

# VIEILLE GARDE

Numero 27 ♣ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♣ 3 euros – 4 CAN \$



## Leros, The Island Prize



## The Gamers



## Tactical Combat Series # 8

# EDITORIAL

Paris, le 15 février 2004

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

C'est avec un léger retard mais néanmoins un grand plaisir que je vous souhaite une bonne et heureuse année 2004, remplie de parties de wargames et de chance au dé.

Ce numéro comprend une grosse étude sur *Leros* de la TCS. Cette Série des Combats tactiques le méritait bien et aurait pu être traitée beaucoup plus tôt car c'est un monument de l'histoire du wargame toujours intéressant, vivant et agréable à jouer. Pour la petite histoire, originellement, une étude était programmée en 1996 sur *Black Wednesday*, mais elle a finalement servie pour un article paru dans *Vae Victis*... J'ai donc attendu un temps raisonnable et la pratique assidue du suivant de la pile pour écrire cette étude. La TCS est une série fascinante car elle est très riche au niveau tactique mais dure à maîtriser au niveau opérationnel avec son système d'ordre qui pardonne peu l'erreur et surtout très longue à jouer. Une erreur de réflexion dans l'élaboration de la stratégie initiale n'apparaîtra évidemment qu'après un jour ou deux de combats, soit une bonne dizaine d'heures et provoquera souvent l'abandon de la partie en cours. Sur un petit jeu où l'on peut recommencer trois fois la partie dans la soirée ce n'est pas grave, avec un jeu de cette ampleur c'est plus gênant. C'est pour cela que *Semper Fi*, le dixième jeu de la série, est parfait pour s'initier aux nuances tactiques du combat. J'espère que les tactiques et stratégies proposées pour chaque camp vous donneront envie d'explorer ce merveilleux jeu, voire, pourquoi pas d'écrire une étude sur un autre jeu de la série...

Dans le dernier numéro, la Saga du Wargame avait fini l'exploration des années 80, nous abordons maintenant quelques annexes pour présenter des jeux marquants des compagnies de la décennie. *Victory Games* est ici à l'honneur avec ses jeux solo dans le Pacifique.

 Tactical Combat Series Rules v.3.1

Dans un numéro précédent, j'avais parlé d'un site web français [www.strategikon.info](http://www.strategikon.info), idéal pour notre hobby. Je ne peux que le recommander à nouveau et féliciter Antoine Thévenon, le valeureux webmestre.

Ce site permet en outre d'écouler les anciens numéros de VG et ainsi de faire connaître le fanzine à de nouveaux passionnés... et futurs Académiciens ??

Le prochain numéro verra sans une étude sur *Rise of the Roman Republic* de GMT et certainement les rubriques habituelles.

Luc, Comte de Leros

## QUIZ

Le quiz précédent a été trouvé par Olivier Clémentin. Il gagne donc un numéro gratuit de Vieille Garde... Ce quiz avait été proposé sur le site [www.strategikon.net](http://www.strategikon.net) et a provoqué un intérêt manifeste, étant découvert en moins de 24h.

Les pions étaient 1- Pearl Harbor (GDW), 2- Invasion America (SPI), 3- Operation Shoestring (GMT).

Voici un nouveau quiz, également diffusé sur Strategikon, une grosse surprise attend le premier à trouver...



## SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 17 : Leros

Pages 18 à 20 : La saga du Wargame et  
Académie du Wargame

# LEROS: THE ISLAND PRIZE

*Vaincre ou périr ?*

## FICHE TECHNIQUE

**Editeur :** The Gamers

**Concepteur :** David A. Friedrichs (jeu), Dean N. Essig (série)

**Sujet :** Les combats pour l'île de Leros en novembre 1943

**Echelle pions :** Section d'infanterie, équipe mitrailleuse, véhicule et canons individuels

**Echelle carte :** 125 m / hexagone

**Echelle temps :** tours de 20mn le jour - une heure la nuit

**Temps de jeu :** de 1h à 30h

## La Tactical Combat Series : la série la plus prolifique de The Gamers.

Titre	Front	Date	Année	Commentaires
Force Eagle's War	Moyen-Orient	Combats entre Russes et Américains	1990	Seul jeu moderne, v. 2 des règles.
1 - Bloody 110	Ardennes 44	The Battle for Clervaux, December 16-17, 1944	1989	Version 1 des règles.
2 - Objective Schmidt	Allemagne 44	The battle for Hürtgen Forest, November 2-6, 1944	1990	Version 2 des règles.
3 - Omaha	Normandie 44	The Omaha beachhead, June 6-7, 1944	1991	V2 des règles.
4 - Matanikau	Guadalcanal 42	Battles on the Matanikau River, September-October, 1942	1993	V3 des règles.
5 - GD 40	France 40	The Battle for Stonne, May 15, 1940	1993	V3 des règles.
6 - Hunters From the Sky	Crète 41	The Battle for Maleme Airfield, May 20-23, 1941	1994	V3.1 des règles, Pions relookés avec des silhouettes.
7 - Black Wednesday	URSS 43	The Battle for Krasny Bor, Februari 10, 1943	1995	idem
8 - Leros: The Island Prize	Méditerranée 43	The invasion of Leros, November 12-16, 1943	1995	idem
9 - GD'41	URSS 41	Battle for the Tula Highway, October 22-25, 1941	1996	idem
10 - Semper Fi	Corée 50	The US Marines in Korea, 1950	1997	idem
11 - A Raging Storm	Italie 44	The Campoleone Salient, February 3-4, 1944	1997	idem
12 - A Frozen Hell	Finlande 39	The Battle of Tolvajärvi, December 8-12, 1939	2000	idem
13 - Screaming Eagles In Holland	Pays-Bas 44	The Battle for Veghel, 22-23 September 1944	2002	idem

## Introduction sur TCS

### Une grande série

La *série des combats tactiques* est une des plus anciennes et plus prolifiques série de **The Gamers**, et heureusement malgré la disparition de la compagnie, les jeux continuent de paraître chez MMP (Multi Man

Publishing), toujours sous la houlette de Dean Essig. *Bloody Ridge*, le 14<sup>ème</sup> volume est déjà prévu, il simulera des combats pour Guadalcanal en septembre 1942.

Après une longue et difficile mise au point, TCS a finalement atteint sa maturité avec à la version 3.1 des règles. Utilisée depuis *Hunters from the Sky*, cette

version corrige les principales aberrations et lourdeurs du système – notamment un peu moins de jets de dés –, révélant la quintessence du combat tactique sauce deuxième GM. Les mécanismes du jeu sont simples mais, de part leur présentation et leurs spécificités, ils peuvent sembler complexes. L'échelle du jeu se situe à un niveau juste au-dessus de celui des jeux sub-tactiques comme *ASL* ou *En Pointe Toujours*, avec en même temps une saveur tactique et une dimension opérationnelle. Tous les jeux de la série sont longs à jouer, voire très longs, et demandent à être savourés. Certes ils présentent tous des scénarios reprenant les moments critiques de la bataille, mais seul la campagne entière permet de s'immerger dans l'ambiance du jeu. Heureusement l'investissement d'apprentissage des règles est unique et les tactiques à adopter sont logiques et « rapidement » acquises pour jouer tous les autres tomes de la série.

### Les échelles du jeu

L'échelle de la série est tactique : un pion vaut soit une section d'infanterie entre 20 et 30 hommes, soit un groupe de mitrailleuses ou mortiers, soit encore un char ou canon individuel. Le tour dure 20 minutes le jour et une heure la nuit, l'hexagone représente une

centaine de mètres. En dehors de petits scénarios qui simulent une partie des batailles proposées, les scénarios de campagne peuvent durer plusieurs jours, soit facilement une centaine de tours : 2 jours en 82 tours pour *Black Wednesday* et plus de 200 sur 5 jours pour *Leros*. Les parties seront donc passionnantes mais extrêmement longues.

### Un style de vie

Avec treize jeux parus et un temps de jeu colossal par boîte, TCS est presque une fin en soi à la façon *ASL*. Un joueur disposant d'un temps de jeu moyen, disons 5 à 10 h par semaine, peut occuper tous ses loisirs wargamiques à maîtriser chaque jeu en attendant le suivant. Avec le système d'ordre, la phase d'action intégrant tirs et mouvements et la gestion précise de l'artillerie et des blindés, TCS propose tous les ingrédients d'une bonne recette. C'est ce que nous commencerons à analyser avant de nous intéresser à la dimension opérationnelle du jeu, puis aux combats pour Leros et aux défis qui attendent les deux camps. En effet, comme la carte représente toute l'île, les conditions de victoire sont simples, il faut détruire l'autre camp, d'où la question du sous-titre : *Vaincre ou périr ?*

## Des mécanismes tactiques

### Les unités de combat

Le système de jeu distingue entre des unités individuelles comme les blindés ou les canons et des groupes tactiques comme l'infanterie et les armes lourdes. Ces unités présentent un type de tir : point ou area, que l'on pourrait traduire par tir sur cible ou tir de zone et un type de cible : *point*, *area* ou *both*, traduisible par cible unique, cible en zone et cible double. Le type de tir et le type de cible indiquent la table de tir utilisée et les éventuels modificateurs, nous en parlerons lors de combats. Dans un hex, il peut y avoir jusqu'à 30 pas d'infanterie et d'artillerie et 5 véhicules, mais la trop forte concentration dans un hexagone provoque des malus lors des combats.

**Les unités d'infanterie** représentent des sections d'infanterie avec cinq pas de pertes, mais également certaines unités spéciales qui n'ont que deux pas comme les commandos anglais LRDG et SBS. Elles tirent toujours en zone et sont également des cibles de zone. Chaque pion présente deux faces avec des valeurs différentes.

Le mode tir indique la puissance de feu, la portée et le moral de l'unité, en plus de l'identification tactique et historique. Le mode mouvement indique le type de tireur, le type de cible et la capacité de mouvement, en plus de l'identification tactique et historique.

**Les armes lourdes d'infanterie** représentent les mitrailleuses et les mortiers. Ils ont deux pas et portent les mêmes valeurs de celles de l'infanterie avec également des modes mouvement et tir.

**Les véhicules blindés** représentent un seul véhicule qui peut être en mode mouvement ou tir. Le mode tir indique la puissance de feu, la portée, la valeur de défense. Les véhicules ne testent jamais leur moral

**Company and Battalion** A Platoon is indicated by three dots, a Section by two.

**Regiment and Division**

**An Infantry Platoon (Fire Mode Side)**  
 E-2 115 28  
 3 6 3  
 Area Firepower  
 Range (red square outline indicates direct fire)  
 Morale (white on red indicates morale)

**An Infantry Platoon (Move Mode Side)**  
 E-2 115 28  
 AAG  
 Firer Type (P=Point, A=Area)  
 Target Type (P=Point, A=Area, B=Both)  
 Movement Allowance (TO=Tox Only)

**Basic Weapons Symbols**  
 AT Gun  
 MG (Machine-Gun)  
 Infantry Gun  
 Mortar

**A Typical Vehicle**  
 Type  
 P=V 1-1  
 28 2  
 2-11 28  
 Attack Rating  
 Point Defense (Black in Yellow)  
 Nominal Range (shown by white on red)

**A Truck**  
 Type  
 White Box shows Carrier status  
 Company, Battalion  
 Regiment  
 0-0 13-IV  
 IR GB  
 Attack Rating (no weapon)  
 Point Defense (Black in Yellow)

**A Mortar Platoon**  
 Caliber  
 H-2 115 28  
 2 20 3  
 Company, Battalion  
 Regiment  
 Division  
 Morale (shown by white on red)  
 Fire-power  
 Range (Red circle indicates indirect fire)

**Game Markers**  
 Turn  
 Day  
 Step Loss (one step down)  
 Weather  
 Fired  
 Buttoned Up  
 Suppressed  
 Target Hex  
 Paralyzed  
 Illum Round  
 Mines  
 Minefield  
 Smoke  
 Battery, Good Shoot / Battalion, Bad Shoot  
 Mine Breach  
 Level 2 Smoke  
 Dug In  
 Level 1 Smoke

**TCS Unit Explanations**

mais peuvent devenir « buttoned up » ou écoutes fermées suivant certains résultats de combat. Comme il n'y a quasiment pas de véhicules – juste quelques half-tracks allemands de DCA – nous n'en parlerons pas plus. Pareillement, suivant les jeux de la série, il peut exister des camions ou des jeeps, mais il n'y en a pas non plus dans *Leros*.

**L'artillerie** représente les canons antichars, les armes anti-aériens et les obusiers d'artillerie. Ils ont un seul pas et indiquent les mêmes valeurs que les véhicules ou aucune valeur pour les obusiers. La valeur de moral n'est pas présente, elle est de 3 pour les AT et AA et de 6 pour les obusiers.

### Le système d'ordre

La principale originalité du système de jeu réside dans l'obligation pour les joueurs de programmer les actions et réactions de leurs unités, à travers un système d'ordre assez précis. Un véritable travail d'Etat-Major et de réflexion est à fournir par les deux camps dès le début du jeu et au cours de la partie. Toutes les unités - sauf exception rare comme les unités spéciales ou les paras allemands le premier jour par exemple - doivent avoir un ordre implémenté pour agir. Le but du système d'ordres est à la fois de restreindre la liberté des joueurs – par rapport à d'autres jeux où le joueur agit à sa guise avec l'ensemble de ses unités – et de les obliger à gérer des opérations avec des missions et des objectifs dans un cadre temporel.

Les ordres sont de quatre types - attaque, mouvement, défense rapide ou préparée - et doivent être représentés graphiquement sur une feuille d'opération. Le principal problème de ce système est qu'il repose sur la bonne foi des joueurs avec des règles volontairement peu développées, voire floues. L'auteur précise même que "*plus les ordres sont précisément définis, plus ils sont durs à suivre*", ce qui ne va pas favoriser la recherche de la précision par le joueur. Souvent le manque de détail des règles risque d'être un peu gênant. Pour éviter cela, le joueur doit être très précis sur la feuille d'opération et être strict dans la définition des ordres. Et surtout jouer avec un partenaire honnête et coopératif, *pouiteurs* s'abstenir !

A travers un article paru dans *Operations* n°23, où Dean Essig répond à des questions du rédacteur, certains éclaircissements peuvent être apportés.

A savoir si une formation avec un ordre d'attaque peut se mettre « momentanément », lire indéfiniment, en défense, l'auteur répond que malheureusement rien ne l'en empêche. Il propose cependant de fixer des horaires limites d'attaque : par exemple, l'assaut doit être fini pour 17h00.

De même, à savoir si une unité avec un ordre de défense peut contre-attaquer pour reprendre sa position. L'auteur répond que si les conditions d'échec de la mission ne sont pas remplies, la contre-attaque est bien possible.

Idem, à savoir si une formation - compagnie ou bataillon - doit couvrir une taille maximum de périmètre, l'auteur répond que durant la Seconde Guerre Mondiale, une compagnie couvrait 2-3 hexs et un bataillon 5 à 8 hexs : les honnêtes joueurs devraient faire de même...

**L'attaque.** En théorie, un seul ordre d'attaque peut parfaitement durer toute la partie : tant que l'attaquant a bien défini ses différents objectifs et le déroulement logique de l'action, l'attaque peut suivre son cours. Evidemment c'est là que l'affaire se complique car il est extrêmement difficile d'imaginer pour Leros, par exemple, comment l'attaque globale de l'île va se dérouler dans le temps et surtout comment les formations amies vont se synchroniser sur l'ensemble de l'invasion. Il vaut donc mieux prévoir des phases d'attaques et espérer que les ordres seront implémentés à temps et à peu près dans les mêmes délais. Ce qui semble assez réaliste à la lecture de récits historiques de combats où les attaques se déroulent mal ou bien, suivant que les assauts sont cordonnés ou au contraire décalés, voire partiellement annulés ou repoussés.

**La défense.** En défense, le problème est du même type. Le périmètre doit être clairement tracé ainsi que les éventuelles lignes de repli et l'itinéraire de fuite. Il est alors possible au défenseur d'"attaquer" tous les ennemis situés dans son périmètre. Le problème est ici de savoir à quel moment la défense se transforme en contre-attaque. Le périmètre de défense doit être logique et basé sur un objectif géographique précis, la bonne foi intervient encore mais les joueurs peuvent se mettre d'accord au départ sur la dimension des objectifs géographiques, éventuellement en rapport avec la taille des formations comme précisé par Dean Essig. Le périmètre défendu dépendra évidemment de la taille de l'unité - compagnie ou bataillon -, mais il faut éviter d'être trop strict, ce qui cantonnerait la défense à un immobilisme apathique. Enfin, la différence entre défense rapide et préparée réside dans le temps nécessaire à la mise en oeuvre et dans l'établissement de retranchements qui favoriseront les bonnes positions défensives (*dug in* dans le texte) – bonus défensifs –. Il est intéressant de noter que le bonus défensif s'applique même si toutes les unités de la pile ne sont pas retranchées, d'où la possibilité d'établir une garnison minimale, renforçable par une réserve locale.

**Mouvement.** L'ordre de mouvement est généralement inutile, car il doit s'effectuer loin de l'ennemi. Il sera avantageusement remplacé par l'instruction préliminaire qui permet à une unité de gagner de nouvelles positions en attendant l'implémentation d'un ordre. Cependant pour des mouvements rapides à travers une carte inoccupée, l'ordre est intéressant car il est implémenté plus vite (normalement) qu'un ordre de défense rapide. Par exemple pour Leros, des troupes anglaises retranchées sur un côté de l'île alors que tous les Allemands débarquent à l'opposé, auront intérêt à créer deux feuilles d'ordres en même temps. Une qui aura un ordre de mouvement, assez vite implémenté, et une autre avec un ordre de défense sur une position précise, qui attendra la fin du mouvement pour être implémenté mais bénéficiera de l'avantage d'une longue préparation.

Chaque camp dispose, pour chaque scénario, d'un nombre défini de feuilles d'ordres qui peuvent être actives à la fois. Ce qui interdit une débauche d'actions

différentes et explique l'intérêt de stopper une mission mal engagée. Chaque camp peut aussi préparer un nombre équivalent de feuilles d'ordres futures. Il est intéressant de les préparer le plus tôt possible et donc d'avoir les idées très claires sur la stratégie à venir. Car pour implémenter de nouveaux ordres, il faut réussir un jet sur une table qui dépend à la fois de la qualité du commandement - indépendant du joueur, meilleur pour l'Allemand que pour l'Anglais dans Léros - et du temps passé depuis la rédaction de l'ordre, temps qui est pondéré par l'attitude de l'unité (active ou non). Ce mécanisme est fondamental car il va conditionner toutes les missions et possibilités de chaque camp. Le fait de réagir rapidement à une action imprévue de l'ennemi ou de transformer une attaque réussie en défense dépend de la prévision du joueur et de son commandement. Nous reparlerons plus loin de la gestion stratégique de ces mécanismes.

Pour un peu plus de souplesse, il est possible d'assigner des unités en réserve avec un ordre d'attaque ou de défense. Elles permettront de renforcer une défense, voire de contre-attaquer ou renforcer une attaque. Pour libérer une réserve, il faut réussir un jet de dé dépendant du niveau de commandement du camp. Les unités libérées agiront alors avec leur propre feuille d'ordre, tracée au moment où le joueur commence à tirer pour la libération de la réserve. Cette réserve peut être très utile, surtout si le joueur est doté d'un bon commandement.

Le joueur est laissé libre d'estimer l'instant où sa mission a réussi. Cela désactive les troupes, les laissant inertes et vulnérables jusqu'à l'implémentation d'un nouvel ordre. Il est possible d'attendre de réussir le jet d'implémentation pour annuler les ordres précédents, mais l'inconvénient est de ralentir l'obtention de nouveaux ordres car la formation n'est pas inactive. Enfin, en écrivant sa mission, le joueur définit des instructions à suivre en cas d'échec avec éventuellement un itinéraire de repli : les troupes devenant immédiatement non-assignées. Le moment où une mission échoue est ici encore laissé à l'appréciation du joueur. Ce qui peut être un peu limite dans certains cas comme la perte de 95% des troupes ou de l'intégralité de la position défensive...

Toute la gestion des ordres nécessite une bonne lecture des règles et beaucoup de bonne foi. Il faut absolument que les joueurs dessinent clairement leurs ordres et gardent une copie de toutes les feuilles d'ordres implémentées. D'abord cela permettra à chaque camp de contrôler son maximum autorisé de feuilles, et surtout à l'adversaire de pouvoir vérifier en fin de partie la rigueur de la rédaction ennemie. Il est

largement conseillé d'avoir toujours une feuille non implémentée en attente pour toute formation avec un ordre en cours, même si elle ne sera peut être jamais utilisée.

## Le tour de jeu

Le tour de jeu commence par la phase de commandement où les joueurs peuvent tenter d'implémenter les feuilles d'ordres inactives, puis rédiger d'éventuels nouveaux ordres, changer des affectations de troupes, voire déclencher des réserves. Une phase de tirs aériens suit pour gérer chaque heure un éventuel changement de la météo, et l'action de l'aviation allemande - éventuellement anglaise suivant une règle optionnelle -. Enfin, les deux camps tirent l'initiative, et jouent la phase d'action, qui est en fait la partie centrale du tour. Finalement une phase de nettoyage des marqueurs termine le tour de jeu. Dans tous les cas, même s'il ne se passe pas beaucoup d'action sur la carte, les tours seront malheureusement longs ; certes je l'ai déjà dit mais je le redirai encore car c'est le principal problème du jeu.

### Weighted Turn Numbers

3 if unassigned and no direct fires.  
2 if assigned but no direct fires. (2 is the max possible at night.)  
1 if direct fires.

### Command Prep Table

Type	Weighted Turns Elapsed					
	1-12	13-26	27-41	42-55	56-70	71+
Prepared Defense	1-6	7-12	13-27	28-42	43-60	61+
Attack	1-4	5-7	8-16	17-25	26-38	39+
Hasty Defense	1-3	4-6	7-15	16-21	22-33	34+
Move	1 or less	10	8	6	4	3
	2	10	9	7	5	4
	3	11	10	8	6	5
	4	12	11	9	7	6
Command Prep	5	12	11	10	8	7
+	6	np	12	11	9	8
Op Sheet Size	7-8	np	12	11	10	9
	9 or more	np	np	12	11	10
						9

Notes:  
# = Roll or more on two dice to implement.  
np = Not Possible.

## La phase d'action

### Le choix de l'initiative

L'ordonnancement d'un tour entre les deux camps, contrairement à beaucoup d'autres jeux n'est pas fixé, mais tiré au dé chaque tour ; le gagnant choisissant d'agir avant ou après son adversaire. Agir en premier permet de bouger et tirer d'abord, donc détruire l'ennemi offensivement ou occuper une position. Mais, corrélativement, cela réduit les réactions d'opportunité, car tout tir offensif interdit le tir défensif et le mouvement. Et inversement risque de déclencher plus de tirs d'opportunité de troupes ennemies qui auraient tirées offensivement si elles avaient commencé. Agir en second, en revanche, permet de tirer et bouger plus efficacement car l'ennemi a déjà agit, mais évidemment avec les seules unités encore en bon état. Choisir entre laisser l'ennemi dévoiler ses cartes ou lui voler l'opportunité pour agir immédiatement est le premier des nombreux choix qui pimentent la phase d'action.

## Area Fire Table

Total all applicable modifiers (column shifts to get a net shift before applying any). Resolve fires shifted off either edge of the table on the last table column.

The Terrain:	Class	Regular	Some Units Dug In	All Units Dug In	Notes
Billiard Table		+2	0	-1	(applies to Sortie Attacks)
Open		0	-1	-2	(applies to Sortie Attacks)
Partly Protective		-1	-2	-2	(applies to Sortie Attacks)
Protective		-2	-3	-3	(applies to Sortie Attacks)

Ignore P-type units when determining the Dug In quality of the target hex.

-1 if Fire is at Night in an Lighted Area  
-2 if at Night, not in an Lighted Area

### The Target:

- +1 if any unit in hex is in MOVE MODE
- 1 if all or some units in the hex are already SUPPRESSED or PARALYZED
- 1 if the Target Hex is in Smoke or an Artillery Attack Zone (Do not apply to Artillery Fire Resolution)
- 2 if at least one of the units in the hex have a P-type DEFENSE of 2 or more
- +2 Overwatch Fires vs ROAD MOVING target
- +1 CROSSFIRE (See 11.2)

Do Not Apply to Artillery Fires  
Do Not Apply to Artillery Fires

(applies to Sortie Attacks)  
(applies to Sortie Attacks)  
(applies to Sortie Attacks)  
(applies to Sortie Attacks)

Range: Applies to every weapon (including Mortars, use range of spotter) EXCEPT Artillery and Sortie attacks.  
Apply the longest range firing unit only for each fire.

- +4 In hex
- +2 1 hex
- +1 2 hexes
- 0 3-4 hexes
- 1 5 hexes
- 3 6 or more hexes

Stacking (All apply to Sortie Attacks) (ignore P-types and anything riding a Half-track, COUNT things being towed)  
+0 1 to 7 steps in hex  
+1 8 to 12 steps in hex  
+3 13 or more steps in hex

## Suppressed Fires, Firers in Artillery Attack Hexes, or Buttoned Up Firers are x1/2 (these are cumulative)

Result	Total Firepower Directed at Hex																	
	Less than 1	1	2	3	4	5	6-7	8-9	10-12	13-16	17-20	21-25	26-50	51-75	76-100	101-150	151+	
No Effect	11..53	11..51	11..45	11..42	11..36	11..34	11..32	11..26	11..24	11..22	11..16	11..14	11..12	11	—	—	—	—
Morale Check	54..65	52..63	46..56	43..54	41..51	35..45	33..42	31..35	25..33	23..26	21..24	15..21	13..15	12	—	—	—	—
-1 Step	66	64..66	61..66	55..66	52..65	46..63	43..61	36..55	34..53	31..51	25..45	22..43	16..41	13..35	11..33	11..31	11..25	—
One Die x1/2	—	—	—	—	66	64..66	62..66	56..65	54..63	52..61	46..54	44..52	42..46	36..43	34..42	32..35	26..33	—
Two Dice x1/2	—	—	—	—	—	—	—	66	64..66	62..66	55..66	53..65	51..61	44..55	43..52	36..46	34..43	—
Three Dice x1/2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	66	62..66	56..66	53..66	51..66	44..66

### Battalion Morale Additions:

- +1 if casualty result is 4 to 5 steps
  - +2 if casualty result is 6 or more steps.
- Add Battalion Morale addition to EACH Battalion in the hex (if more than one).  
All results other than No Effect require a Morale Check.  
Dice results require division by 2 and rounding.  
Any applicable units in the target hex must Button Up.

## Artillery Barrage Fire Values

Size Ranges (mm)-->	100 or less	101-120	121-130	131-200	201-300	301 or more
Common Sizes-->	75	105	122	150,155	8 inch	16 inch
Battery Barrage Markers	8	12	15	18	30	120
Good Shoot	4	5	6	8	14	54
Bad Shoot	—	—	—	—	—	—

### Battalion Barrage Markers

Good Shoot	11	16	20	25	43	167
Bad Shoot	5	7	9	11	19	75

### Barrage Zone Sizes:

Battery: Target Hex only  
Battalion: Target Hex and the Six Adjacent Hexes.  
Units in or entering hexes adjacent to a Barrage Zone Hex are attacked with 1/2 the Barrage Zone's Firepower.

### Fast Fire Missions:

Pay three times the ammunition. 122mm guns or smaller. Firepower above is x2.

# Tactical Combat Series: v.3.1 Charts & Tables

©1994 The Gamers, Inc. All Rights Reserved.

### ***Le tout intégré***

Lors de sa phase d'action, le joueur peut faire agir toutes ses unités qui ont un ordre. Il n'y a pas de séquence de jeu précisant le déroulement de la phase - mouvement, tirs, réactions - comme par exemple à ASL. Dans TCS tout est librement effectué au choix du joueur.

Chaque pion présente deux faces : d'un côté il bouge, de l'autre il tire ; chacun restreignant l'autre. Le joueur choisira le côté de l'unité pendant le mouvement, sachant qu'il coûte un demi-mouvement pour passer de tir à combat - l'inverse étant gratuit. Cela représente littéralement le soldat se relevant moins vite qu'il se jette au sol. Certains résultats de combat obligent les troupes à passer en mode tir.

Une unité qui commence la phase en mode tir peut exécuter un SFA (*Suppressive Fire Action* ou tir offensif) avec d'autres unités du même camp quelque soit leur proximité et n'importe quand durant la phase d'action du joueur. Le SFA est indiqué par un marqueur « *Fired* » et empêche tout mouvement ou tir d'opportunité jusqu'à la fin du tour en cours. Ce tir offensif est la seule façon de grouper les tirs de piles différentes, donc obtenir des tirs croisés, mais sa principale contrainte est de bloquer l'unité jusqu'à la fin du tour. Inversement, une unité qui bouge ne pourra plus tirer offensivement, mais elle pourra effectuer un assaut et un tir défensif d'opportunité durant la phase d'action ennemie. Le déroulement de la phase d'action est vraiment laissé à la liberté du joueur. Il peut tirer offensivement quelques piles d'unité de soutien, puis avancer une infanterie pour tester l'ennemi, et en fonction de la réaction ennemie, déclencher un tir d'opportunité défensive avec une pile qui n'a pas tiré offensivement, enfin suivant l'état de l'ennemi, avancer une bonne pile pour prendre l'ennemi d'assaut. Ainsi même si le joueur est libre d'exécuter ses actions à sa guise, il a intérêt à calculer au mieux ses actions : ne pas faire tirer toutes ses troupes en tir offensif, bien organiser ses soutiens d'artillerie, préparer des piles bien placées pour les tirs d'opportunité et bouger précautionneusement ses unités.

Une bonne tactique est de *supprimer* (résultat moral défavorable) les défenseurs, s'avancer pour occuper une meilleure position, le *supprimer* encore, puis manœuvrer pour l'obliger à déguerpir ou le prendre d'assaut. Si le défenseur n'est pas *suppressed*, il ne faut pas partir à la charge à travers son champ de tir d'opportunité, mais attendre un tour de plus et recommencer la manip...

### ***Mouvement / tir d'opportunité***

Le mouvement du pion dépend évidemment de l'ordre de sa formation, plutôt offensif lorsque l'ordre est d'attaquer ou de bouger, mais il autorise éventuellement une réorganisation de la défense. Ce déplacement peut générer un tir défensif d'opportunité, *overwatch trigger*, suivant le terrain traversé et la distance du tireur. Ainsi le terrain "billard" (jetée pour *Leros*) - quelle que soit la distance, si l'unité est visible - déclenche un tir défensif. Le déplacement en terrain

clair est repérable jusqu'à 400 m (3 hexs), le terrain défensif protège jusque dans l'hexagone adjacent. Le feu d'opportunité est déclenché pour chaque hexagone de mouvement et exécuté par une pile de la défense et une seule. L'attaquant a ensuite le droit de riposter avec une pile non en mouvement, qui n'a pas tiré offensivement et n'est pas *suppressed*. D'où l'intérêt de confectionner quelques bonnes piles bien placées plutôt que de disperser ses troupes. L'inconvénient de la concentration est d'offrir une meilleure cible aux tirs ennemis. Avec une section d'infanterie et une section de mitrailleuse aucun malus n'est généré, en rajoutant une autre section d'infanterie, un léger malus est subi. Ce malus peut être facilement contrôlé par le terrain et l'établissement de retranchements.

#### **Table des malus d'empilement**

1 à 7 pas dans l'hex : 0

8 à 12 pas : +1

13 à 30 pas : +3

Les tirs d'opportunité peuvent aussi être déclenchés par des tirs ennemis aussi bien tir offensif que d'opportunité. Les limites étant que seule une pile peut tirer et que seul un échange est permis : une réaction à un tir, mais pas de réaction à une réaction de réaction. Le cas le plus long est une réaction à un mouvement qui peut déclencher une réaction sur le tir de réaction.

### ***Le déroulement des tirs***

Le tir sur zone (*area fire*) s'exécute en additionnant tous les facteurs de tirs des unités impliquées, puis en calculant les colonnes de bonus et malus, ce qui donne une colonne de tir et provoque, avec un tirage de deux dés (résultats de 11 à 66), un résultat sur la table. Les résultats possibles sont : rien, un test moral et des pas de pertes (de 1 à 3 dés divisés par deux) associé à un test moral. Les principaux bonus de tir sont fournis par une taille volumineuse de la cible et son déplacement. Les principaux malus sont apportés par le terrain, les retranchements d'une défense préparée (*dug in*), la nuit. La portée peut être un bonus jusqu'à deux hexs et un malus à partir de 5 hexs. Enfin, un intéressant bonus est celui du tir croisé, seulement possible en cas de tir offensif, car il doit provenir de plusieurs directions. Il donne à la fois un bonus au tir et un malus au moral de la cible. Le tir n'est évidemment possible qu'avec une ligne de tir dégagée, ce qui n'est pas toujours évident avec une île au relief aussi tourmenté. Il est intéressant de noter que les hauteurs n'apportent pas de modificateurs aux tirs, comme on pourrait s'y attendre avec un jeu tactique. Il n'y a ainsi pas d'avantage particulier à occuper une hauteur face à un adversaire plus bas. Le tir sur cible (*point fire*), entre chars et canons, ne sera pas évoqué car il est pratiquement absent de *Leros*.

### ***Le moral des troupes***

Les tests moraux sont exécutés sur une table suivant le moral de l'unité, de nombreux modificateurs et deux dés lus de 11 à 66. Le moral de l'unité dépend de la valeur initiale du pion, des pertes subies et du malus de moral de bataillon. Les résultats vont de rien à *Suppressed*, *Paralyzed*, *SYR* ou *Surrender*.



**Supressed** empêche l'unité de bouger, changer de mode, tirer en opportunité ou régler des tirs d'artillerie, par contre elle pourra tirer offensivement à demi puissance et lancer des attaques antichars. Le marqueur est enlevé en fin de tour.

**Paralyzed** bloque totalement l'unité pour le tour. A la fin du tour, elle devient *suppressed*.

**SYR** (*Save Yourself Retreats*) provoque le tirage sur une nouvelle table où l'unité peut perdre des pas et reculer de 3 à 5 hexs. Il est intéressant de noter que toutes les pièces d'artillerie sont automatiquement éliminées.

**Surrender** provoque la disparition totale de la pile.

Une notion intéressante de TCS qui est totalement absente de *ASL*, par exemple est **le moral de bataillon**. Ce moral permet de mesurer les lourdes pertes subies par une formation. Il est représenté sur une aide de jeu avec une case par bataillon. Pour chaque résultat de combat qui inflige 4 ou 5 pertes, un marqueur 1 est posé dans la case correspondante, pour 6 ou plus, un marqueur 2. Le nombre de marqueur est ajouté comme malus à tout test moral d'une unité de la formation. A la fin de chaque tour, le joueur peut tenter de diminuer le malus par un jet de dé inférieur ou égal au niveau actuel de moral. Ce mécanisme simple est intelligent car il donne une bonne raison, lorsqu'un bataillon est en train de subir douloureusement un combat, de se replier pour améliorer son moral. D'où l'intérêt d'une gestion globale des formations du joueur, dont nous reparlerons plus bas. Il aurait été intéressant d'étendre le mécanisme à l'ensemble des pertes subies durant le tour par formation, voire des points par seuil de pertes globales comme 50%, 70%...

### **Les assauts**

Les assauts représentent une variante des tirs sur zone et se déroulent lorsqu'une unité ou une pile pénètre dans un hex occupé par l'ennemi. L'attaquant subit les tirs d'opportunité puis avance dans l'hex. Le défenseur choisit alors de combattre ou fuir, ce qui provoque un résultat SYR. S'il reste, il tire, l'attaquant subit son résultat et en plus teste son moral en doublant sa valeur de moral, sauf pour les troupes d'élites tels les *Pionniers*, les *Brandeburgen*, SBS et LRGD. Si l'attaquant tient, il tire à son tour et le défenseur subit le résultat et teste à son tour le moral. Au début de chaque round d'assaut, l'attaquant peut décider de s'enfuir (SYR) sinon le combat dure jusqu'à la destruction d'un des deux camps. Devant les avantages de la défense, l'option de l'assaut ne doit être tentée que contre un adversaire très faible, souvent au niveau moral paralysé ou avec seulement un ou deux pas restant. Bien sûr les troupes d'élite qui ne doublent pas leur moral et bénéficient en plus d'une colonne de décalage, sont particulièrement valables pour la mission mais elles vont certainement souffrir et ne dureront pas longtemps. Comme les jeux de campagne s'étendent sur de nombreux tours, il est rare que l'urgence nécessite de prendre des risques démesurés comme un assaut sur une pile ennemie forte, seul peut être pour certains jeux comme *Black Wednesday* avec une énorme disproportion de force en faveur du Russe. Les véhicules peuvent également effectuer des assauts appelés *overruns*. Enfin, une combinaison d'assaut et d'*overrun* s'appelle un assaut consolidé. Nous ne les

analyserons pas en détail, car, comme nous l'avons déjà dit, il n'y a pratiquement pas de véhicules dans *Leros*.

### **L'artillerie**

Sous le terme général d'artillerie se positionnent tous les types de canons de l'antichar jusqu'à l'obusier de campagne, nous les séparerons en quatre catégories.

**Les canons AT et de DCA** constituent plus une variété puissante mais fragile d'unité d'infanterie. Avec la quasi-absence de chars dans *Leros*, les AT ne tireront principalement que sur zone mais ils peuvent être groupés avec l'infanterie. Avec un seul pas, ils sont un bon apport à une section sans provoquer de sur-empilement. La DCA anglaise constituée de Bofors est un excellent support d'infanterie, chaque canon étant meilleur en tir que toute une section de fantassins. Mais attention ne pas la perdre inutilement car elle gêne les parachutages et elle neutralise indirectement la Luftwaffe : l'Allemand reçoit plus d'avions chaque tour quand il n'y a plus que trois canons anti-aérien anglais sur la carte.

**Les mortiers** sont une arme extrêmement utile pour soutenir l'infanterie. Certes ils ont une puissance de feu assez faible, mais il est possible de grouper leurs feux s'ils sont empilés, aussi bien en tir offensif qu'en tir d'opportunité. Attention cependant car ils n'ont droit qu'à deux tirs d'opportunité par tour : un dans chaque phase. Le deuxième intérêt des mortiers est qu'ils peuvent tirer en tir indirect guidé par une unité qui voit la cible. Le modificateur de distance de tir est calculé à partir de l'observateur qui peut être toute troupe amie de même commandement. Par exemple un mortier de bataillon peut être dirigé par toute section du même bataillon. Enfin dernier avantage, le mortier peut tirer des fumigènes qui vont gêner la vue et faciliter les assauts ; à l'exception du petit mortier de 2 pouces anglais. Ils peuvent également tirer des obus éclairants pour améliorer la visibilité nocturne.

**Les obusiers** représentent des pièces d'artillerie de campagne soit sur la carte, soit hors-carte. Pour *Leros*, la carte couvrant toute l'île, il n'y a pas d'artillerie hors-carte. Chaque pion représente un canon qui peut tirer en tir direct ou indirect de la même manière que les mortiers mais avec des marqueurs de barrage spécifique. En tir indirect, le joueur choisit un hex cible, puis tire sur une table pour savoir si le tir a bien lieu, s'il dérive et si c'est un bon tir ou un tir médiocre. Suivant le calibre et la qualité du tir, la puissance de feu est calculée et le tir résolu sur la table de tir de zone avec des malus allégés. Si le tir était un bon tir (*good shoot*), le marqueur reste sur la carte jusqu'à la prochaine phase d'action du joueur et attaque toute unité entrant dans l'hex. Chaque scénario ou jeu de campagne donne globalement par calibre et type de mission (HE, éclairants ou fumigènes) le nombre de munitions disponibles pour l'ensemble du jeu. Chaque tir direct ou indirect va coûter une munition, voire trois si c'est un tir rapide qui double la puissance de feu. Cette gestion des munitions n'est pas trop fastidieuse et elle permet d'éviter le travers de nombreux jeux où l'artillerie tire éternellement à pleine puissance. Ici il

faut gérer ses munitions et utiliser ses canons à bon escient.

**Les canons de marine** italiens servit par des anglais ne sont pas représentés par des marqueurs mais sont présents sur les côtes de l'île pour gêner les débarquements allemands et suivent un découpage de l'île en zones. Chaque navire allemand qui arrive sur la plage sera attaqué par toutes les batteries qui peuvent atteindre la zone. La batterie peut rater son coup, repousser le navire qui rentrera au port avec son chargement, voire couler le bateau avec son chargement. L'Allemand élimine la menace en occupant les hexs de batterie, ce qui sera certainement un des premiers objectifs des Paras.

### **L'aviation et les paras**

Dans le jeu de campagne standard seul l'Allemand dispose d'un support aérien, il faut jouer une règle optionnelle pour voir arriver la RAF. Chaque tour de jeu, l'Allemand tire sur une table de sortie aérienne qui peut lui fournir entre un et huit aéronefs : Me-109, Stuka ou JU-88. Chaque avion peut attaquer une cible ennemie sur la table de tir appropriée à la cible frappée. Disposer d'autant d'avions chaque tour est une arme extrêmement puissante en faveur de l'Allemand, ce qui a été critiqué par des joueurs sur les forums de discussion Internet. Avec une trentaine de tours de jour, l'aviation allemande peut provoquer beaucoup de pertes anglaises, surtout parmi des unités en déplacement. Un autre atout de la Luftwaffe est la possibilité de parachuter des unités n'importe où sur l'île. Des marqueurs JU-52 sont fournis pour transporter les Paras entre les aérodromes d'Athènes et Leros, avec une piste de transport composée de cases. Le joueur organise ses vagues de Paras et déplace ses avions de case en case au cours de tours ; la drop zone étant choisi initialement et secrètement par l'Allemand au départ des avions. Le largage suit des règles simples avec la possibilité de dérive et de pertes suivant l'hex d'atterrissage : type de terrain, troupes ennemies et canons de DCA.

### **La marine**

Présente des deux côtés, elle sert presque uniquement pour transporter des troupes. En dehors d'une brève intervention de la Royal Navy chaque jour à minuit, l'Anglais dispose d'une compagnie à rapatrier d'une île voisine. Quand à l'Allemand, l'ensemble de ses forces doit débarquer sur une plage ou être déchargé à partir d'une jetée. Comme pour l'aviation allemande, chaque camp dispose d'une piste de mouvement naval pour gérer la progression des navires entre les ports de départ et Leros, sachant que les navires doivent aller dans l'île puis revenir au port. Si la météo est à la tempête, les navires ne progressent pas du tour. Pour l'Anglais, il ne faut surtout pas oublier l'unité de renfort qui pourra constituer une bonne réserve. Pour l'Allemand, qui évidemment ne peut pas transporter toutes ses troupes d'un coup par manque de navires, il faudra constituer des vagues et organiser ses convois. Sachant que avant que chaque unité ne quitte le port de départ, il faut lui assigner une zone précise d'arrivée et remplir une feuille d'ordres.

## **Une dimension opérationnelle**

### **Considérations générales**

La simulation révèle toute sa saveur en jeu de campagne. En effet les joueurs doivent alors gérer l'attrition de leurs troupes, l'attribution des ordres et l'arrivée d'éventuels renforts, souvent sans véritables contraintes de temps mais en réagissant promptement aux coups de l'ennemi. Cela en plus des choix tactiques locaux de déplacements et de tirs. Il faut véritablement se mettre dans la peau du commandant gérant sa bataille sur les plans stratégiques et opérationnels, voire même du commandant de compagnie engageant ses moyens au mieux. Les principes simples de stratégie prennent alors toute leur vigueur.

### ***Définir les moyens***

Le joueur doit réfléchir sur les troupes disponibles au début du jeu, les éventuels renforts et les moyens de l'ennemi. En fonction de la durée de la bataille et de ses intentions générales, le joueur va compartimenter le terrain, planifier le déroulement de ses actions et la façon dont il imagine l'organisation des missions. Le jeu est réellement conçu dans cet esprit, car plus le joueur aura une vision claire du futur, plus ses ordres seront pertinents et cadreront à la situation.

### ***Définir les missions***

Nous avons déjà dit que le nombre de feuilles d'ordres était limité et que tout changement d'ordre était aléatoire dans le temps. Il faudra donc approprier les moyens à la mission. Ainsi, si l'attribution de missions de compagnie peut sembler plus précise, il faudra souvent l'éviter. D'abord car il n'est simplement pas possible d'assigner une feuille à chacune, ensuite parce qu'une compagnie qui possède entre 3 et 5 sections a rarement le poids nécessaire au bon accomplissement d'un ordre. Les ordres de bataillon, même si moins précis, sont largement préférables.

### ***L'économie des troupes***

Les joueurs n'ont jamais assez de troupes pour accomplir tous leurs souhaits, il faut donc proportionner toute action à la menace exercée. Si l'ennemi attaque, avec plusieurs bataillons complets, un bataillon réduit, malgré une défense héroïque dans une bonne position en défense préparée, le bataillon sera submergé, sauf si des renforts arrivent assez tôt. Ces renforts peuvent recouvrir la forme de réserves disponibles initialement ou d'une contre-attaque implémentée à temps. Si l'affaire tourne mal, il sera toujours possible d'échouer la mission et de se replier. Enfin, il faut faire attention à l'attrition, car toute perte, même si elle joue peu sur le tir, joue beaucoup sur le moral, et les pions disparaissent vite. Aucune formation ne sortira intacte d'un engagement, donc il faut absolument garder des réserves fraîches pour l'avenir. Heureusement des renforts sont disponibles côté allemand. Par contre pour l'Anglais, la gestion globale de l'attrition des formations est fondamentale, car il n'y a que peu de renforts et les troupes disponibles vont être beaucoup sollicitées.

## Les combats pour l'île

Les réflexions stratégiques proposées sont issues à la fois des parties jouées, des *Player's Notes* fournies dans les règles, du magnifique article de David E. Newport paru dans *Operations* #24 et des discussions sur le forum TCS de *Consimworld*.

### Les scénarios et les conditions de victoire

*Leros* : *The Island Prize* comprend 5 scénarios dont certains peuvent servir de point de départ au jeu de campagne.

**Scénario 1 - The Curtain Raises.** Ce scénario simule la première matinée de l'assaut allemand (12 novembre 1943) et dure 19 tours. Il est intéressant pour s'initier aux stratégies d'ouverture du jeu mais comme il utilise le placement imposé, c'est surtout un exemple d'ouverture à éviter pour l'Allemand et d'un mauvais exemple de placement anglais.

**Scénario 2 – Drop Zone Leros.** Ce petit scénario de 10 tours simule le parachutage allemand de l'après midi du premier jour (12 novembre 1943). Il est rapide à jouer et permet de s'initier en douceur aux mécanismes de parachutages ; de plus il n'utilise qu'une carte sur les trois.

**Scénario 3 – Night Melee.** Avec seulement 4 tours et une seule carte, ce scénario est idéal pour débiter avec TCS sur Leros. L'action se déroule au petit matin du troisième jour de l'assaut. Le seul problème est la longueur du placement qui va sans doute être aussi longue que le jeu lui-même.

**Scénario 4 – The Big Show.** Ce scénario simule les combats du troisième jour (14 novembre 1943) et dure 36 tours. Il présente une contre-attaque anglaise contre les têtes de plage allemandes. Le placement sera long, le jeu aussi et la situation est certainement moins intéressante que celle du premier jour où tout est encore possible.

**Scénario 5 – The Curtain Falls.** Ce scénario propose la cinquième et dernière journée de l'assaut (16 novembre 1943) en 38 tours. C'est l'hallali pour les Anglais avec l'assaut massif et déterminé des troupes allemandes. Les mêmes commentaires que pour le scénario précédent peuvent s'appliquer ...

Globalement l'intérêt des scénarios est de permettre de maîtriser les règles, les tactiques élémentaires et de se familiariser avec le terrain en un temps réduit, mais seul le jeu de campagne complet est véritablement passionnant et plein de challenges. Les scénarios 1, 4 et 5 peuvent servir de point de départ pour la campagne dont les objectifs sont très clairs, faire capituler l'ennemi ou, pour l'Anglais avoir encore une unité à la fin du dernier tour de jeu : le 17 novembre. La capitulation dépend d'un jet de dé modifié par le nombre de dizaine de pas de troupes survivantes. Chaque camp a droit à deux tests ennemis par partie, à partir du deuxième jour au matin. Comme l'Anglais obtient très peu de renforts et qu'ils arrivent très rapidement, l'allemand devra détruire du Tommy avant de tenter sa chance. Inversement comme les Allemands échelonnent leurs renforts en fonction des navettes de transports, un test n'est donc pas exclu après une

brillante contre-attaque anglaise qui aurait réduit le nombre de troupes dans l'île au début du deuxième jour. Après la capitulation d'un camp, le gagnant calcule ses pertes pour déterminer son niveau de victoire qui va d'une victoire à la Pyrrhus jusqu'à la victoire stratégique.

Quelques options non-historiques peuvent être utilisées pour améliorer la situation anglaise comme une intervention de la RAF, le placement initial sur l'île de troupes arrivant normalement en renforts et la présence d'une compagnie supplémentaire historiquement disparue avec le torpillage de son transport. Egalement possible est l'utilisation de troupes italiennes, présentes mais qui n'ont rien fait, ou de commandos grecs. Enfin, plus intéressant, le changement du commandant en chef qui donne un meilleur niveau de commandement allié. L'utilisation de la plupart de ces options donne un niveau de victoire supplémentaire à l'Allemand. Pour sa part, il peut lancer son invasion un peu plus tôt pour bénéficier de la nuit. La situation historique étant déjà suffisamment riche, ces options ne seront pas évoquées dans nos réflexions.

Suite à des discussions parues sur le forum TCS de *Consimworld*, il apparaît que les Allemands ne sont pas obligés de débarquer dès le premier tour, et peuvent attendre éventuellement que les Paras aient nettoyé les batteries côtières (s'ils sont rapides et chanceux). Ainsi les Allemands peuvent se placer sur les boxes navals avec des lettres mais également sur les boxes avant les lettres et ainsi retarder le débarquement de quelques tours. Le jeu de campagne s'organise donc de la sorte : L'Allemand écrit ses ordres initiaux pour toutes les troupes embarquées, qu'elles débarquent au tour 1 ou plus tard (navire par navire), puis sélectionne les hexes de parachutages des paras, qui peuvent être également retardés ou reportés. Ensuite l'Anglais se place sans connaître les OP Sheets allemands. Et enfin l'Allemand se positionne comme il l'a planifié initialement et le jeu commence.

### La topographie de l'île

Trois cartes forment la totalité de l'île dans des tons verts-marrons qui surprennent un peu pour une île réputée rocailleuse, mais permettent de lire clairement le relief et les différents éléments de terrain, ce qui est essentiel. En plus de l'île sont présents les Tracks pour permettre les mouvements navals allemands et anglais et les mouvements aériens allemands.

Le point le plus satisfaisant pour le wargameur est que la totalité de l'île est présente ce qui évite les effets « bord du monde » si préjudiciables dans certains wargames : avec de l'eau tout autour, il faut tout défendre et aucun bord de carte n'aide ou ne gêne. Certes les parties les plus reculées ne verront sans doute jamais de combat mais comme le but est de survivre, tout est possible...

Les éléments de terrain intéressants à mentionner sont d'abord le terrain dit « clair » qui est systématiquement « *partially protective* » et non « *open* », ce qui donne un bonus en défense et au moral, ensuite les villages qui sont « *protectives* », ainsi que le château de Leros qui donne en plus deux colonnes de protection et enfin les jetées dont nous reparlerons souvent. Le relief est

plutôt tourmenté avec de nombreuses courbes de niveau de 25 m. Chaque passage de niveau, quelque soit le sens, coûte des points de mouvement. De plus la ligne de vue sera souvent bloquée, son calcul est généralement ardu et les joueurs devront souvent trancher arbitrairement. Il y a huit jetées sur la carte, elles sont essentielles à l'Allemand pour y débarquer du matériel lourd (canons, mortiers de 120, véhicules...). Enfin la côte de l'île est divisée en 16 zones qui serviront à l'allemand pour planifier son débarquement. Chaque zone suivant sa situation sera battue par certaines batteries côtières qui tireront sur tout navire allemand. Il y a 26 batteries côtières dites italiennes, même si elles sont servies par des anglais qui parsèment de façon inégales les hauteurs et falaises de l'île. Attention à l'errata qui précise que les batteries ne tirent qu'une fois par phase et non par zone de débarquement, ce qui est à l'avantage de l'Allemand.

Du nord au sud, l'île peut être découpée en quatre parties : d'abord le **bloc nord** avec les zones de débarquements 1 – Parteni Bay et sa jetée –, 2 – Biefuti Bay –, 3 – Palma Bay –, 14, 15 et 16 avec le Clidi ridge et ses batteries côtières. C'est une zone stratégique d'abord par sa jetée, puis par les faibles valeurs de défense côtières des zones 1, 15 et 16.

Ensuite, le **premier étranglement** avec les zones 4 – Aldina Bay – et 13 – Gurna Bay. Lorsque le nord est perdu, si l'Allemand y a débarqué, c'est une bonne ligne de défense anglaise, courte et composée de bon terrain défensif. Aldina Bay (4) est une bonne zone de débarquement.

Puis le **centre** avec les zones 5, le nord de la 11 – Portolago Bay – et 12. Les villages de Leros et de Portolago et les reliefs alentours en font une bonne zone de défense contenant en plus trois jetées. La zone 5 contenant le château de Leros est très peu couverte par les canons côtiers et constitue une éventuelle zone de diversion.

Enfin, le **sud de l'île** avec les zones 6 – Pandeli Bay –, 7, 8, 9 – Serocampo Bay –, 10 et le sud de la 11. Le sud de cette zone verra sans doute peu d'action avec ses formidables défenses côtières et son relief peu accessible. Le village de St Giorgo au sud de la zone 11 est extrêmement important avec ses quatre jetées, heureusement pour l'Anglais, il est bien protégé.

### **La résistance anglaise**

Comme indiqué plus haut, il est très important de comprendre qu'il n'y a pas d'objectifs stratégiques à capturer pour assurer la victoire. Ici il faut capturer l'île et pour cela détruire l'ennemi. L'Anglais n'a aucun intérêt à s'accrocher à un point particulier de l'île. Il faut s'installer du mieux possible, puis en fonction du débarquement allemand, contre-attaquer pour anéantir la tête de pont ou la réduire suffisamment pour provoquer une capitulation germanique. Dans tous les cas, une défense statique est sûre d'apporter la défaite, au même titre qu'une contre-attaque mal montée, pilonnée par les Stukas.

### **Troupes disponibles**

Au départ l'Anglais dispose de l'essentiel de la 234<sup>ème</sup> Brigade d'infanterie, soit quatre bataillons d'infanterie à quatre compagnies (3 sections chaque) et une compagnie lourde avec deux sections d'infanterie, cinq mortiers et deux MG. Notez que suite au dernier errata, les deux mortiers de 2" sont à enlever de l'OB.

Malheureusement seuls deux bataillons sont complets : 2 Royal Irish Fusiliers (Irish) et 1 King's Own (Kings), le 4 Royal East Kent (Buffs) dispose seulement de trois compagnies (la quatrième est au fond de l'eau avec le HMS Eclipse), enfin seule une compagnie du 2 Queen's Own Royal West Kents (Kents) est disponible, les trois autres compagnies sont à Samos et arriveront en renfort par bateau et sous-marin.

En plus, l'Anglais dispose d'un bataillon de MG (15 MG), un bataillon AT (8 AT), d'unités antiaériennes (12 AA), d'une batterie du 9th Regt Royal Artillery (4 canons), de trois sections de LRDG et de trois sections de SBS.

### **Placement initial**

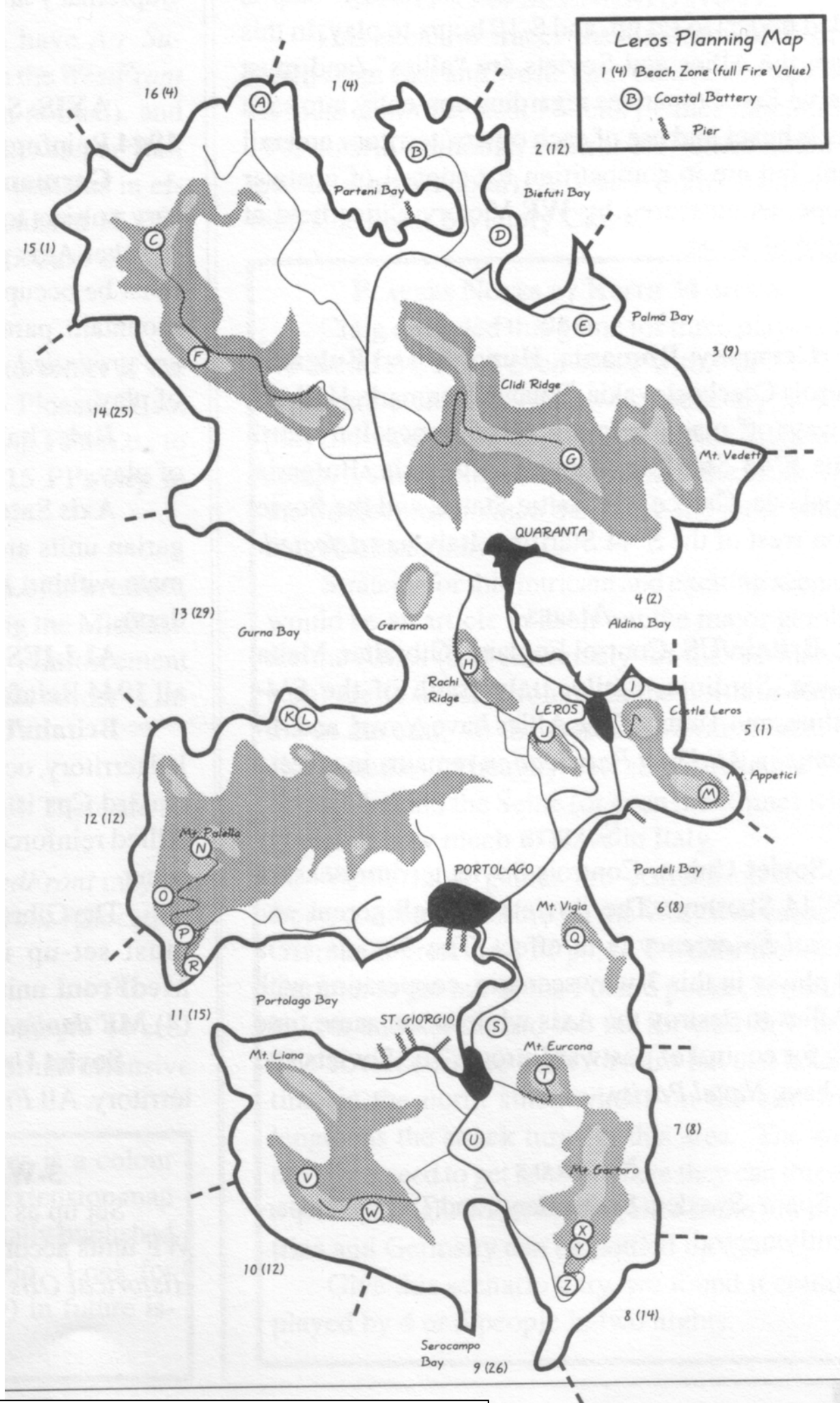
Pour le jeu de campagne, le joueur peut choisir entre un placement historique qui n'est pas très optimum (pour dire le moins) et un placement libre beaucoup plus intéressant. Pour nos réflexions stratégiques, nous partirons du placement libre.

Avec trois bataillons disponibles, il faut installer un bataillon en anneau entre Portolago et Gurna Bay, diviser un second en hérissons de compagnies renforcées de MG, AT et AA pour tenir les jetées hors de l'anneau et enfin, garder le troisième bataillon en réserve comme force de contre-attaque pour repousser toute tentative allemande face à une jetée. En résumé, une zone sécurisée pour interdire les jetées à l'Allemand et assez de forces pour lancer de vigoureuses contre-attaques.

L'anneau central est établi en triangle entre Portolago, Castle Leros et Rachi Ridge. Le bataillon profite du bon terrain défensif et couvre deux des quatre zones de jetées. La plupart des AT peuvent être gardés en réserve au centre : ils ne sont pas très efficaces face à l'infanterie par contre peuvent être redoutable contre les véhicules Flak vers la fin du jeu.

Pour la défense des jetées extérieures, comme Parteni Bay est une zone d'invasion très probable, il faudra au moins deux compagnies et de nombreuses armes lourdes. Par contre comme St Gorgio n'est pas facile à approcher à cause des batteries côtières, il peut être défendu plus légèrement. En gros, une compagnie dans St Gorgio avec quelques armes lourdes et une compagnie autour du Mont Eucorna peuvent suffisamment retarder les attaquants pour que les réserves arrivent.

Attention de garnisonner les canons côtiers car il n'est rien de plus gênant que de perdre une batterie par un assaut para avant même d'avoir pu tirer. L'emplacement de ces canons côtiers peut être idéal pour les AA car ils ont souvent un superbe champ de tir et sont difficiles d'accès. La Battery T sur le Mont Eucorna et la Battery B à la Parteni bay peuvent être redoutables avec un Bofors et de l'infanterie. Certaines batteries sont un peu trop excentrées pour être féroce ment défendues, le mieux est de les protéger avec des LRDG et des SBS, avec peut être une MG. Mais il faut quand même les protéger car sinon c'est une proie trop facile pour les paras allemands, l'intérêt des commandos anglais est qu'ils bougent sans ordres et pourront donc se replier quand ils seront nécessaires ailleurs.



Carte extraite du *Canadian's Wargame Journal* #45

## **Déroulement de la bataille**

Avec pratiquement tous les anglais présents au début face à une montée en charge progressive des Allemands, il est clair qu'il faudra agir rapidement pour repousser l'ennemi à la mer. Malheureusement avec un *Command Prep Rating* de 5 et aucun bonus de staff ce sera peu évident, d'autant plus que le nombre d'*OP Sheets* implémentées est limité à 6. Cela ne doit pas empêcher la contre-attaque mais il faudra avoir les idées claires et planifier sérieusement. Certes une bonne installation défensive est fondamentale pour gêner les Allemands, mais une simple défense est vouée à l'échec car l'ennemi prendra son temps pour débarquer, organiser ses forces et détruire chaque défense isolément. Pour éviter ce scénario, l'objectif est de forcer l'Allemand à capituler le second jour de la bataille.

Les réserves doivent donc être engagées rapidement et efficacement. Leur placement est important, le mieux est de placer deux compagnies au sud vers Portolago et deux compagnies avec les armes lourdes au nord vers Rachi Ridge. De cette manière, il est possible de frapper au nord ou au sud avec deux compagnies engagées dans l'heure et deux autres compagnies en renfort, trois ou quatre jours plus tard. Il faut absolument résister à la tentation d'envoyer la moitié du bataillon dans chaque direction car cela provoquerait deux contre-attaques trop faibles et inefficaces. Si l'ennemi attaque directement au centre toutes les réserves peuvent être engagées directement. L'Anglais doit donc déterminer l'attaque principale de l'allemand et y engager toutes ses réserves, il ne faut pas se tromper...

Les réserves devront foncer sur l'ennemi pendant que les troupes placées localement neutraliseront l'ennemi et tireront des rideaux de fumée avec leurs mortiers pour favoriser l'approche des renforts. Le but est de repousser l'allemand à la mer ou du moins de le contrer jusqu'à la nuit durant laquelle une vaste contre-attaque pourra finir le travail, hors de vue de la Luftwaffe. Les troupes placées localement servent de base d'appui et de soutien pour la réserve de contre-attaque. Si l'attaque ne débouche pas, il vaut mieux se replier et se réorganiser pour attendre la nuit. La bonne tactique est alors de tenir les hauteurs et infliger des pertes sur les renforts débarquant.

Comme il est dur de bouger durant la journée à cause de la Luftwaffe, il faudra utiliser la nuit pour concentrer les forces et lancer une contre-attaque massive pour rejeter les Allemands à la mer, s'ils sont toujours là. S'ils sont durement atteints, un jet de capitulation avant l'arrivée des renforts du jour suivant peut apporter la victoire.

Si cela ne marche pas, Il faudra tenir bon durant le jour, regrouper les survivants durant la nuit et frapper encore. Cela sera de plus en plus dur avec l'attrition de la journée précédente.

Si les Allemand ne se sont pas rendus au matin du 14, cela n'arrivera sans doute jamais. A ce moment, il faudra s'installer en défense et leur faire payer durement la victoire... Il se peut même qu'avec les pertes subies, ils soient incapables de s'emparer de l'île.

Tactiquement l'Anglais est avantagé sur l'Allemand au départ car il dispose d'artillerie, de puissants Bofors AA et de nombreux mortiers. L'artillerie doit être utilisée intensivement et immédiatement car sa vie sera brève, étant certainement une cible prioritaire de la Luftwaffe. Les AA qui ont été initialement bien positionnés sont redoutables en tir direct ou d'opportunité face à l'infanterie ennemie.

Enfin un mot sur les trois compagnies et unités lourdes du bataillon *Kents* qui sont basées à Samos et peuvent arriver en renfort. Il y a seize cases entre le port de départ et la première zone accessible de l'île. Il faut évidemment les charger sur les navires dès le premier tour, même si la zone d'arrivée doit être indiquée et la feuille d'ordre remplie avant qu'ils ne partent ; le mieux étant de les faire arriver au centre de l'île (zone 4 ou 5). Comme il n'y a pas assez de transport, il faudra faire deux tours, les armes lourdes doivent faire partie du premier chargement, car elles sont les plus utiles. Normalement, à moins que le temps soit vraiment exceptionnellement mauvais, à la fin du premier jour, tout le bataillon doit être présent sur Leros.

## **L'assaut allemand**

L'Allemand est l'assaillant, c'est-à-dire que c'est sur lui que repose l'offensive et l'organisation d'un plan d'attaque pour vaincre. Son plan peut être décrit globalement en trois points :

- Débarquer pour capturer une jetée et former une solide tête de pont.
- Tenir contre l'inévitable contre-attaque alliée.
- Récupérer les armes lourdes et prendre l'île.

## **Troupes disponibles**

Pour s'emparer de l'île, l'Allemand dispose du Kampfgruppe Müller soit quatre bataillons d'infanterie, deux compagnies et des unités de soutien. Les II-16 et II-65 sont de bonne qualité avec un moral de 3, trois compagnies de fantassins (3xInf et 1MG), une compagnie lourde (3xMG, 5xMrt), une compagnie d'obusiers et une compagnie AT. Ce sont les meilleures troupes qui seront le fer de lance de l'assaut.

Le III-440 qui a un moral de 4 et le II-Luftwaffe avec un moral de 5 comprennent également trois compagnies de fantassins et une compagnie lourde. Ces bataillons ont une bonne puissance de feu mais moins de punch offensif. Ils seront bons pour couvrir un flanc ou soutenir un assaut.

Notons que toutes les compagnies lourdes des quatre bataillons ont été laissées au port à Kos et devront arriver en renfort. Chacune comporte 3 MG et 3 mortiers de 81 qui pourront débarquer n'importe où et 2 mortiers de 120 qui devront utiliser une jetée. Il y a onze cases entre le port de départ et la première zone accessible de l'île. Un bataillon de parachutistes, le I-2 *Fallschirmjäger*, composé de trois compagnies de chasseurs peut être largué dès le début n'importe où sur l'île. La compagnie lourde est encore à Athènes et devra arriver sur zone avant d'être larguée. Il y a huit

zones entre l'aérodrome de départ et Leros à l'aller et cinq au retour.

Deux compagnies d'élite : 2 Pionnier et Küst Co, sont, certes petites (3xInf et 1 MG), mais elles ont un excellent moral et ne le double pas dans les assauts. Elles seront un complément parfait aux bataillons d'assaut.

Les unités lourdes : deux batteries d'artillerie de 105 et une unité de flak (4x88 et 4xHalftrack AA), sont également encore à Kos et pourront débarquer dès qu'une jetée sera disponible.

Enfin quelques renforts des réserves du Groupe d'armée E peuvent être disponibles sur un jet de dé. A partir du 12 à 18h00, sur un 6 au dé, une compagnie Para et une compagnie de Commandos Brandenburg (9-III), puis 24h plus tard également sur un 6, les trois autres compagnies du III-Brg, et enfin également 24h plus tard, idem sur un 6, trois compagnies du II-Brg. Ces renforts ne sont pas très nombreux mais sont d'excellentes troupes et les Paras peuvent même être largués. L'Allemand choisit de tirer pour déclencher les réserves car avec le deuxième groupe, il a 72h pour faire capituler l'Allié ou perdre. Avec le troisième groupe, il lui reste 24h pour vaincre.

Avec un *Command Prep Rating* de 3 et le *staffing modifier*, il sera assez rapide de changer les ordres, surtout que le nombre d'*OP Sheets* implémentées peut se monter à 8.

### Le débarquement

Le premier problème allemand est de choisir un lieu de débarquement car il n'y a pas de plages précises et, avec le placement libre, toutes les zones sont possibles. Il y a quatre facteurs à considérer pour planifier l'invasion :

1. Il n'y a que quatre zones avec des jetées.
2. Certaines zones sont mieux défendues par les batteries côtières que d'autres.
3. Les trois compagnies de Paras peuvent être parachutées n'importe où.
4. Il faut éviter les pertes excessives car elles comptent pour la victoire.

L'analyse va être géographique en utilisant les quatre facteurs.

Au nord, se trouve la jetée de Parteni Bay défendue par deux faibles batteries. C'est le meilleur site d'invasion car les troupes débarquent facilement et capturent les batteries en avançant vers la jetée. Un parachutage à Liberio sur la route de Leros isole la zone des réserves ennemies comme le ferait un débarquement à Aldina Bay.

Une deuxième jetée se trouve sur la côte Est, dans la Pandeli Bay. En dehors des 8 points de batterie de la baie, le secteur adjacent du château de Leros et du Mont Appetici, est peu défendu. Malheureusement c'est le cœur de la défense alliée et il faudra capturer une large colline, deux villages et encore une colline pour éviter tout tir sur la jetée. Il peut être intéressant de débarquer une petite force de diversion mais pas d'en faire le site principal d'invasion.

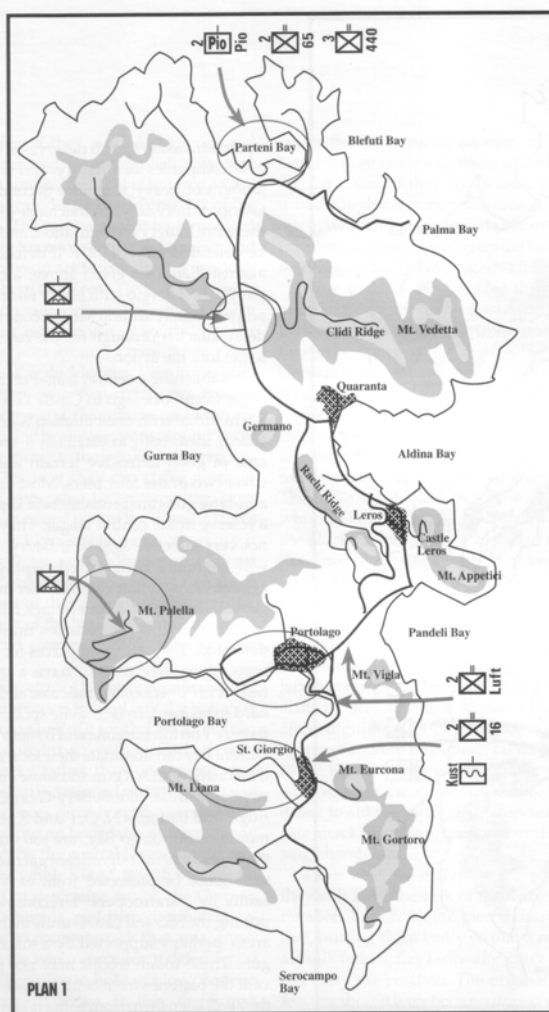
Le troisième groupe de jetées est situé dans le village de Portolago et il présente sensiblement les mêmes

inconvenients avec en plus des batteries côtières puissantes : à rejeter.

La dernière zone avec des jetées est le village de St Giorgio. Il faudra planifier sérieusement l'affaire mais c'est jouable. D'abord, il faut débarquer sur la côte Est au sud de la Pandela Bay : zones 6 ou 7. Avec 8 points de batterie, environ un quart des attaquants devraient être repoussés, sauf neutralisation des deux batteries par les Paras. Les envahisseurs devront alors combattre sur 1,5 km en traversant toute l'île. Les Paras seront utilisés pour faire écran sur le flanc nord et bloquer les réserves ennemies jusqu'à ce que St Giorgio soit attaqué. Les batteries à l'embouchure de la Portolago Bay doivent être neutralisées pour que les renforts utilisent les jetées. Les Paras seront encore sollicités car ils sont les mieux qualifiés pour ce travail.

Comme l'Allemand doit remplir ses OP Sheets avant le placement allié, il ne peut pas profiter d'éventuelles faiblesses de placement. Sérieusement, il faut assumer que Parteni Bay et St Giorgio seront fortement tenus avec en plus un bataillon de réserve au centre. Comme se focaliser sur une seule zone de jetée risque de faciliter le plan de bataille allié, il faut absolument attaquer les deux zones. Ce qui donne deux ouvertures et forcera l'Allié à choisir ou engager ses réserves.

En fonction de ces réflexions, David E. Newport propose deux plans concrets dans *Operations #24*, avec l'accord de Dean Essig nous en reprenons l'essentiel ici.



### Plan 1 : Parteni Bay

Ce plan se focalise sur la jetée au nord, tout en engageant de fortes forces au sud. Les II-65, III-440 et 2 Pionnier débarquent à Parteni Bay pour s'emparer de la jetée, pendant que deux compagnies de Paras sautent autour de Liberio. En tout 9 compagnies d'infanterie sont utilisées pour isoler Parteni Bay et capturer – normalement rapidement – la jetée.

A l'Est, les II-16, II-Luftwaffe et Küst Co débarquent au sud de Pandeli Bay, pendant que la troisième compagnie de Paras saute sur le Mont Palella pour s'emparer des batteries couvrant l'entrée de Portelago Bay. Les II-16 et Küst Co foncent sur St Giorgio pendant que le II-Luftwaffe couvre le flanc nord. Avec ce plan, St Giorgio, Portolago et même la jetée de Pandeli Bay sont menacées. Certes l'attaquant subira quelques pertes des batteries côtières et aura du mal à capturer St Giorgio mais cela constitue une redoutable diversion face à l'Allié. Si l'attaque sur St Giorgio échoue, les troupes pourront se replier vers le sud sur le Mont Gortoro. Elles y établiront un périmètre défensif puissant en restant menaçant pour le flanc sud britannique.

### Plan 2 : San Giorgio

Ce plan se focalise plus sur les jetées du sud, tout en conservant une menace crédible sur la jetée de Parteni Bay. Les II-16, III-440 et Küst Co débarquent à Pandeli Bay pendant que deux compagnies de Paras sautent sur les batteries Q et M des Monts Vigla et Eurcona. La troisième compagnie de Paras saute toujours sur le Mont Palella pour nettoyer les batteries couvrant l'entrée de Portelago Bay. Dans ce plan, la majorité des envahisseurs débarquent à Pandeli Bay et les réserves alliées devront éliminer les Paras pour les attaquer.

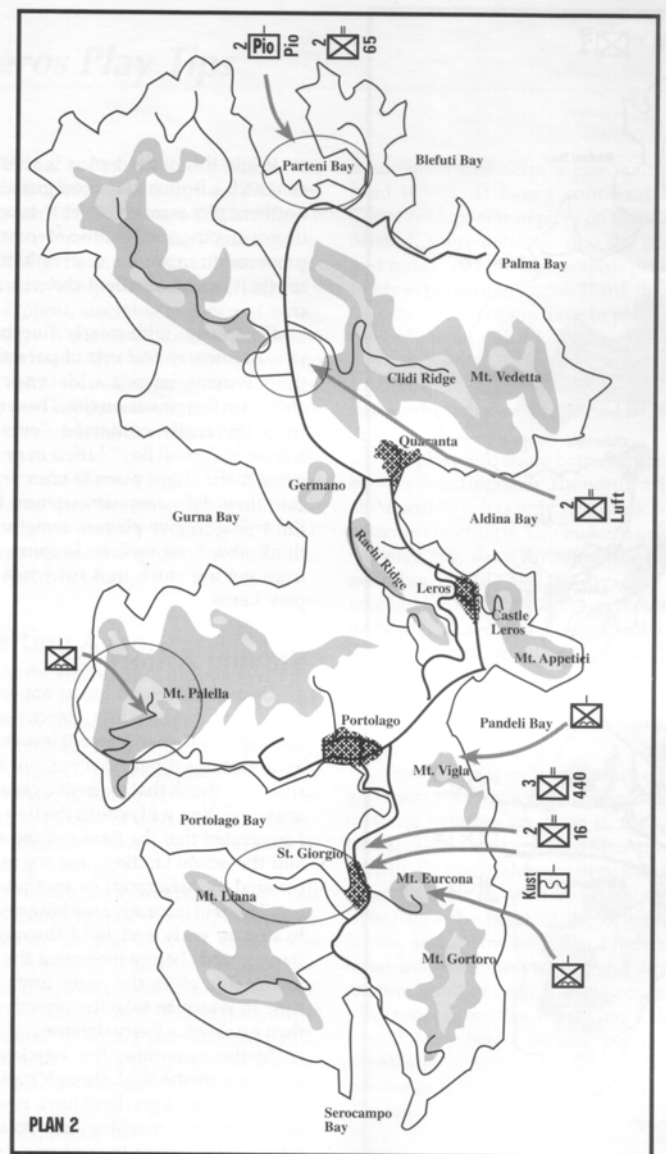
Pendant ce temps, les II-65 et 2 Pionnier débarquent à Parteni Bay dans le nord. Ils ne seront peut être pas assez puissants pour capturer la jetée mais vont sérieusement la menacer. Le II-Luftwaffe débarque à Aldina Bay, longe Cliri Ridge avec comme objectif de bloquer la route de Parteni Bay au niveau de Liberio et des hauteurs devant la jetée. Il peut alors se tourner vers le nord et aider à capturer la jetée de Parteni Bay.

Bien que le deuxième plan soit plus risqué que le premier, il peut surprendre le Britannique. La jetée Nord est beaucoup plus simple à prendre car plus proche et si l'Allié engage trop de troupes au nord ou n'a pas prévu sérieusement l'engagement de ses réserves au sud, le plan a de grandes chances de succès.

Evidemment avec presque cinq bataillons d'infanterie et un de Paras, l'Allemand a de nombreuses possibilités de choix de sites d'invasion. Lors des premières parties, l'assaut unique sur Parteni Bay peut marcher, mais après il faudra sans doute passer à un plan en deux attaques comme exposé par David, voire à un plan plus complexe que je vous laisse imaginer...

### Rester sur l'île et la capturer

Une fois le débarquement planifié et exécuté, l'Allemand doit prendre ses objectifs et établir un



solide périmètre, dans un temps compté et en évitant des pertes excessives.

Dans les deux plans proposés, le flanc des attaques et de la zone de débarquement sont couverts par des Paras ou un autre débarquement. Ceci pour forcer un attaquant à se déployer prématurément et attaquer un flanc garde avant la force principale. Ce qui va donner du temps à la force principale pour s'emparer de son objectif et établir une défense rapide.

Pour s'emparer d'un objectif, l'Allemand doit organiser un assaut méthodique mais rapide. Comme il n'a pas plus lourd que des MG, cela prendra plus de temps pour neutraliser une défense. Il faut l'accepter et ne pas lancer de grands assauts juste parce qu'il y a plein d'infanterie. Même si dans Leros, chaque hex est au moins *Partly Protective* – ce qui fournit un meilleur couvert défensif – l'Allié dispose de suffisamment d'armes lourdes dans les secteurs importants pour rendre chaque mouvement audacieux dangereux.

La luftwaffe sera la clé du succès car elle est potentiellement disponible chaque jour, peut intervenir n'importe où sur l'île et frapper puissamment suivant le type d'appareil. Il faut utiliser les frappes aériennes pour *supprimer* les positions fortes afin que l'infanterie puisse s'avancer vers ses objectifs. Si les



réserves britanniques sont en mouvement, un mitraillage de la tête de colonne par des Me-109 devrait les ralentir et gagner du temps pour finir l'assaut sur les jetées. Les canons anglais et mortiers constituent également une cible prioritaire car ils sont gênants et peu robustes.

En conclusion, les tâches sont assez claires : nettoyer les zones de jetée, prendre les hauteurs avoisinantes et organiser la défense. Puis, tenir un périmètre solide sur les pentes descendantes vers les jetées, ce qui permettra de ne pas être vu des canons ennemis tout en les voyant franchir la ligne de crête. Dans le même temps, il faut apporter le plus rapidement possible les armes lourdes par bateau. Enfin commencer les ordres de défense rapide dès que possible et les garder tant que les canons ne sont pas en position. La zone doit être sécurisée avant l'arrivée de la contre-attaque alliée, sinon ce sera très dur...



## Conclusion : un grand et long jeu

La *Série Tactique* de **The Gamers** présente un excellent système de jeu pour tous les fronts de la 2ème GM, remarquable aussi bien au niveau tactique que opérationnel, dimension qui manque à un jeu comme *ASL*. Cependant quelques points faibles sont à mentionner. Tout d'abord la partie est extrêmement longue à jouer et demandera de nombreuses soirées ; et surtout il faut avoir des joueurs intègres dotés d'un esprit clair et méthodique. En fait le joueur y retrouvera en plaisir, l'investissement qu'il y aura mis en temps et en réflexion. Heureusement avec l'ensemble des jeux existants et d'autres déjà programmés, l'investissement est largement rentable.

A la question initiale « *vaincre ou périr ?* », la réponse dépendra des plans des deux camps et surtout de leur implémentation. D'un côté choisir une bonne stratégie de débarquement avec une tête de pont principale et une ou plusieurs diversions, pour apporter le matériel lourd et pousser à travers l'île. De l'autre assurer un placement initial le plus efficace possible avec une bonne réserve, foncer et détruire la tête de pont ennemie pour accumuler suffisamment de pertes ennemies afin de déclencher sa capitulation. La question s'applique bien aux deux camps et chacun en aura une des deux alternatives...

Luc Olivier, Comte de Leros

## Bibliographie

**Paper Wars #25** - June 1996

**Canadian Wargamers Journal #45** - Spring 1996

**Canadian Wargamers Journal #46** - Spring 1997

**Zone of Control #7** - Summer 1996

**Operations #24** - Spring 1997

**F&M #114** - July/August 1997

### Sur TCS

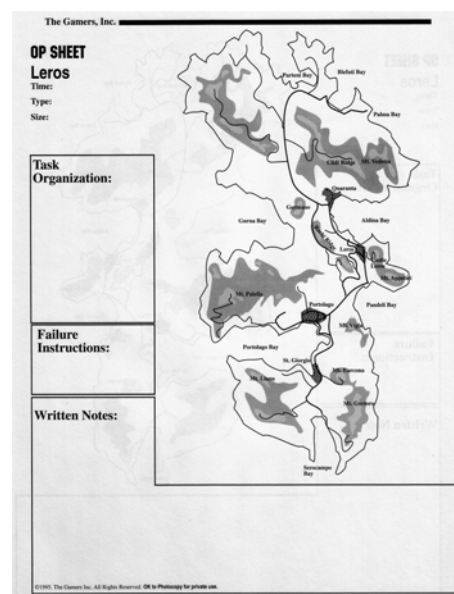
**Operations #18** - Fall 1995 : La manoeuvre dans TCS - 1ère Partie.

**Operations #19** - Winter 1995 : La manoeuvre dans TCS - 2ème Partie.

**Operations #23** - Winter 1996 : TCS Op Sheets.

### 2-08 Errata Leros (20 June 96)

1. In order to resolve the conflict between the two rules regarding coastal batteries (one stating they can only fire once per phase and the other claiming they can fire once per Landing Zone), the correct version is that they can only fire once per phase.
2. Delete the "or less" from the Parachute Loss Table's bottom row, it should read "1", not "1 or less."
3. Apply the entire range of AA guns when determining distance for the Parachute Loss Table, 3.6e is in error when it says to ignore those at ranges greater than three hexes.
4. The II-16 Bn (German) Battalion Morale Box is missing, it should have one with the others.
5. The range on the 2 inch British Mortars is inaccurately long (they are rated here as being essentially the same as 60mm Mortars, which is not correct). In order to make these units match the method used in *Matanikau* and *A Raging Storm*, their values (something less than the current 2 points each) should be integrated evenly through the battalions they support. Effectively, this means remove them from the game.



# LA SAGA DU WARGAME - Les années 80

## Annexe 1 : Victory Games

### TOKYO EXPRESS (1988)

Conçu pour simuler les affrontements navals nocturnes de la fin de l'année 1942, au nord de Guadalcanal, *Tokyo Express* est un excellent jeu prévu en solitaire. C'est une simulation tactique très précise qui permet de comprendre l'intensité des actions navales nocturnes de façon très vivante ; en fait même si quelque fois les mécanismes de manoeuvre du Japonais peuvent surprendre, l'ensemble permet de ressentir vraiment ce que les marins ont pu connaître, ou du moins ce qu'ils en ont écrit dans leurs récits...

#### Les deux camps et leurs spécificités

Pour commencer à pratiquer *Tokyo Express*, l'auteur recommande de lire les règles de base - un livret d'une vingtaine de page -, puis de jouer plusieurs fois le scénario de base pour s'imprégner des mécanismes de mouvement et de combat. Une fois ces mécanismes bien intégrés, il est alors possible de s'attaquer au jeu avancé (un livret de 60 pages) et ses quatre scénarios historiques, puis aux sept situations hypothétiques : de quoi passer de nombreuses heures seul face aux Japonais !

Classiquement un scénario de *Tokyo Express* se déroule en deux temps, premièrement les deux camps ne se sont pas repérés, le Japonais se dirige vers son objectif pour remplir sa mission, tandis que l'Américain patrouille pour intercepter le Nippon. Deuxièmement, une fois le contact établi, le combat naval se déroule, toujours très meurtrier et généralement rapidement réglé. Le tour de jeu dure 10 mn, chaque hexagone couvre 1,5 km et chaque pion représente un navire Cuirassé, Croiseur lourd ou léger et Destroyer.

#### Mécanismes en solitaire

Au début du scénario, le joueur connaît le niveau de force du Japonais, ainsi que le nombre et la position de ses forces cachées. Le niveau de force indique le nombre de marqueurs à placer dans une coupelle et, en gros, la puissance de la flotte rencontrée ; par exemple, en dessous de 6, la marine Japonaise ne contiendra pas de cuirassés. Les pions de forces cachées vont se déplacer sur la carte jusqu'à leur détection par la flotte US. Le joueur tirera alors un marqueur de la coupelle, soit il est égal à 0 et la flotte n'était qu'un écho radar, soit il indique une valeur qui, sur une table, donnera la composition de la formation rencontrée. Lorsque la somme des valeurs est égale ou dépasse le niveau de force du scénario, toutes les forces japonaises cachées subsistantes sont considérées comme des leurres et quittent la surface de la mer. Ce mécanisme permet de simuler de manière assez simple un déploiement Japonais réaliste en rapport avec la puissance de l'américain, mais tout en restant aléatoire, donc différent pour chaque partie.

#### Formations et mouvement

Chaque tour de jeu, le joueur compose ses formations US, leur attribue un ordre de mouvement et une vitesse qui resteront valables pour l'ensemble du tour. Puis il programme le mouvement de chaque force cachée et de chaque formation Japonaise. S'il n'y a pas d'ennemi à proximité, la flotte niponne fonce vers sa mission : ravitaillement, bombardement ou attaque des convois US. Si un ennemi est proche, une table indique une direction et un ordre de mouvement en rapport avec la menace. Le tour est découpé en six impulsions, chacun permettant au navire, suivant sa vitesse de bouger d'un hex ou non, puis le joueur tire trois marqueurs parmi les 18 du pool d'action. Sur ces 18 marqueurs, il y a 15 blancs, un « Détection US », un « Détection Japonaise » et un « Combat », lorsqu'un de ces trois marqueurs est tiré, l'action nommée se déroule. Il y aura donc une seule tentative de détection et un seul combat au cours des six impulsions d'un tour et ils interviendront de manière totalement aléatoire. Evidemment le moment n'est pas toujours intéressant car l'ennemi n'est pas forcément à la portée idéale lors du tirage, mais cela simule parfaitement l'aléatoire entourant ces combats navals nocturnes.

#### Détection et combats

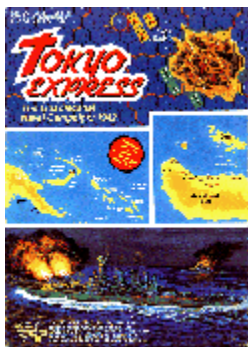
Si le marqueur indique une détection pour un camp, ce dernier tire les dés sur une table pour chacune de ses formations. Elle peut alors tenter de découvrir deux formations ennemies à portée. La réussite dépend de la distance, de la clarté de la nuit, éventuellement de la qualité du radar et évidemment d'un tirage de dé. Pour certains résultats de détection, un combat peut suivre immédiatement.

Enfin le combat a lieu lors du tirage du marqueur « combat », il concerne les deux camps et il n'apparaît qu'une fois dans le tour. Si seul un camp a détecté l'autre, il tire d'abord et les survivants ripostent, sinon les combats sont simultanés. D'abord les navires lancent leurs torpilles, puis les canons tonnent. Les Japonais sont les champions du combat à la torpille avec leurs « longues lances » qui sont très efficaces. Les règles présentent très bien le mécanisme de tir japonais avec le choix des cibles et la façon de répartir les dégâts. L'américain - le joueur - fait bien sûr ce qu'il veut. Les combats au canon sont résolus grâce à un ensemble de cartes à jouer par calibre, suivant la puissance de feu de chaque navire et certains modificateurs dont la portée. Les dégâts sont progressifs et à noter sur une feuille de marque fournie avec le jeu. Au fur et à mesure des dégâts, le navire perd de son efficacité, jusqu'à couler ou être obligé de quitter la carte prématurément. Le système est assez simple une fois qu'on l'a un peu pratiqué avec le

scénario de base. Le plus complexe à maîtriser est le protocole d'allocation des tirs du Japonais prévu pour être à la fois quasi-infaillible et pas trop débile ; mais de toute façon en cas d'erreur ou de mauvaise compréhension, il n'y aura personne pour contester !

### Comment gagner ?

Le scénario se termine lorsqu'un des deux camps a disparu, soit au fond de l'eau, soit par un bord de carte. Le joueur américain est libre de sa décision, par contre le japonais se retire dès que sa mission est accompli ou si le seuil de perte est dépassé et que le dé le décide ; ce qui arrive généralement trop tard. Souvent la conclusion sera beaucoup plus sanglante que la réalité historique, car à l'époque dès les premières pertes les marines se repliaient, tandis que le joueur s'engagera probablement plus à fond, d'autant plus que le système l'y pousse : c'est d'ailleurs le seul problème du jeu...



### CARRIER (1991)

*Carrier* est prévu pour simuler en solitaire les engagements aéronavals autour des Iles Salomons durant l'année 1942 et début 1943. Le joueur commande les Task Forces (TF) américaines de porte-avions (PA) et navires de surface face aux hordes de navires Nippons : PA, transports et bâtiments de combat. La carte présente toute la zone d'action avec l'archipel des Salomons au centre, la Nouvelle-Guinée à l'ouest et les Nouvelles Hébrides au sud et partout la mer immense et silencieuse. L'échelle est de 33 miles nautiques l'hexagone (environ 60 km) avec, sur la carte, en plus des îles, leurs zones côtières : interdites aux porte-avions, et tout autour des hexagones de pleine mer. Chaque pion représente un navire ou 4 aéronefs, mais n'apparaît jamais sur la carte, où seules sont présentes les Forces Japonaises (combat ou transport) et TF US. Les navires servent principalement de cibles pour les avions et accessoirement d'artillerie flottante pour les combats de rencontre et le bombardement d'Henderson Field.

### La préparation d'un scénario

Les règles du jeu sont assez longues et complexes, aussi l'auteur du jeu a utilisé une méthode progressive d'apprentissage avec des scénarios à jouer en connaissant seulement quelques pages de règles. Au bout de 6 scénarios, les 60 pages du livret sont facilement assimilées et il est alors possible de

pratiquer les scénarios standards d'une journée, et ceux historiques, qui se déroulent sur 2 à 3 jours. Pour les scénarios standards, le joueur commence par déterminer la puissance de l'offensive nipponne en taille maximale de porte-avions, transports et navires de surface, puis leurs objectifs. En fonction de la puissance Japonaise, il dispose d'une somme de points pour acheter ses navires, sachant que le nombre de PA est déterminé. Enfin, le joueur positionne tous les curseurs de contrôle, répartit ses TF et place les premières Forces Japonaises sur la carte : la partie peut commencer. Le tour de jeu dure 1h30, décomposé en quatre segments, débutant chacun par une activation aléatoire de Forces japonaises, suivi des actions aériennes et navales américaines. Chaque tour, un nombre précis de ces pions forces - combat ou transport - vont apparaître à divers endroits de la carte, puis révéler leur puissance par le hasard des reconnaissances américaines : ce seront, soit des leurs, soit de vrais navires avec quatre niveaux possibles de renseignement et d'éventuelles frappes aériennes surprises et spontanées. Ensuite ces forces vont se rapprocher de leur objectif de façon mécanique avec un test de frappe aéronavale lors de leur activation, suivant le type de navire révélé. Des règles précises et de nombreux tableaux permettent de gérer facilement les différents cas de figure. Le jeu simule parfaitement l'absence de connaissance du joueur US quand au positionnement et déplacement de la marine adverse : en fait le mécanisme d'arrivée de forces et leur composition est totalement aléatoire, limité simplement par les maxima d'apparition fixés initialement dans le scénario. Même si cela semble curieux au début, c'est un moyen intelligent d'obtenir un jeu en solitaire crédible et sans cesse renouvelé : le joueur a vraiment la sensation d'être dans la peau d'un amiral US ne sachant vraiment pas où est l'ennemi, ne pouvant se fier entièrement à ses reconnaissances aériennes et craignant toujours l'attaque japonaise impromptue...

### La gestion d'un PA US

Dans un scénario de *Carrier*, le joueur gère principalement deux niveaux de commandement. D'abord le déplacement de ses Task Forces pour contrer les objectifs ennemis et se positionner au plus prêt de ses PA, suivant sa connaissance du dispositif ennemi ; mais également toute l'utilisation précise de son parc aérien. Ainsi un PA est divisé en quatre zones : l'aire d'atterrissage, le hangar, la zone d'équipement des avions et le pont d'envol. Des règles très précises limitent les actions entre ces différentes zones : d'abord un avion ne peut se déplacer que d'une zone par phase aérienne, ensuite il est impossible de faire décoller et atterrir en même temps des aéronefs, et enfin entre le pont et les hangars, il faut utiliser les ascenseurs qui ont une faible contenance. Tout cela très vite, car l'ennemi peu frapper à tout moment, et qu'un avion équipé en bombes et carburant sur le pont d'envol est un démultiplicateur de dégâts !

Enfin le joueur doit répartir ses différents appareils en trois missions, suivant le type d'avion : la CAP (ou

couverture aérienne) qui est utilisée par les chasseurs pour protéger le PA des attaques aériennes, la reconnaissance - principalement pour les bombardiers embarqués - qui permet de connaître la réalité des nombreuses forces nippones qui parsèment la carte, et enfin la frappe aérienne qui est fondamentale pour détruire les PA ennemis, elle peut être composée de bombardiers en piqué, de torpilleurs et de chasseurs d'escorte.

### Les combats

Il existe deux variétés de combats : les rencontres de navires de surface qui sont relativement peu fréquentes et traitées sommairement dans les règles, et les frappes aériennes beaucoup plus efficaces et décisives pour détruire les PA ennemis. Une fois les avions regroupés dans une force de frappe, leur objectif est désigné et ils y foncent à 4 hexs par tour. Arrivés au dessus de la cible, il faut d'abord la trouver, puis en cas de réussite, vérifier que l'ennemi n'est pas surpris ce qui permettrait d'esquiver la CAP ou de frapper les avions sur le pont. Ensuite il faut subir la CAP et la DCA avant de piquer sur les PA pour lâcher les bombes et torpilles. Une attaque est rarement inefficace, pourvu que le joueur regroupe au moins 6 pas aériens, de préférence avec les deux types de bombardiers. Les attaques japonaises présentent globalement les mêmes caractéristiques avec CAP, DCA et frappes ; la principale différence est l'absence d'approche des avions, qui arrivent sur la flotte US sans crier gare.

La partie se termine soit à la fin du jour, soit lorsque le Japonais « craque » en atteignant son seuil de retraite, soit encore lorsque le joueur n'a plus de PA. A ce moment on compte les points de victoire pour déterminer le niveau de réussite : sachez qu'il est très dur de gagner, car il faut couler ou endommager beaucoup de navires ennemis.

### Conclusion : grandiose mais complexe

*Carrier* est un jeu véritablement intéressant à maîtriser malgré son apparente complexité, d'abord parce que les mécanismes sont en fait très simples une fois assimilés, ce qui est facilité par la clarté des nombreuses aides de jeu ; ensuite parce qu'il reproduit superbement l'ambiance que pouvait connaître les patrons de TF à l'époque. Evidemment certains démontreront qu'aujourd'hui un ordinateur absorbe facilement les règles pour une jouabilité plus grande. Dans le fond c'est certainement vrai, mais aux yeux du joueur solitaire, rien ne remplacera la beauté d'une carte parsemée de pions, et le plaisir de la réflexion engendrée par la nécessité de maîtriser les règles et les différents mécanismes afin d'élaborer la meilleure stratégie possible...

*A suivre...*

## L'ACADEMIE DU WARGAME

Rappelons que pour devenir Académicien, il suffit de faire publier dans *Vieille Garde* une étude sur son jeu favori. Le jeu doit être un vrai wargame, globalement disponible sur le marché et accepté par le bureau. Et l'étude est une analyse détaillée expliquant à la fois les mécanismes du jeu et ses principales stratégies. Le principe directeur est qu'une étude est à la fois profitable à une personne qui ne connaît pas le jeu, mais qui, après lecture, aura envie de se jeter sur le vendeur le plus proche pour l'acquérir, tout en étant également utile au vétéran du jeu étudié qui peut y trouver de nouvelles dimensions à explorer dans sa simulation favorite qu'il croyait avoir épuisée à jamais.

Gloire à l'académie du Wargame et à ses valeureux Académiciens...

- N°1 : Luc OLIVIER, Prince du Koweït
- N°2 : Hervé SENUT, Satrape du Pont
- N°3 : Yves JOURDAIN
- N°4 : Théophile MONNIER
- N°5 : Laurent HENNINGER
- N°6 : Olivier CHANRY
- N°7 : Laurent GARBE, Duc d'Eckmühl
- N°8 : Bruno de SCORRAILLE, Comte de Séville
- N°9 : Frédéric SCHAAFF
- N°10 : Franck ABELLARD-PAROT
- N°11 : Didier ROUY
- N°12 : Frédéric BEY, Consul de Rome
- N°13 : Marc BRANDSMA
- N°14 : Nicolas PILARTZ
- N°15 : Xavier JACUS
- N°16 : Stéphane MARTIN
- N°17 : Franck STORA
- N°18 : Henri GAUTIER, Comte de Memphis TN
- N°19 : Vincent BARA, Comte de Pennsylvanie
- N°20 : Patrick DAUGE
- N°21 : Michel JEUNECHAMP, Légit d'Argentoratium
- N°22 : Claude RENAUD
- N°23 : Grégory ANTON, Comte du Péloponnèse
- N°24 : Jérôme CARRIE, Petit Père des Peuples
- N°25 : Pietro CREMONA
- N°26 : Stéphane PARRIN, Régent de Sibérie
- N°27 : François-Stanislas THOMAS, Ataman du Kentucky
- N°28 : Louis CAPDEBOSCQ, Prolétaire de l'Espace
- N°29 : Philippe GERMAIN, Tribun de la X Légion
- N°30 : John KULA
- N°31 : Olivier CLEMENTIN, Duc de Courlande
- N°32 : Jean-Claude BESIDA, Comte de Tannenberg

**Vieille Garde**, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 1, Rue des Reculettes 75013 PARIS - Abonnement 15 € pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles- Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - **Ont contribué à ce numéro** : Philippe GERMAIN, 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](mailto:panzer@free.fr)