en octobre 1942, et Koniev en juillet 1943, alors que les Allemands n'ont plus que deux Chefs dès octobre 1941 (réduit à un seul Chef pendant les 3 hivers suivants).

Echéancier des renforts et des remplacements après 1941

	Axe	Soviétiques
Renforts 1942	124	270
Renforts 1943	42	270
Renforts 1944	14	0
Total	180	520
Remplacements mensuels 1942	26	Environ 35
Remplacements mensuels 1943	28	Environ 40
Remplacements mensuels 1944	18	Environ 45

Il ressort clairement de cette table que si l'Axe n'a pas atteint ses objectifs en 1942 il sera submergé par le nombre en 1943/1944.

3. Forces aériennes

La guerre aérienne est un jeu part entière. Pour l'Axe, il est essentiel de pouvoir fournir un appui aérien à ses offensives, ce qui demande une gestion précise de l'emplacement des bases aériennes et du redéploiement des chasseurs et des stukas, qui ont un rayon d'action limité : 5 hexagones pour les chasseurs, 6 pour les Stukas, alors que les Panzers se déplacent de 6 hexagones en mouvement et 3 en exploitation. Seuls les Heinkel-111 (B 2-4-14) ont une autonomie suffisante (14 hexagones) pour couvrir l'essentiel du front.

Pour l'Union soviétique, dont l'aviation déjà faiblarde est habituellement à moitié

détruite par l'attaque surprise du 22 juin 1941, la guerre aérienne consiste à utiliser prudemment ses forces pour gêner les mouvements allemands : soit en interceptant les bombardiers sans escorte, soit en défendant les forces soviétiques hors de portée de la chasse allemande.

Nombre d'unités	Axe		Soviétiques	
	Chasseurs	Bombardiers	Chasseurs	Bombardiers
22 juin 1941	7	11	12*	8*
Renforts 1941	-	2	6	5
Renforts 1942	3	2	7	7
Renforts 1943	3	3	8	12
Renforts 1944	3	2	3	3

* Les Soviétiques en perdent environ un quart le 22 juin 1941

Même si les escadrilles allemandes sont deux à trois fois plus fortes que les escadrilles soviétiques, dès la fin 1941 les Russes peuvent avoir la supériorité aérienne locale sur certaines parties du front ou tout au moins empêcher l'Axe de l'avoir. D'autant que la Luftwaffe n'a pas de moyen d'attaquer directement l'aviation soviétique (les bombardements d'aérodromes étant plutôt inefficaces).

LA STRATEGIE

Rappelons d'abord que WWM ne place pas de limitations dans les décisions stratégiques des joueurs. Ils répartissent leurs ressources comme ils veulent (le groupe d'Armée Centre en Ukraine en juin 1941, c'est possible), choisissent les objectifs qu'ils veulent et attaquent où ils veulent. Les choix stratégiques offerts sont donc extrêmement variés et chaque partie peut se développer de manière très différente.

Dans le jeu, le résultat de la guerre est largement déterminé par le succès (ou l'échec) de l'opération Barbarossa. L'année 1941 est rarement décisive, mais en fonction du résultat de 1941, les

Allemands pourront soit poursuivre leur avance pour faire capituler l'Union soviétique en 1942, soit adopter des positions défensives. Nous allons donc commencer par les possibilités stratégiques en 1941.

1. Stratégies de l'Axe pour Barbarossa

En 1941, l'Axe doit articuler son offensive autour de ses trois Chefs, chacun commandant une partie des Panzers. Les Chefs étant difficiles à redéployer d'un front à l'autre, leur placement doit être bien réfléchi. Il y a 4 répartitions possibles entre le nord et le sud des marais du Pripet qui séparent le front en théâtres indépendants. Les objectifs sont au nord Moscou et Leningrad, au sud Kiev et Kharkov.

a) **Historique** : 2 Chefs au Nord, 1 Chef au Sud.

Cette stratégie menace Moscou et Leningrad, tout en maintenant une force de frappe en Ukraine. A mon sens cette stratégie n'est pas bonne car elle est trop dispersée entre plusieurs objectifs. 2 Chefs au Nord, ce n'est pas assez pour avoir une chance sérieuse de prendre Moscou, seul objectif valable au nord du Pripet. Avec un seul Chef, le Groupe d'Armée Sud sera rapidement bloqué par le Dniepr et risque de manquer Kharkov.

b) **Classique** : 2 Chefs au Sud, 1 Chef au Nord.

Cette stratégie est la plus utilisée par les joueurs expérimentés de *War Without Mercy*. Elle permet de lancer une offensive dévastatrice en Ukraine, dont le terrain et le climat sont très favorables aux blindés. Elle doit avoir pour objectif de détruire l'Armée Rouge en Ukraine et de prendre Kharkov avant l'hiver. Au Nord les objectifs seront plus limités : prendre Smolensk et détruire des unités ennemies. Si l'Axe parvient à atteindre une ligne Kharkov - Smolensk sans trop de pertes il sera en bonne position pour la campagne



Figure 3 : Partie entre deux joueurs expérimentés, phase de mouvement allemande, novembre 1941, trois chefs au Nord (Hoth a été retiré du jeu en octobre). Moscou est l'hexagone juste à l'est de Joukov. Les Allemands ne pouvant prendre Moscou de front essaient de tourner Moscou par le nord, mais Kalinine (un hexagone à l'ouest de Guderian) tient toujours. Tout peut se jouer en novembre.

de 1942, qui sera sans doute dirigée vers la Volga, car Moscou sera alors trop bien défendu. C'est une stratégie conservatrice mais jouable.

c) **Objectif Moscou:** 3 Chefs au Nord.

Cette stratégie a ma préférence. Elle consiste à placer les trois Chefs au nord du Pripet dans le but de prendre Moscou à tout prix avant l'hiver. En Ukraine, une force d'infanterie soutenue par quelques unités blindées a pour mission de prendre Kiev. Dans le Nord, les Panzers auront d'abord un peu de mal à franchir les forêts de Biélorussie. Mais une fois Smolensk pris, le terrain est favorable jusqu'à Moscou et l'irruption de trois Chefs en Russie Centrale est très dangereuse pour les Russes. De plus, si l'opportunité se présente, un coup de main peut faire tomber Leningrad. Cependant, cette stratégie est risquée ; elle demande une exécution parfaite et une météo favorable

car si Moscou ne tombe pas, aucun objectif n'aura été pris.

En revanche, la prise de Moscou a beaucoup d'avantages : la production de Moscou (6 points d'infanterie, 2 points de blindés) est perdue. De plus la Russie est coupée en trois car toutes les voies ferrées passent par Moscou (l'aiguillage le plus proche à l'est de Moscou se trouve à Omsk en Sibérie). Si Moscou tombe les communications Leningrad et Gorki sont isolées du reste de la Russie et donc plus vulnérables. De fait, toute la Russie du Nord devient indéfendable. En 1942, l'Axe pourra prendre Kharkov et lancer l'offensive finale vers la Volga.

Même si Moscou n'est pas pris en 1941, il est utile d'arriver adjacent à Moscou, car les ZOC des unités de l'Axe bloquent les mouvements ferroviaires par Moscou. Moscou pourra être attaqué à nouveau au début de la campagne de 1942.

d) **Objectif Rostov** : 3 Chefs au Sud

Cette stratégie n'est guère utilisée. Le front Sud étant initialement assez étroit (entre le Pripet et les Carpates), il est difficile d'utiliser efficacement les trois Chefs dans les premiers tours. Cependant, une fois Kiev tombée, les Panzer auront un boulevard pour avancer en Russie centrale. Les objectifs de cette stratégie doivent être la prise de Kiev et de Kharkov le plus rapidement possible et de déployer les Panzers entre Kharkov et Koursk, une position centrale d'où ils peuvent soit menacer Moscou en remontant vers le nord, soit terminer la conquête de l'Ukraine (Stalino et Rostov) et commencer à gagner du terrain vers la Volga.

Hiver 1941

Pendant le premier hiver, les capacités offensives allemandes deviennent très limitées. Cette période peut être mise à profit pour liquider les poches et lancer des assauts sur les villes assiégées encore défendues telles que Riga ou Kharkov, voire Leningrad. L'Axe doit limiter ses pertes pour préparer l'offensive d'été 1942.

Opération Bleue

Si Barbarossa a été un succès, 1942 doit porter le coup de grâce à l'Union soviétique. La campagne de 1942 doit viser les concentrations de troupes soviétiques pour les anéantir dans des « batailles de destruction massive ». Cette bataille d'anéantissement aura lieu devant un objectif que les Russes ne peuvent pas se permettre de perdre, tel que Moscou si elle n'est pas tombée, ou idéalement la plaine de la Volga avec Stalingrad, Gorki et Kouibychev

Lors d'une de mes parties, j'avais pris Moscou en novembre 1941 mais l'Armée Rouge restait très forte et avait transformé

Gorki en camp retranché. Après avoir pris Tambov en mai 1942, j'ai donc lancé une offensive vers Saratov en profitant du terrain favorable aux blindés. Lors des batailles titanesques en juin / juillet, l'Armée Rouge a perdu 500 facteurs (soit près de 100% de sa force totale au 31 mai 1942) et la Wehrmacht 230 facteurs (soit 25% de sa force au 31 mai 1942). Avec des pertes pareilles, les Russes ne pouvaient plus défendre la Volga et l'Union soviétique a capitulé.

Leningrad

Avec ses usines d'armement (deuxième production derrière Moscou) et sa base navale, Leningrad est un objectif tentant pour l'Axe, mais selon moi la prise de la ville ne mérite pas un effort important. D'abord, si Leningrad tombe les Finlandais deviennent virtuellement inutiles car ils ne peuvent pas s'avancer de plus de 250 km en Russie, ce qui enlève autant de pression sur l'Armée Rouge. De plus, Leningrad n'a aucun intérêt positionnel, puisque la ville est au milieu de nulle part et ne défend rien.

Il est à mon avis bien préférable de maintenir une menace sur Leningrad pour inciter Staline à y envoyer des renforts qui seraient plus utiles ailleurs.

L'Axe sur la défensive

Si l'Axe perd l'initiative, la fin est proche. Cependant, une victoire mineure est toujours possible si l'Axe parvient à se maintenir en Russie. Une réserve de 6 corps Panzer en Ukraine peut arrêter net une offensive Soviétique. Mais la Wehrmacht doit se méfier davantage de ses pertes en hommes qu'en territoire, et préserver son armée en évitant les contre-attaques inutiles. Il est particulièrement tentant d'utiliser son l'infanterie allemande comme chair à canon en 1941 pendant que les Panzers caracolent, mais les pertes de 1941 se feront cruellement sentir en 1942.

2. Défenses soviétiques

La stratégie soviétique consiste à échanger des unités contre du terrain. Le dilemme consiste à savoir combien d'unités on peut se permettre de perdre et quel terrain on peut abandonner sans risque. Ces décisions sont extrêmement difficiles à prendre, ce qui fait l'intérêt de jouer les Russes.

Impératifs catégoriques

Il y a quelques règles absolues à suivre :

- ne pas passer en dessous de 300 facteurs d'attaque
- ne pas perdre plus de 90 facteurs par tour
- ne jamais laisser les Allemands s'approcher de Moscou sans combattre
- défendre Moscou jusqu'au dernier moujik¹³
- dans la mesure du possible, défendre Kharkov.

Le reste est laissé à l'appréciation des joueurs. Le concepteur du jeu, Rob Beyma, recommande de résister aux frontières en juin/juillet puis de retraiter rapidement en laissant des « ralentisseurs » pour couvrir la retraite et en contre-attaquant dans les zones où les Allemands sont faibles. L'objectif dans cette stratégie est de préserver l'essentiel de son armée sans perdre trop de territoire.

Je suis davantage partisan d'une défense agressive en Russie Occidentale : au nord du Pripet, la Dvina, les forêts de Biélorussie et les villes de Vitebsk et de Minsk sont des obstacles majeurs pour les Panzers. Ils doivent être défendus pendant l'été, avec une ligne de repli sur le Dniepr et Smolensk. Au sud du Pripet, le Dniepr peut être tenu si les Allemands n'ont qu'un Panzergruppe en Ukraine ; sinon il faudra

construire une ligne de fortification autour de Kharkov et s'efforcer de la tenir.

Dans tous les cas, il faut une double ligne sur tout le front, avec une première ligne faible (mais suffisante pour résister aux overruns) et une deuxième ligne qui peut être plus forte, notamment si elle bénéficie d'un terrain favorable ou d'une ligne de fortifications.

Si Kharkov, Leningrad et Moscou tiennent fin décembre 1941, l'Union soviétique est en bonne position pour 1942. Kharkov est particulièrement important car c'est une ville de production où les renforts et les remplacements peuvent arriver directement, ce qui permet d'économiser des mouvements par voie ferrée et de mobiliser ses unités directement au front.

Leningrad est moins important que Kharkov : il ne faut pas s'acharner à la défendre. Mieux vaut abandonner la ville qu'y perdre 25 corps d'armée. La perte de Leningrad n'est pas cruciale pour la poursuite de la guerre (à ce sujet voir aussi plus haut, stratégie de l'Axe).

Fortifications

Les Russes reçoivent deux fortifications par tour à partir de juillet 1941. Le placement de ces fortifications est crucial pour la défense. Elles doivent être placées de préférence en terrain clair afin d'annuler le bonus blindé des Panzers. Je recommande de placer les premières en Lituanie / Lettonie afin de former une ligne de défense sur la Dvina entre les forêts de Biélorussie et Riga.

D'autres positions possibles sont Minsk, Vitebsk, et l'hexagone à l'Est de Moguilev afin de défendre les approches de Smolensk. En Ukraine, il est intéressant d'en placer une à Kiev et une autre deux hexagones au sud de Kiev afin de commencer à préparer une ligne de défense sur le Dniepr. Une autre fortification peut

¹³ Sur l'intérêt stratégique de Moscou, voir plus haut, stratégie de l'Axe

être placée en bastion à Jitomir ou Vinnitsa.

Odessa et Riga

Ces deux villes jouent un rôle particulier dans la défense russe. Riga doit être renforcée dans les premiers tours, si nécessaire par mer. Cette ville bloque l'accès aux pays baltes ; si les Allemands ne la prennent pas immédiatement, ils devront soit y envoyer des effectifs importants, ce qui ralentira leur offensive, soit l'assiéger, ce qui couvre Leningrad du côté de l'Estonie.

Odessa est dans la même situation au Sud. Les deux seules voies ferrées Est-Ouest en Ukraine passent l'une par Kiev l'autre par Odessa. Tant qu'Odessa tient, l'Axe ne peut pas avancer ses lignes ferroviaires vers l'est avant d'avoir nettoyé la région de Kiev. Odessa a l'avantage d'être sur la Mer Noire où la Marine Rouge a une

supériorité incontestable. La prise d'Odessa nécessitera souvent la présence d'un *Panzergruppe* avec un Chef, ce qui fait perdre du temps à l'Axe.

Contre-offensives soviétiques

Les Soviétiques ont rarement l'occasion de contre-attaquer avant le printemps 1942. Il est cependant parfois possible de détruire les unités mécanisées trop exposées après les percées allemandes, particulièrement les corps de *Panzergrenadiere* qui s'infiltrent ou qui couvrent les flancs des *Panzergruppen*.

A partir d'avril 1942, les Soviétiques peuvent commencer à envisager des contre-attaques locales visant à détruire des unités allemandes d'infanterie dans les zones d'où les Panzer sont absents. Toutes les attaques à 3 contre 1 sont bonnes à prendre en utilisant les attaques d'attrition.

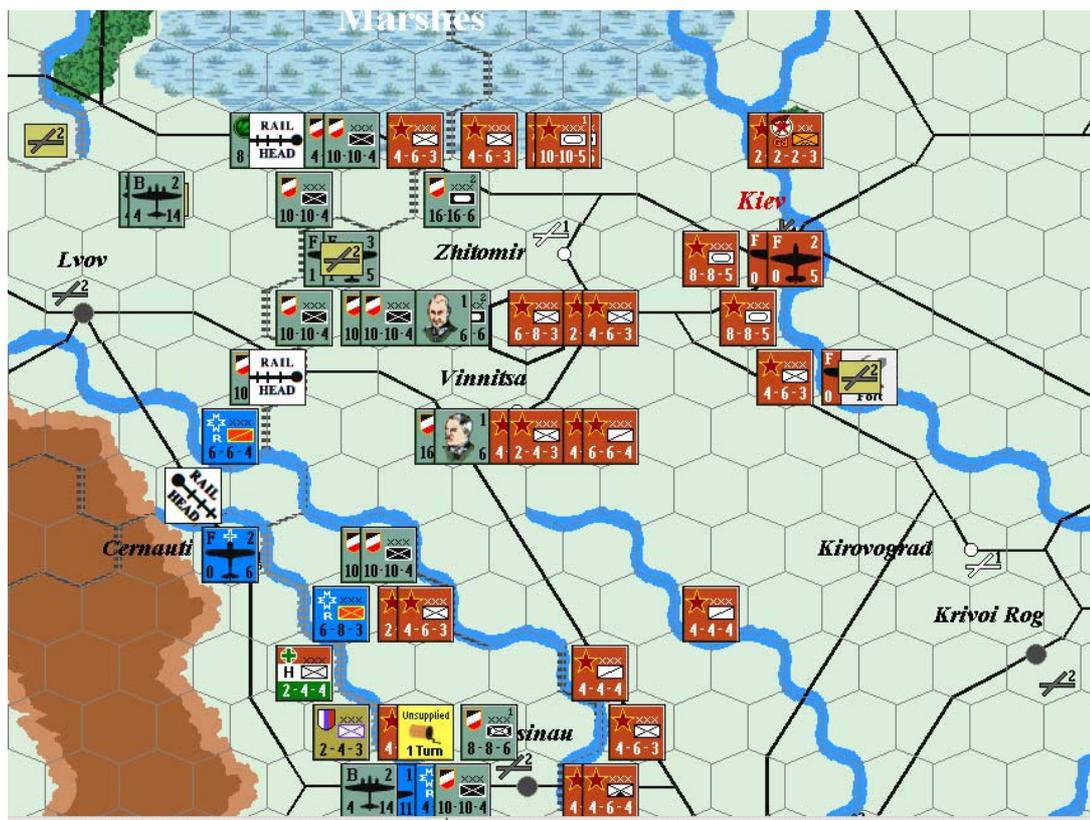


Figure 4 : août 1941, défense soviétique en Ukraine. Devant Hoth et Guderian, l'Armée rouge bloque l'avance allemande grâce l'utilisation des zones de contrôle et d'une double ligne. Les panzers ne peuvent pas avancer de plus de deux hexagones vers Kiev, mais les pertes russes seront très lourdes. Remarquer un 6-8-3 fortifié devant Jitomir (qui ne peut être overruné) et une fortification en construction au sud-est de Kiev.

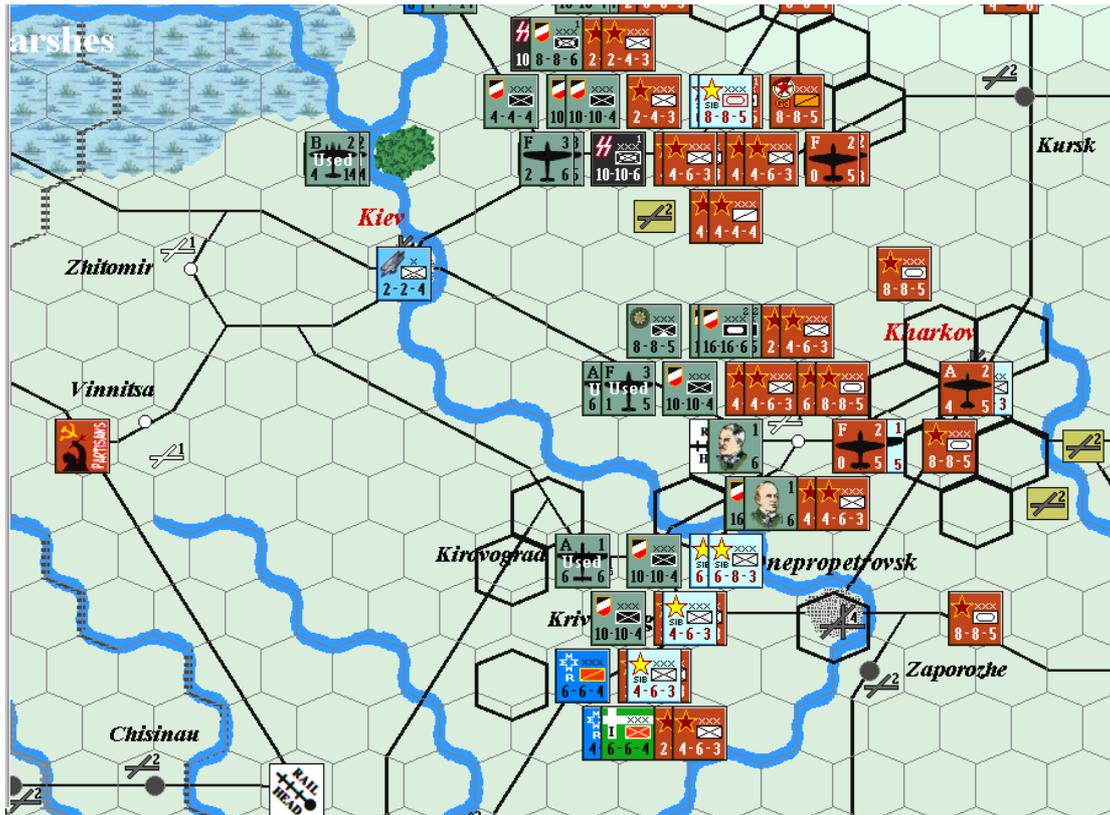


Figure 5 : Grâce à leurs renforts d'avril 1942, les Russes sont sortis de leur camp retranché de Kharkov en profitant du mauvais temps. La réponse de Kleist et Guderian sera dévastatrice dès que le beau temps sera revenu, mais les Allemands ont apparemment perdu l'initiative.

LE JEU ET L'HISTOIRE

La principale critique rencontrée par le système de *War Without Mercy* concerne les zones de contrôle rigides qui font qu'il peut sembler difficile entre joueurs expérimentés de reproduire la Blitzkrieg en Russie. Il est possible de barrer la route aux Allemands avec des forces très inférieures, même si le prix à payer sera leur destruction totale (voir figure 4 plus haut). Dans ce cas, le jeu peut très bien se transformer en une guerre d'usure en Russie occidentale et en Ukraine.

Rob Beyma prend le parti de dire que 1941 ne s'est produit que parce que les Russes

ont été particulièrement incompétents et mal déployés. Dans le jeu, le placement soviétique est libre ; il y a rarement des encerclements et des grandes percées. Bien évidemment, il est impossible pour les Allemands d'entrer dans Kharkov sans combattre comme cela a été le cas historiquement (à moins que le joueur soviétique ne soit très, très coopératif...). Cependant il est possible de reproduire le rythme de l'avance allemande, même entre joueurs expérimentés (voir figure 3).

Il est même possible à un bon joueur allemand (s'il a un peu de chance) de conquérir l'Union Soviétique. Là encore c'est un parti pris de l'auteur qui choquera sans doute ceux qui pensent que l'offensive allemande était vouée à l'échec depuis le début. Bref, dans WWM tout peut arriver : le résultat dépendra du hasard

certes, mais aussi beaucoup des choix stratégiques des joueurs et de leur habileté opérationnelle.

Un autre point à avoir en tête est qu'il n'y a pas de « règles de stupidité » du type « offensive à outrance obligatoire » ou « retraite interdite ». Le joueur Allemand peut évacuer la Russie et se retrancher sur le Dniepr dès 1942 s'il le souhaite. Cela s'explique par la décision du concepteur de mettre les joueurs au niveau du commandant en chef des forces armées de son camp, plutôt qu'à un niveau inférieur. De même, les joueurs peuvent répartir leurs ressources comme ils l'entendent, par exemple faire passer le groupe d'Armée Centre tout entier en Ukraine s'ils décident de mettre la priorité au Sud. Certes le jeu colle moins à l'Histoire, mais les joueurs ont toute liberté et chaque partie est différente.

A mon sens le système fonctionne bien et l'échelle est particulièrement bien choisie. J'ai joué une fois à *Fire in the East*, et à vrai dire la série *Europa* avec ses centaines de petits bataillons est un peu trop détaillée pour moi. *War Without Mercy* est suffisamment abstrait pour que les joueurs puissent se concentrer sur des problèmes de stratégie au niveau STAVKA / OKW et non sur du micro-management (destruction de ponts, réparation de voies ferrées, allocation du support d'artillerie) comme dans *Europa*. En même temps, *WWM* est suffisamment détaillé pour garder les problématiques opérationnelles telles que l'appui aérien, les offensives locales, les diversions¹⁴.

Bref, pour moi le meilleur jeu stratégique sur le Front de l'Est.

Olivier Clementin

¹⁴ A noter que *WWM* ne se compare pas à la *East Front Series* de GMT, excellent jeu de niveau opérationnel qui n'a pas pour vocation de simuler toute la guerre comme *WWM* ou *Europa*.

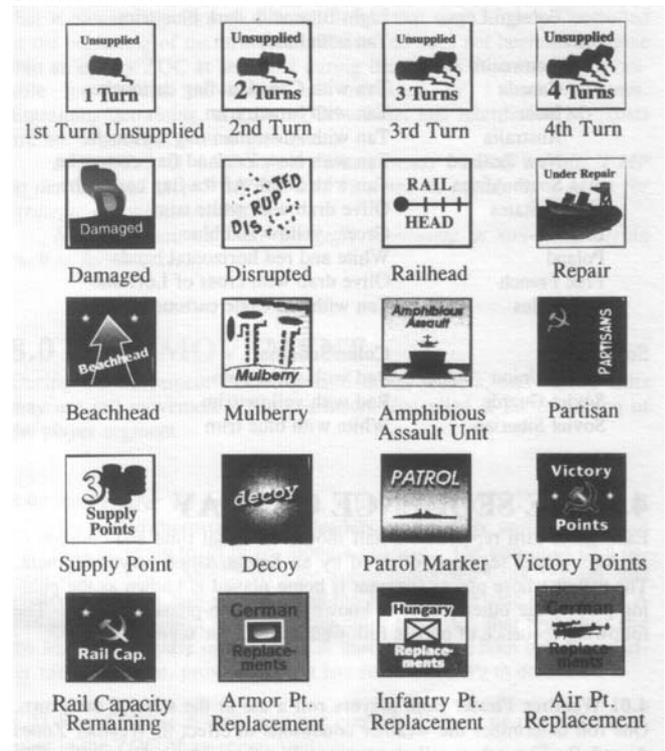
BIBLIOGRAPHIE

Paper Wars #29 (nov-déc 1998)

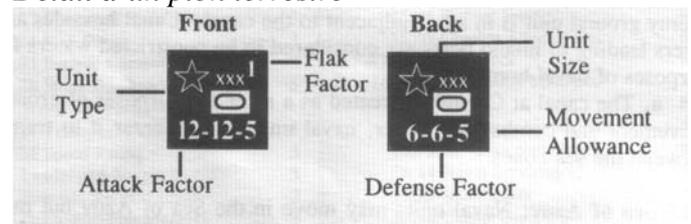
Vae Victis 23 (nov-déc 98) p64

Vae Victis 25 (mars-avril 99) pp 16-17

Pions divers...



Détail d'un pion terrestre



LA SAGA DU WARGAME - Les années 80

6 - LES MAGAZINES

The General est toujours le magazine maison de Avalon Hill, de même pour SPI avec *Moves* et TFG avec *Nexus*. Les revues vendues avec un jeu en encart comme *The Wargamer*, *Ares* et *S&T* ont été évoquées plus haut, nous n'y reviendrons pas. La plupart des fanzines ou magazines amateurs publiés au cours de la période précédente ont disparu comme *Swabbers* en 1981, *Campaign* en 1982 ou sont devenus des revues professionnelles comme *F&M*. Avec la montée des jeux fantastiques et de SF, de nouveaux magazines plus spécialisés apparaissent. Pareillement l'explosion du jeu de rôle fait apparaître des magazines dédiés, nous ne les évoquerons pas.

Magazines sur les wargames historiques

Fire & Movement poursuit sa lancée et s'impose facilement comme le meilleur magazine du marché avec une présentation de la plupart des jeux publiés et souvent la réaction du concepteur. Le magazine, initialement publié par Baron Publishing Company, est racheté par Steve Jackson Games en 1982 avec le numéro 26. Il sera racheté en 1985 par DTI avec le numéro 43, puis par 3W en 1988 avec le numéro 57, enfin une dernière fois, également en 1988, avec le numéro 59. Chaque éditeur présente une ligne éditoriale différente avec la présence ou non de jeux informatiques et l'apparition du papier glacé et de la couleur.



The Grenadier, originellement le magazine maison de GDW, est vendu en 1981 et devient un magazine indépendant publié par J.Tibbets à partir du numéro 13. Il double alors de format passant de demi-taille au format standard des magazines US.



The Adventure Gaming fut un magazine publié entre 1981 et 1983 pour un total de 13 numéros. Comme beaucoup de petits magazines de son époque, il abordait tous les thèmes de l'historique à la SF et aux JdR.

Breakout, publié par Conflict Simulations, fut le premier magazine australien professionnel, il sortira tous les quatre mois à partir de 1982, au moins 27 numéros furent publiés.

The VIP of Gaming fut le magazine « maison » de DTI paru entre 1985 et 1986. Il disparaîtra après 5 numéros mais avait l'ambition de contenir tous les autres magazines avec The Space Gamer section pour la SF, The Fantasy Gamer section pour le fantastique et Battleplan section le wargame, plus une section pour les figurines, une autre pour les jeux informatiques et une dernière pour les jeux par correspondance (PBM). Sa rapide disparition fit apparaître *Battleplan*.

Game News, édité par Dana Lombardy comme un magazine généraliste, il dura 12 numéros entre 1985 et 1986



Canadian's Wargame Journal, comme son nom l'indique fut un magazine canadien édité à Toronto par le Canadian Wargamers Group. Il a commencé à être publié en septembre 1986 et s'est poursuivi au cours des années 90 jusqu'au numéro 47 (automne 1997). Le

magazine s'est particulièrement intéressé à *World in Flames* et ses variantes.

Counterattack fut un magazine très professionnel paru très irrégulièrement de septembre 1987 à mars 1993, avec un jeu en encart dans chaque numéro. Il a été édité par Pacific Rim Publishing dont nous parlerons au cours de la période suivante. Seulement quatre numéros sont paru avant sa disparition : Drive on Frankfurt, Lee invades North, 48th Korps and Korea'95.

Battleplan fut un magazine dédié aux variantes, scénarios et nouvelles stratégies pour des jeux existants, pas forcément récents. Il fut publié par DTI pour les 6 premiers numéros et par 3W pour les 3 suivants. En tout, 9 numéros parurent entre mars 1987 et avril 1989. Un jeu en encart fut même publié avec le numéro 7 : Zulu War.



BROG (Berg Review of Games) est le fanzine de Richard Berg – célèbre et prolifique créateur de jeux -, lancée en 1979, il parut toutes les deux semaines sous forme de lettre très incisive, présentant rapidement chaque nouvelle sortie de jeu. Il fut rapidement absorbé par *Moves*, puis par S&T quand *Moves* disparu après son rachat par TSR.

Swabbers, devenu **HMS review** disparu en 1982. **The Journal of WWII Wargaming**, fut un autre magazine amateur rapidement disparu mais apparemment de bonne qualité car il gagna le Charles Robert's Award de 1981 pour le meilleur magazine amateur. Enfin, **Chain of Command** fut le *Journal of the National Monstergaming Society*, publié durant toute la décennie.

Magazines de Fantasy & Science Fiction

The Gryphon, publié par Baron Publishing Company entre 1981 et 1982, se voulu l'équivalent de F&M pour la SF. Seulement trois numéros furent publiés.



The space Gamer démarré en 1975 par Metagaming fut racheté par SJG en 1980 avec le numéro 27. Il fut publié avec plus ou moins de régularité jusqu'en 1985 avec son rachat par DTI au numéro 76. DTI en publiera 5 numéros avant de le vendre à 3W qui rajoutera encore 4 numéros. Pour les amateurs de fantastique, dans la même veine, **The Fantasy Gamer**, fut également publié par *SJG* tous les deux mois en 1983-84. Il sera regroupé avec *The Space Gamer* au bout de six numéros. Une douzaine de numéros paraîtront encore entre 1987 et 1990 pour atteindre le numéro 88.



Interplay fut un petit magazine maison publié par Metagaming après la vente de *The Space Gamer*. Huit numéros furent publiés en 1981-82.

A suivre...

Objectivité et jeu d'histoire...

Par Antoine Thévenon, webmestre du site
www.strategikon.net -
reproduction d'un récent éditorial du site

Lorsque j'ai reçu le dernier Vae Victis (le n° 45) une petite phrase dans un article a fait en moi "tilt". C'était au sujet d'un article de Frédéric Bey dans le Vieille Garde n° 23. L'auteur présentait rapidement le zine et l'article de F. Bey contenu dans ce numéro de Vieille Garde. Le thème est alléchant : *Le jeu d'histoire est-il politiquement correct ?* Bon, je ne peux pas parler précisément de cet article, car je n'ai toujours pas reçu le numéro en question. Mais c'est promis, je casserais du sucre sur F. Bey dans le prochain editorial :)))

Là je vais m'occuper du « pigiste » qui a pondu le petit texte. Je cite: " Le jeu d'histoire est-il politiquement correct ? La réponse est : probablement pas, puisque au contraire des moralisateurs candides et des tenants de la pensée unique qui entendent nous régenter, le jeu d'histoire est objectif, lui. ».

Je passerai sur les termes politiquement corrects, pensée unique et moralisateurs candides. Il me faudrait plus d'un éditorial pour explorer la question. Mais le terme qui me gêne le plus c'est « objectif ».

Prenons la définition du Larousse. Mon exemplaire date de 1989. J'ose imaginer qu'elle est toujours valable, la langue française n'ayant pas connu de révolution sémantique depuis cette date:

Objectif :

« 1. Qui existe indépendamment de la pensée. Réalité objective.

2. Qui ne fait pas intervenir d'éléments affectifs ou personnels dans ses jugements ; impartial.

3. Dont on ne peut contester le caractère scientifique. »

Et voilà le problème, le jeu d'histoire ne correspond à aucun de ces critères !!! Approfondissons.

1) Tout concepteur de wargame se base sur des sources historiques... Mais voilà, prenons le cas de Bouvines, dernier jeu de F Bey. L'auteur nous explique que l'ordre de bataille pour Bouvines est flou... Et il nous donne un ordre de grandeur allant presque du simple au double. Et je ne parle pas de l'OB de la bataille de Muret (de 20000 à 40000 hommes pour l'Aragon, 2000 hommes pour les croisées soit un rapport de force allant de 1/10 à 1/20)... Les sources sont rarement objectives. Il y a certains conflits où des navires ont été coulés plusieurs fois, où des défaites sont transformées en victoire, ou les pertes de l'adversaires sont gonflés (ou sous estimé), etc... Avouons qu'on peut toutefois recouper les sources mais pour des périodes lointaines les sources peuvent être rares voir inexistantes. Par exemple, pour l'Antiquité, de nombreux champs de bataille ne sont pas situés avec précision.

2) Ensuite un auteur apporte sa vision des choses... On ne peut pas dire que les auteurs américains, par exemple, ont

une vision neutre de la seconde guerre mondiale... Je ne crois pas, même avec la meilleure volonté du monde, qu'ils soient objectifs... Ils sont influencés par leur histoire, leur vision des choses, leur culture, leur conception politique, etc... C'est le cas pour tout concepteur qu'il soit américain, français, italien,... Et par exemple qui nous dit qu'un concepteur n'est pas influé par le résultat qu'il connaît d'avance... Le camp bleu a gagné, dans mon jeu il doit gagner même si en mettant tout à plat je me rends compte qu'il n'est pas logique que le camp bleu gagne... En effet le camp rouge possède les meilleures troupes, les meilleurs chefs, les meilleurs fusils. Pourtant les rouges ont perdu !!! A votre avis est-ce qu'un auteur persuadé que Napoléon pouvait gagner à Waterloo (il n'a pas eu de bol avec le Grouchy) fera le même jeu qu'un auteur persuadé que Napoléon ne pouvait pas gagner (le bol, cela ne sert à rien, Grouchy aime trop les fraises...)

3) Enfin, c'est vrai, il n'y a rien de plus objectif que de donner un moral de 7 à une unité de la garde et un 5 à une unité de grenadiers russes à la bataille de Borodino... Il y a des données quantifiables: portée d'un fusil, vitesse de l'infanterie, etc... Mais comment quantifier le moral d'une troupe, le sens d'initiative d'un chef, ou son charisme, et le coup de bol qui fait d'une manœuvre désastreuse une manœuvre de génie... Ce n'est pas à mon avis des données quantifiables objectivement : des jugements partiels et affectifs interviennent. C'est subjectif. Cela fait appel au "pif", à la subjectivité et à une pincée de hasard..

Donc le jeu d'histoire ne s'appuie que partiellement sur une réalité objective. Il est parfois partial. Et ne possède pas toujours un caractère scientifique.

En fait, notre ami n'aurait pas écrit cette bêtise s'il s'était rappelé la définition du jeu d'histoire : c'est un jeu de simulation des conflits. Une simulation n'est pas la réalité. Ce n'est qu'une tentative de la reproduire ou de la modéliser. Il y a obligatoirement à cause des méthodes employées, de la différence d'échelle et des objectifs recherchés une perte entre la réalité et la simulation. En aucun cas un jeu d'histoire ne peut être objectif car il n'est pas l'histoire.

L'ACADEMIE DU WARGAME

Académicien n°31 : **Olivier Clémentin**, né en 1970, joue depuis 21 ans et a débuté sur *Yorktown* de International Team. Pour lui l'Académie doit servir principalement à convertir de nouveaux wargameurs. Il est nommé Académicien suite à l'étude sur *War Without Mercy* publiée dans ce numéro. Son titre est Duc de Courlande.

Bienvenue à l'Académie !

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 1, Rue des Reculettes 75013 PARIS - Abonnement 15 E pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles- Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - **Ont contribué à ce numéro** : Olivier Clémentin, Luc OLIVIER, Véronique et Manon OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) - Tiré à 50 exemplaires -. **Site Web** : [HTTP://www.histofig.com/academie](http://www.histofig.com/academie)
email : panzer@free.fr