

VIEILLE GARDE

Numéro 31 ♠ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♠ 3 euros – 4 CAN \$

Historical situation at start of scenario

SCENARIO

1
G

German card for Scenario #1

Scenario title

The Grain Elevator

XXXXVIII Panzer Corps reaches the Volga River on the outskirts of Stalingrad. Although enjoying a superiority in air and ground forces, the German attackers now face their foe in urban terrain where every building could become a potential fortress.

Scenario information including number of turns and dates, reinforcements, replacements, and special rules

Victory conditions for this scenario

How To Win: There are seven German victory points (v.p.) in the Scenario #1 area of the game map. German player starts with 0 v.p.

German V.P. Achieved	Result
0 - 4 v.p.	Decisive Soviet Victory
5 v.p.	Marginal Soviet Victory
6 v.p.	Marginal German Victory
7 v.p.	Decisive German Victory

Actual Historical Result: Decisive German Victory.

Historical symbol for this formation (motorized infantry division)

▶ 29 Infantry Division (Motorized)

Formation's identification (parent formation for all the units in this box)

Victory point hex

There are two types of victory point hexes: Mamayev Kurgan (hex 1039) worth 2 v.p., and nineteen numbered river landing hexes worth 1 v.p. each

Specific battalions and regiments are identified, along with their specific units that start the scenario

I, II, III Battalions / 15 Infantry Regiment (Mot); I, II, III Bns / 71 Infantry Regiment (Mot)

II/15 DENCKER x1	3 1 x12	4 29 24 x6	2 1 29 24 x2	3 20 18 29 x6	3 71 15 29 x2	6 15 6 80 24 x6	3 1 6 71 8 29 15 x2
------------------------	---------------	---------------------	--------------------------	---------------------------	---------------------------	--------------------------------	------------------------------------------

I, II, III, IV Battalions / 29 Artillery Regiment

6 29 x1	10 29 x2	11 29 x1	8 29 88 IV 15 x1	6 29 88 IV 15 x1	4 29 20 IV 15 x1	3 29 76.2 15 x1**	6 29 x1	4 76.2 29 15 x1**	2 28 29 15 x2	10 28 29 15 x1	3 30 29 15 x1	11 30 29 15 x1	3 30 29 15 x1
---------------	----------------	----------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	-------------------------------	---------------	-------------------------------	---------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------------	---------------------------

II/53 Nebelwerfer Bn

12 53 16 15 x1	12 150 16 15 x1
----------------------------	-----------------------------

129 Panzer Battalion

5 129 2 x1	4 129 18 3 x1	4 129 3 18 x1	3 129 3 18 x1
---------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------

The exact number of units of that type and same AF-DF-Range-MP values are noted – even if more units are provided, use only the totals shown on the scenario card

Historical Note: II/53 Nebelwerfer Battalion was an independent unit attached to the division.

** Due to weapon deficiencies, captured Soviet guns are being used.

Some historical details are also noted

Any independent units attached are noted

Streets of Stalingrad

L2 Design Group

EDITORIAL

Paris, le 15 Mars 2005

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

BONNE ANNIVERSAIRE ET LONGUE VIE À VIEILLE GARDE !!!

Et oui avec ce numéro, *Vieille Garde* et *l'Académie du Wargame* fêtent leurs dix années d'existence : VG n°1 étant paru en mars 1995. Dix joyeuses et glorieuses années au service du jeu d'histoire...En dernière page un récapitulatif présente ces dix années de joies et durs efforts pour *l'Académie* et son fanzine...

Comme promis voici cette fameuse étude sur *Streets of Stalingrad* qui est peut être le plus gros jeu de l'histoire du wargame, en concurrence directe avec *Campaign for North Africa* de SPI. Cette étude est le fruit, à la fois de très nombreuses heures de jeu en équipe, et du travail acharné de trois des joueurs : Nicolas Rident qui analyse toute la stratégie et tactique soviétique, Philippe Germain qui dissèque les tactiques allemandes et Luc Olivier qui s'est occupé du reste. Nicolas y gagne d'ailleurs son titre d'Académicien.

Académicien n°34 : **Nicolas Rident**, né en 1971, joue depuis environ 20 ans et a débuté sur *La Campagne de Russie* paru dans *Jeux & Stratégie* 21. Il aime particulièrement les jeux opérationnels sur le front de l'Est 2^e GM : *East Front Series Barbarossa*, *OCS* et *SoS* ; également la 1^e GM avec *PoG*, *Drive on Paris*, *Der Weltkrieg Serie* et *To The Green Fields Beyond*; dernier coup de cœur : *TK* (grâce à VG ☺). Dans son esprit, *l'Académie* doit servir à rendre plus accessible les jeux complexes grâce aux études réalisées et donner ainsi l'envie de jouer aux lecteurs. Il est nommé Académicien suite à sa large participation à l'étude sur *Streets of Stalingrad* publiée dans ce numéro. Son titre est Manutentionnaire du silo à grains.

Contrairement aux habitudes de *l'Académie* cette étude n'est pas basée sur une partie complète ou de nombreuses campagnes, mais seulement sur les 9 premiers tours – sur 67 potentiels – d'une seule partie et n'a ainsi pas de conclusions définitives sur la meilleure façon de piloter ce monstre, cependant vu la taille du jeu, je crains que des conclusions définitives ne soient jamais établies....

Le but de cette étude est de présenter un ensemble de réflexions à l'issue d'une partie qui a quand même duré une soixantaine d'heures et réunit jusqu'à 8 joueurs. Ces réflexions pourront permettre, je l'espère, de donner le goût aux lecteurs de se lancer dans *SoS*.

De plus une table d'événements aléatoires concoctée par Nicolas, devrait aider à pimenter vos parties...

Après le succès de *SoS* parmi la fine équipe de joueurs, la revanche est maintenant en cours sur *Enemy at the Gates*. Sept joueurs s'affrontent depuis le début de l'année sur la guerre dans le sud de l'URSS entre Stalingrad et Kharkov, de novembre 1942 à mars 1943. Si la partie est passionnante et mouvementée, une étude en sera certainement le fruit...

Malheureusement vu la taille de l'étude et de ses annexes, la *Saga du Wargame* n'a plus eu de place. Elle continuera les annexes des années 80 dans le prochain numéro.

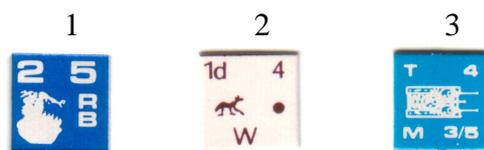
Le prochain numéro verra sans doute une étude sur *Enemy at the Gates* de The Gamers et certainement les rubriques habituelles.

Luc, Empereur du Kourgane

QUIZ

Le quiz précédent n'a toujours pas été trouvé et il est donc remis en jeu.

C'est un quiz spécial SF qui devrait peut être également diffusé sur *Strategikon*, une grosse surprise attend le premier à trouver...



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 19 : *Streets of Stalingrad*

Page 20 : *l'Académie du Wargame*

Streets of Stalingrad

Le jeu définitif sur la bataille ?

FICHE TECHNIQUE

Editeur : L2DG (2002)

Concepteurs : Dana Lombardy et Art Lupinacci

Sujet : L'assaut allemand sur Stalingrad de septembre à novembre 1942

Echelle pions : Compagnie pour l'infanterie/batterie pour l'artillerie/peloton pour les blindés

Echelle carte : 300 mètres par hexagone

Echelle temps : Un tour de jeu dure une journée

Temps de jeu : suivant les scénarios de 3h à 300h

UNE BATAILLE MONSTRE POUR UN MONSTER GAME

Streets of Stalingrad est une simulation à la fois tactique et opérationnelle des combats pour Stalingrad de septembre à novembre 1942. Editée par L2 Design Group, elle est en fait la réédition d'un jeu symbole de l'histoire du wargame. La première version de *Streets of Stalingrad* fut éditée par Phoenix Games en 1979, elle connut un succès immédiat et fut rapidement épuisée. Coupé en deux, le jeu fut réédité en 1982 par Nova Games, sous les titres *Battles for the Factories* et *Fire on the Volga*. Les pions et la carte étaient plus petits mais les règles identiques. Un *Expansion Kit*, que l'on attend toujours, devait permettre de relier les deux jeux pour jouer la campagne entière : il devrait être édité prochainement par L2 DG. Enfin, vingt ans plus tard, cette troisième édition, permet de redécouvrir ce monument dans son intégralité avec des règles remaniées mais guère modernisées.

Ce jeu est un monstre à plus d'un titre : par la taille de ses composants déjà, mais également par la durée de son jeu de campagne. Même en équipe, il peut prendre facilement quelques centaines d'heures. Dépenser autant d'énergie sur un seul jeu, est-ce bien raisonnable ? et *SoS* est-elle vraiment la simulation définitive sur cette bataille mythique, c'est ce que nous allons voir...

Note : le jeu a été étudié avec la version 2.1 des règles qui modifie sensiblement certaines tactiques de jeu et facilite notamment l'attaque. Ces règles sont téléchargeables en format pdf sur le site de l'éditeur : www.L2DesignGroup.com.

UNE MECANIQUE ANCIENNE MAIS BIEN HUILEE

Des composants dignes de son prix

De part son aspect physique – et son prix – ce jeu ne peut pas laisser indifférents les joueurs de wargame. La grande boîte fournie est remplie à ras bord de composants tous plus superbes les uns que les autres.

La grande carte en trois parties représente la ville adossée à la Volga avec ses faubourgs et ses points stratégiques comme le mont Kourgane, le mur des tartares, les usines, les villages et cités ouvrières et les principaux bâtiments... Dessinée directement à partir de photos aériennes d'époque, à trois cent mètres l'hexagone, le tracé des rues et des bâtiments est parfaitement visible, justifiant littéralement le titre du jeu.

De nombreuses balkas, rivières asséchées larges et encaissées, coupent la carte d'ouest en est et interdisent tout mouvement blindé hors pont. Toute la moitié Ouest de la carte est occupée par du terrain clair, boisé ou des balkas, tandis que la moitié Est présente la ville, ses faubourgs et ses usines. Le Mont Kourgane et son grand bois à l'ouest séparent la ville en deux parties. Au sud, la vraie ville avec ses gares, magasins et grands bâtiments et les faubourgs de Kuporosnoy, Yelshanka et Minima, au nord la zone des usines : raquette de tennis, Octobre Rouge, Barricades Rouges et Tracteur et les faubourgs de Minusinsk, Spartakovka –ses deux bunkers champignons – et Orlovka.

Les aides de jeu sont également superbes, parfaitement colorées et commentées : le tableau des effets de terrain, par exemple, fourni une photo d'époque illustrant précisément chaque terrain. Ces aides de jeu sont très grandes et pas forcément pratiques, car ajoutées aux cartes, elles nécessitent une très grande surface de jeu. De plus seulement une aide de jeu de chaque type est fournie, ce qui est dommage pour un jeu qui se veut résolument multi-joueurs. Dans le même esprit de luxe, deux livrets sont fournis : un pour les règles qui est très complet mais sans illustrations et un deuxième avec le détail des pions et des exemples de jeu et commentaires en couleur qui est bien illustré et complète admirablement le premier.

Enfin, **les 2304 pions** de grande taille sont une merveille en eux-mêmes. Certes le graphisme de base descend directement des années 70, mais ils sont clairs et présentent les unités militaires, les chefs et les différents marqueurs. Plutôt que de suivre les classiques symboles OTAN, chaque camp représente ses unités militaires, hors chars lourds, par les symboles tactiques de l'armée de l'époque. Evidemment, cela nécessite un apprentissage initial de la part des joueurs mais renforce l'impression de simulation de l'époque.

La majorité des unités militaires sont des compagnies pour l'infanterie, des batteries pour l'artillerie et des pelotons pour les chars. Elles sont dotées d'une valeur d'attaque, de défense, d'une portée et d'une capacité de mouvement. Si la valeur d'attaque est soulignée, c'est que l'unité a des capacités antichars, si elle est encerclée, c'est que l'unité est anti-aérienne. Les troupes n'ont qu'un pas et leurs versos, frappés de l'insigne et du numéro de leur formation, servent pour le placement initial et le brouillard de la guerre. Ce qui appelle deux remarques :

Tout d'abord le fait de n'avoir qu'un seul pas signifie que l'attrition sera représentée au niveau supérieur – brigade ou division – et pas tactiquement. Cela peut sembler surprenant lorsqu'on lit les comptes-rendus d'époque avec des compagnies réduites à la taille d'une section et combattant toujours; ici les unités disparaissent très vite même s'il y en a beaucoup... Heureusement des points de remplacement sont fournis régulièrement par type de troupes. Même s'ils ne combleront pas les lourdes pertes de la bataille, ils permettront quand même de reconstituer quelques troupes d'assaut. Ces points sont utilisables en conjonction avec la règle de consolidation qui permet d'échanger des unités sur la carte par d'autres du même type et valeur, précédemment détruites. Cela permet de reconstituer des bataillons complets: nécessaire pour les bonus d'intégrité lors des combats. Il est à noter que même les chefs peuvent être échangés.

Deuxième remarque: le brouillard de la guerre signifie que hors terrain clair, toutes les unités sur la carte seront face cachée. Cela permet vraiment de masquer la défense soviétique et souvent l'Allemand n'attaquera pas les points les plus faibles du front. Par contre ce mécanisme rallonge considérablement le temps de jeu et oblige souvent l'Allemand à partir à la «pêche» de sa compagnie manquante, car tout bonus au combat est important...

Les chefs représentent des états-majors et des leaders qui se distinguèrent au cours de la bataille et, spécialement pour le Soviétique, des commissaires. Ils améliorent les capacités des unités empilées et adjacentes appartenant à leur formation. Ils apportent notamment des bonus aux combats en attaque et défense, mais aussi pour le soviétique la possibilité de bouger en réserve, de tenir plus longtemps isolé, de refuser un combat ou de lancer une contre-attaque immédiate (ICA). Ils ont malheureusement une tendance naturelle à disparaître très rapidement, car la moindre perte sur l'hex où ils sont placés entraîne un test de survie sur une table plutôt mortelle.

Enfin, parmi les marqueurs de jeu on distingue des observateurs d'artillerie (OP) dont nous reparlerons plus longuement et des unités militaires spécifiques pour chaque camp comme les fortifications et les champs de mines pour les deux camps et des unités originales pour le Russe:

Les snipers représentent abstraitement les tireurs d'élite sibériens. Ils donnent un bonus aux combats soviétiques et un malus à l'Allemand lors des tests de mortalité de chef.

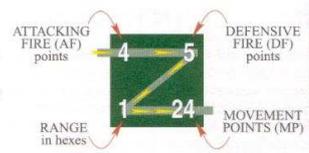
Les tanks immobilisés sont obtenus soit lors du placement initial, soit lorsqu'une unité de chars est éliminée dans un hex de ville ou terrain industriel/fortifié sur 1-4 au d10. A partir du 11 octobre tous les tanks présents sur la carte testent également au début de leur phase de mouvement. Les tanks immobilisés sont certes peu puissants, mais l'Allemand râlera toujours lorsqu'un tank qu'il vient de détruire se transforme en une nouvelle unité qu'il faudra encore éliminer...

La flottille de la Volga consiste en une douzaine de navires blindés et armés qui peuvent intervenir sur tout hex de rive et aider à faire passer des renforts sur le fleuve. L'Allemand peut les attaquer mais, même détruits, ils reviennent en jeu quelques tours plus tard.

Les deux trains blindés bougent uniquement par rail et sont vraiment anecdotiques.

UNIT COUNTERS

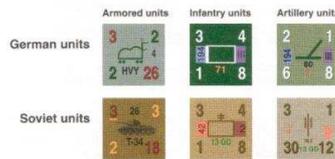
The primary information used to play the game appears in the four corners of nearly every die-cut unit counter. This information is read in a Z pattern, starting from the top left corner number across to the right, then down diagonally to the left and across to the right again as illustrated at right.



Motorized infantry company of the IInd Battalion, 26th Panzer Grenadier Regiment, 24th Panzer Division



Unit types are identified by the color of the unit. Some units are also identified by a picture or illustration such as a tank, but most of the units have the actual historical symbols used by the German and Soviet armies in 1942 in the center of the counter:



For a complete list and explanation of these symbols, see pages 14-16 at the end of this folder.

Historical symbol for a motorized infantry company of a panzer division: 26th Panzer Grenadier Regiment, IInd Battalion, 24th Panzer Division

Historical symbol for an infantry gun battery: 42 Guards Rifle Regiment, 13 Guards Rifle Division

Historical symbol for a heavy armored car of a panzer reconnaissance unit: 26 Tank Brigade, Weapon type - T-34 tanks

Historical symbol for a panzer division: 24th Panzer Division

Historical symbol for a Guards unit: 13 Guards Rifle Division (all Guards numbers are in yellow)

Historical symbol for a rifle division: 13 Guards Rifle Division (all Guards numbers are in yellow)

Color bar matches color of the divisional number on the front of the counters belonging to the 24th Panzer Division

Color inside flag for Guards units, and inside star for most other Soviet units, matches color of the division number on the front of the unit counters belonging to that division

Soviet units and German non-divisional independent units that start in the first scenarios are denoted by a special star or cross on their backs:

Scenario #1: 133, Star, Cross

Scenario #2: 13, Star, Cross

Scenario #3: 115, Star, Cross

Les camions servent à motoriser les troupes à pied, peu nombreux, ils finiront comme leurres lorsque le front sera stabilisé en ville.

L'unité de réparation de chars doit toujours être placée dans un hex de l'usine Tracteurs et peut remettre en jeu, un tour sur deux, un tank détruit à partir du 16 septembre. Le bon plan, pour l'Allemand, est de la faire sauter rapidement par Stuka.

Les chiens minés, arme secrète des russes, sont des chiens bourrés d'explosifs dressés à se précipiter sous les chars ennemis. Si un char ennemi passe adjacent, le Russe peut sacrifier l'unité et tirer sur une table qui donne 20% de chance d'éliminer le char (et 100% d'éliminer le chien).

Des règles relativement simples mais lourdes

Les règles de jeu ont très peu évolué depuis la première édition de 1979. Même si les mécanismes étaient innovateurs pour l'époque, ils ont pris un petit coup de vieux aujourd'hui. Ce jeu a été réédité d'abord pour les nostalgiques qui avaient manqué ou usé jusqu'à la corde les éditions précédentes, mais il présente néanmoins un intérêt certain pour les nouveaux joueurs qui disposent d'un excellent compte en banque, d'une grande maison et de beaucoup de temps libre...

Séquence de jeu

Un tour de jeu dure une journée de combat avec, dans l'idée des concepteurs, la journée pour l'Allemand et la nuit pour le Soviétique. La séquence de jeu comprend 15 phases organisées dans cette logique.

- | |
|---------------------------------------------------|
| 1 – Phase d’administrative |
| 2 – Phase de bombardement simultané |
| 3 – Phase de mouvement allemand |
| 4 – Phase de mouvement des réserves soviétiques |
| 5 – Phase d’attaque allemande |
| 6 – Phase de bombardement simultané |
| 7 – Phase de mouvement d’exploitation allemand |
| 8 – Phase d’attaque d’exploitation allemande |
| 9 – Phase de bombardement simultané |
| 10 – Phase de mouvement soviétique |
| 11 – Phase de mouvement des réserves allemandes |
| 12 – Phase d’attaque soviétique |
| 13 – Phase de bombardement simultané |
| 14 – Phase de mouvement d’exploitation soviétique |
| 15 – Phase d’attaque d’exploitation soviétique |

Le principe de base de la séquence de jeu est assez classiquement mouvement puis combat, En premier pour les Allemands, puis pour les Russes, mais il a été légèrement enrichi pour plus d’interactivité. D’abord de nombreuses phases de bombardement ont lieu avant les mouvements et combats, ensuite chaque camp dispose d’une deuxième phase de mouvement et combat plus limitée – une unité ne peut combattre néanmoins qu’une fois par tour –, et surtout l’ennemi peut avoir une phase de mouvement de réserve avant la première phase de combat. Enfin, il existe des possibilités de combat durant le mouvement, des tirs de réaction et une contre-attaque immédiate dès qu’un hexagone a été perdu durant la phase de combat ennemie.

Le *serial gamer* remarquera qu’il n’y a pas de technologie moderne telle que l’activation interactive de formations entre camps ou par LAM comme dans les jeux de Berg ; et même si l’ennemi dispose d’un peu de réaction durant le tour ennemi, il subit largement jusqu’à ce qu’il puisse agir à son tour. D’autant plus qu’avec deux phases de mouvement et de combat, il est possible d’encercler ou de percer plus commodément.

Les mécanismes de base

Les mouvements sont assez classiques avec des coûts de terrain différents pour l’infanterie et les motorisés. Ainsi les motorisés sur route peuvent quasiment traverser la carte dans le tour avec les deux phases de mouvement, tandis que l’infanterie est plus à son aise dans les balkas et la ville. L’infanterie mécanisée peut descendre de ses engins blindés pour s’engager dans les balkas, ce qui sera indiqué par un marqueur posé sur l’unité. Enfin, dernier terrain maudit : le terrain clair qui est à éviter en étant trop proche de l’ennemi car il peut déclencher des tirs d’opportunité jusqu’à 4 hexs dans la ligne de vue.

Attention à ne pas négliger le mouvement de déploiement (*Deployment Movement*) qui double la capacité de déplacement de l’unité lors de la première phase de mouvement, à condition de ne pas démarrer ni finir trop proche de l’ennemi : c’est-à-dire pas en zone de contrôle ou visible en terrain clair ou dans ses deux hexs.

Les zones de contrôle (zdc) sont bloquantes sauf pour les mouvements de percée blindés (*Breakthrough Movement*) et résultat de percée résultant d’un combat de percée (*Breakthrough Attack*), dont nous parlerons plus bas. Le combat n’est pas obligatoire et surtout les zdc ne s’étendent pas en ville, ce qui représente une bonne portion de la carte. Un des objectifs allemands sera toujours de trouver le front russe pour infiltrer de nombreuses unités, permettant d’encercler l’ennemi. Car toute unité qui est isolée par des ennemis et zones de contrôles non couvertes jusqu’à son bord de carte ou la Volga perd la moitié de son mouvement

et un malus au combat égal à son nombre de tours d’isolation ; max 1 pour l’Allemand. De plus le Russe est automatiquement éliminé au bout de deux tours – réguliers sans chefs avant le 26 septembre – ou quatre tours pour le reste. La constitution de poches reste donc pour l’Allemand un excellent moyen de détruire du Russe à peu de frais. Le problème est qu’il n’est plus au fond de la steppe en 1941...

L’empilement est de trois unités pour les deux camps, plus un chef, un observateur d’artillerie, une fortification et un pont, plus un blindé pour l’Allemand. En supplément le soviétique peut rajouter un tank immobilisé, un chien miné, un sniper, trois unités de transport et deux flottilles (mais pas de rats laveurs).

Cet empilement peut sembler important mais il ne sera réellement conséquent que sur quelques parties féroce ment disputées de la carte, le reste étant plutôt couvert par une ligne de zones de contrôle.

Les mouvements de percée peuvent être exécutés au début de chaque phase de mouvement par des unités blindées. L’intérêt du mouvement de percée est de franchir les zdc ennemies sans s’arrêter, en subissant néanmoins les tirs d’opportunité. Chaque pile bouge à son tour et peut effectuer une éventuelle attaque de percée, seule ou en conjonction avec d’autres piles : ce qui compte pour son attaque du tour. Cette attaque est permis dans quasiment tous les terrains à l’exception de la ville. Son intérêt principal est évidemment de donner une possibilité supplémentaire de trouser/encercler l’ennemi ou enlever un faible ennemi particulièrement gênant ; avec en plus, en cas de succès, un marqueur de percée qui annule toute zdc sur l’hex. L’inconvénient est que les blindés sont particulièrement vulnérables aux armes antichars, et que toute défense en est habituellement truffée. Il est important de noter que le combat de percée peut être effectué par n’importe quel type d’unité : la première limite étant toujours d’un seul combat par unité par tour de jeu et la deuxième limite étant que les unités non mécanisées ne peuvent pas bouger avant, vu qu’elles ne peuvent pas effectuer de mouvement de percée.

Enfin, les deux camps disposent de mécanismes de **mouvement hors-carte**. L’Allemand possède des boxs reliant les différentes parties de ses bords de carte, ce qui lui permet de faire rentrer des renforts et déplacer stratégiquement et rapidement des troupes. Le Russe dispose de boxs sur la rive Est de la Volga. Ils vont lui permettre de placer son artillerie à longue portée et ses renforts qui devront traverser le fleuve pour atteindre l’enfer. Ce mouvement fluvial peut également lui permettre de transférer des troupes entre différents points du front, voire d’évacuer une poche reliée au fleuve.

Le hasard des combats

Les mécanismes de combat se déclinent en bombardements, interdictions, tirs d’opportunité, assauts et contre-attaques immédiates.

Les bombardements sont effectués par les nombreuses unités d’artillerie présentes dans les deux camps. La Luftwaffe, bien que n’étant pas techniquement de l’artillerie, peut y être assimilée. Chaque tour l’Allemand tire un D10 qui soustrait à 23 donne le nombre de marqueurs d’aviation pour le tour, chaque marqueur vaut 5 points de bombardement. Ces points s’utilisent globalement comme des points de bombardement avec des observateurs de la Luftwaffe. La principale subtilité est qu’ils peut également bombarder n’importe qu’elle unité

COMBAT RESULTS TABLE (CRT)

MDR	TOTAL AF OR DF FIRING									
	1-2	3	4	5-6	7-9	10-19	20-29	30-49	50+	
-4	D1	D1	D1	D1	D2	D2	D3	DE	DE	
-3	D1P	D1	D1	D1	D1	D2	D3	D3	DE	
-2	P	D1P	D1	D1	D1	D2	D3	D3	DE	
-1	P	P	D1P	D1	D1	D2	D3	D3	D3	
0	P	P	P	D1P	D1	D2	D2	D3	D3	
1	-	P	P	P	D1P	D1	D1	D2	D2	
2	-	-	P	P	P	D1	D1	D2	D2	
3	-	-	-	P	P	D1P	D1	D1	D2	
4	-	-	-	-	P	P	D1P	D1	D1P	
5	-	-	-	-	-	P	P	D1P	D1P	
6	-	-	-	-	-	-	P	P	D1P	
7	-	-	-	-	-	-	-	P	P	
8	-	-	-	-	-	-	-	-	P	
9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
10+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

Use the CRT for attacks, defensive fire, opportunity fire, and bombardment.

MDR = Modified Die Roll (on the 10-sided die, the 0 = 10). Modified Die Rolls below -4 are treated as -4, and above 10 are treated as 10 results.

DE = All units in the target hex are eliminated.

D1-3 = 1, 2, 3 combat units in the target hex are eliminated.

P = All units in a city / industrial / fortified hex are SPENT.

All units in any other type of hex are PINNED.

Leader units can never be SPENT or PINNED.

- = No Effect.

When tanks and/or StuGs are the only units firing at a range of 2 or more hexes at foot or dismounted infantry, engineer, or mortar units, the D result = number of units SPENT or PINNED, not eliminated (9.83).

Refer to the Combat Sequence Tables for a complete list of die roll modifiers (DRMs).

Die Roll	Effect of Soviet Mine Dog Attack	Die Roll	New Soviet Immobilized Tanks
1-2	German armored unit is eliminated with mine dog.	1-4	Replace eliminated tank unit with one immobilized tank unit.
3-10	No effect, but mine dog is eliminated.	5-10	No immobilized tank unit.

WEST BANK BOMBARDMENT TABLE (WBBT)

MDR	TOTAL IF ARTILLERY AND/OR STUKA AF POINTS									
	1-4	5-6	7-9	10-19	20-29	30+				
-1	P	D1P	D1	D1	D2	D2				
0	P	P	D1	D1	D1	D2				
1	P	P	P	D1	D1	D1				
2	-	P	P	D1P	D1	D1				
3	-	P	P	P	D1P	D1				
4	-	-	P	P	P	D1				
5	-	-	-	P	P	D1P				
6	-	-	-	-	P	P				
7	-	-	-	-	-	P				

Stuka units may use the WBBT for bombardment and attacks. IF artillery units may use the WBBT for bombardment, attacks, defensive fire, and (mortars only) opportunity fire. If any infantry, engineers, armored, AA or AT units are also firing, use the CRT, not the WBBT.

Only Spotting Table, Out of Supply, NKVD, fortification and minefield units' DRMs are used with the WBBT. NOTE: Results of 8 or higher are a miss.

EAST BANK BOMBARDMENT TABLE (EBBT)

MDR	TOTAL IF ARTILLERY OR STUKA AF POINTS									
	1-9	10-19	20-29	30-49	50+					
0	2	-	3	1	4	1	5	1	6	2
1	1	-	2	-	3	1	4	1	5	1
2	1	-	2	-	3	-	4	1	5	1
3	1	-	2	-	3	-	4	-	5	1
4	1	-	2	-	2	-	3	-	4	-
5	1	-	1	-	2	-	3	-	4	-
6	-	-	1	-	2	-	3	-	4	-
7	-	-	1	-	2	-	2	-	3	-
8	-	-	-	-	1	-	2	-	3	-
9	-	-	-	-	1	-	2	-	3	-
10+	-	-	-	-	-	-	1	-	2	-

Use the EBBT only when German IF artillery units or Stuka units bombard Soviet IF artillery units in East Bank boxes. Other types of Soviet units in East Bank boxes may not be bombarded. German IF artillery units may only fire if an OP unit is on hex 1039 Mamayev Kurgan. Stukas may bombard without an OP unit and bombard separately from IF artillery units. Only Spotting Table DRMs are used with the EBBT.

P column = Number of Soviet IF artillery units PINNED until Simultaneous Bombardment Phase 9 when they may fire.

DE column = Number of Soviet IF artillery units also eliminated.

INSTANT COUNTER-ATTACK (ICA) TABLE

MDR	RESULT
2 or less	ONE counter-attacking unit eliminated, ENEMY RETAINS HEX.
3 to 6	ONE defending enemy unit eliminated, ENEMY RETAINS HEX. C
7 or more	ONE defending enemy unit eliminated, remaining ENEMY UNITS must RETREAT 2 hexes. C
C	Counter-attacking units may always occupy a vacated hex.

There are no DRMs except the difference between the total AF counter-attacking less the total DF in the defending hex.

Example: 7 AF counter-attacking

- 9 DF defending

- 2 DRM from counter-attacker's die roll

A die roll of 7 minus 2 DRM becomes a 5

LEADER SURVIVAL TABLE

NUMBER OF COMBAT UNITS ELIMINATED IN A HEX STACKED WITH A LEADER			
1	2	3	4
DRM	-1	-2	-3
MDR	= Roll one d10 & apply modifier above	≤2	Leader eliminated.
3-6	Leader wounded, roll d10 again. †	7+	Leader survives & remains in play.
†	Roll one d10. This die roll equals the number of turns the leader is removed from play.		

Example: German leader stacked with 4 units attacks. Soviet defensive fire eliminates 2 German units resulting in a -2 modifier for leader survival. If a Soviet sniper is present, also subtract its -1/2 value from the survival die roll. A 6 is rolled on a d10.

Subtract -2 from 6. MDR is 4. Result is German leader wounded, roll d10 again. A 3 is rolled and leader is removed for 3 complete turns. (If Zalitsev -2 were present, leader would be eliminated.)

sur la carte sans ligne de vue : ce qui en fait une arme très puissante, même si chaque bombardement est plutôt hasardeux. La seule limite est l'interdiction de bombarder un ennemi adjacent à une unité amie en ville.

Chaque artillerie dispose, en plus de son pion de batterie propre, d'un marqueur de tir qui représente sa puissance de feu et sera utilisé une seule fois par tour en bombardement ou soutien d'un assaut. Pour utiliser l'artillerie, il faut un observateur qui peut être une unité de combat ou un pion dédié. Suivant l'observateur, un nombre précis d'artilleries de la même formation ou non peuvent être utilisées ensemble par phase du tour de jeu. De plus un observateur peut seulement diriger le tir d'artillerie appartenant à sa formation. Par exemple, une compagnie d'infanterie ne pourra demander un support qu'à son bataillon, son régiment ou sa division, si elle ne veut pas subir de pénalité au tir. Enfin un observateur doit voir sa cible : ce qui va de 9 hexs sur sommet de colline, à 4 hexs de terrain clair ou adjacent si la ligne de vue est bloquée.

- Une simple unité peut observer pour une artillerie qui appartient à sa formation. Ce maximum est valable pour tout le combat.
- Un chef peut observer pour deux artilleries de sa formation.
- Un Observateur d'artillerie divisionnaire allemand (OP) peut diriger le tir de 60 points d'artillerie.
- Un OP du LI^e corps allemand ou de la 62^e armée soviétique peut diriger 90 points d'artillerie.

Attention ce nombre de points d'artillerie est global pour l'ensemble de la phase et non par tir, ce qui signifie que, par exemple, un OP de la 62^e peut attaquer trois piles ennemies à 30 ou 9 à 10.

Une fois la cible repérée, le joueur doit déterminer avec quelle table il tire. Il a le choix entre :

- *La East Bank Bombardement Table (EBBT)* pour tirer sur les Russes dans les boîtes hors-carte derrière la Volga. Il faut pour cela un observateur sur le Kourgane ou utiliser des Stukas, qui sont alors soumis à un feu anti-aérien.
- *La West Bank Bombardement Table (WBBT)* qui permet aux deux camps de tirer sans être pénalisés par les malus de terrain. Le maximum de la table est de 30 points, ce qui donne basiquement une chance sur deux de faire une perte. Pour atteindre les deux pertes, il faudra bénéficier de bonus au dé : OP et/ou chefs.
- *La Combat Result Table (CRT)* qui est la table utilisée pour les combats d'infanterie. Elle permet d'engager un maximum de 50 points avec des résultats allant jusqu'à la destruction complète de la pile. Cependant comme les malus de terrain s'appliquent, les résultats ne sont pas toujours performants.

A la question, quelle table faut-il utiliser ? La réponse est souvent la WBBT. La CRT peut être utile si l'ennemi est en terrain clair et qu'il est concentré ; ce qui est plutôt rare...

A la question suivante, vaut-il mieux moins de tirs mais plus puissants ou le contraire ? En regard de l'aléatoire généré par le D10 et de la faiblesse des résultats, il semble que sauf cas où l'on veut vraiment tenter de trouver, trois tirs à 10 soient préférables à un tir à 30 par exemple. L'idée est plutôt de placer un OP et un chef en position pour observer plusieurs piles ennemies et les attaquer chacune sur la table 10 à -2 au dé.

Les résultats de combat sont souvent un échec complet, mais peuvent aller de une à trois pertes, avec régulièrement un « *Pin* ». Le résultat « *Pin* » bloque le récipiendaire qui ne peut plus bouger, observer, effectuer de tirs d'opportunité et faire de travaux du génie. De plus en terrain clair, il oblige à un recul qui peut être fatal en zdc. Dans un hex de ville, le « *Pin* » se transforme en « *Spent* ». Ce résultat est le même que celui reçu par toute unité qui attaque. Il empêche toute nouvelle attaque et donne un malus de +1 aux tirs d'opportunité et feux défensifs. Ces marqueurs sont retirés à la fin des tours allemands et soviétiques.

L'interdiction consiste à placer des points d'artillerie sur un hex pour augmenter son coût en points de mouvement. Ainsi pour chaque 5 points, l'hex coûte un point de mouvement supplémentaire. Cette technique peut être utile pour ralentir un recul russe en cas de point stratégique à franchir, mais elle est également utile au soviétique pour « boucher » un hex de percée en ville. Il est cependant assez rare qu'un camp ait des points d'artillerie en excès et cela restera souvent localisé.

Il est d'ailleurs important de noter que les deux protagonistes vont subir durant une bonne partie du jeu, des problèmes de manque de munition (*Ammunition Shortage*), se traduisant par un certain nombre de points d'artillerie qui ne tireront pas du tour. Ce nombre de points à soustraire est tiré au dé, mais le joueur choisit les unités concernées (hors katyusha et nebelwerfer). Notons qu'il est possible de faire des économies chaque tour en n'utilisant pas le marqueur d'artillerie, ce qui arrive naturellement en début de partie, lorsque le russe se replie. Ce mécanisme est plutôt abstrait car il revient à économiser les torpilles de 50mm pour tirer des obus de 152...

Le tir d'opportunité a lieu durant le mouvement de l'ennemi dès qu'il passe à portée, dans la ligne de vue et sur terrain clair, sachant que chaque unité ne pourra tirer qu'une fois par phase. Il est résolu sur la CRT ou éventuellement la WBBT si seules des artilleries agissent. En cas de résultat « *Pin* » toute la pile est clouée au sol, même ceux qui étaient initialement présents. Ce tir va évidemment gêner les percées et mouvements audacieux, en précisant tout de même que le terrain clair n'est pas le terrain dominant du jeu. Il est important de noter qu'une relation spéciale lie les chars et antichars. Toute unité avec sa force d'attaque soulignée est considérée comme antichar et va avoir sa valeur de tir multipliée suivant sa valeur initiale et la portée en cas de tir contre un char. Cela rend subitement valable les misérables compagnies de fusil antichar soviétiques et particulièrement redoutables les 76 AT, surtout en tir d'opportunité.

Durant sa phase de mouvement, le joueur actif peut poser des marqueurs « attaque » sur les piles qu'il compte attaquer durant la phase suivante d'attaque. Comme une unité sous un marqueur « attaque » ne peut plus effectuer de tir d'opportunité, c'est un moyen détourné pour amener des piles d'attaque sans trop de risques : seule la première subira un tir.

L'assaut est exécuté par une ou plusieurs piles contre un hex adjacent, éventuellement soutenu par de l'artillerie et/ou des unités à portée mais non adjacentes. Le défenseur peut choisir de quitter l'hex, en laissant au moins une unité ou éventuellement le renforcer avec des réserves, puis déclenche un feu défensif. Les attaquants survivants tirent à leur tour et si l'hex est vide, ils peuvent l'occuper. Le

défenseur peut alors, si les conditions sont remplies, lancer une contre-attaque immédiate (ICA).

Les tirs sont résolus en additionnant les valeurs d'attaque ou de défense suivant le camp et en lançant un dé à 10 faces soumis à un grand nombre de modificateurs. En dehors des malus du terrain – qui ne s'appliquent que pour l'attaquant –, il existe des bonus pour faire participer des unités du même bataillon, du même régiment, utiliser des blindés, des chefs, du génie d'assaut et faire soutenir par de l'artillerie. La tactique gagnante de l'attaquant est donc d'engager le maximum d'effectifs – entre 30 et 50 points – et d'accumuler le maximum de bonus, quitte à limiter les attaques. Il peut être intéressant de mettre plus de points que ce qui est utile, en prévision du tir défensif. En effet, un coup heureux de la défense peut neutraliser une pile, ce qui risquerait d'entraîner la ruine de l'attaque.

Il n'y a pas de résultats de reculs, seulement des pertes et les unités n'ont qu'un seul pas, la victoire se gagne donc à l'attrition ; d'autant plus que par rapport à l'édition précédente du jeu, les tables de combat sont moins meurtrières et incluent un résultat d'immobilisation (*Pin*). Cette différence de mécanique du combat avec l'édition précédente est souvent critiquée car, précédemment avec la meilleure colonne le succès était automatique ; de plus avec le mécanisme itératif de défense/attaque, il était possible de détruire une pile entière de défenseur. Avec cette version des règles, il faudra accumuler le maximum de puissance et de bonus, puis réussir un bon jet de dé pour obtenir une destruction de trois unités d'un coup (plutôt rare).

Enfin, un débat, pas clairement tranché, existe à propos du marqueur « attaque » et des attaques à une portée supérieure à un hex. La règle semble dire qu'une attaque hors bombardement, ne peut avoir lieu que lorsqu'un marqueur « attaque » a été posé durant le mouvement et que, au moins, une unité attaque d'un hex adjacent. Ce qui interdirait une attaque menée exclusivement à distance avec des unités ayant une portée supérieure à 1 comme les chars ou canons AT. Entre les règles, la réponse du concepteur sur *consimworld* et les interprétations des joueurs, il est dur de trancher mais la logique serait d'autoriser des attaques à distance sans troupes adjacentes : donc sans marqueur d'attaque...

Le rôle du génie

Le génie se décline en génie d'assaut et génie de construction. Le génie d'assaut donne des bonus au combat, en plus d'avoir les mêmes capacités que celui de construction. Il est possible de construire des ponts, des champs de mines et des fortifications.

Les ponts permettent aux blindés de franchir les balkas. Il faut un tour aux Allemands et deux tours aux Soviétiques pour poser un pont à condition de ne pas être dérangé par l'ennemi ou ses obus.

Les champs de mines stoppent le mouvement ennemi pour un tour et donnent un malus au combat. Au maximum une unité peut être présente dans un champ de mine. Il faut un tour complet aux deux camps pour construire ou détruire un champ de mines. L'intérêt des mines est de pénaliser le mouvement et l'attaque de l'ennemi, et le placement initial soviétique devra en tenir compte. L'Allemand pourra avantageusement miner les bords de Volga capturés pour ralentir tout débarquement ennemi sur ses arrières.

Les fortifications donnent un bonus supplémentaire à la défense et peuvent être construits n'importe où sur la carte. Il faut deux tours ou deux ingénieurs durant un tour pour construire une fortification. Avec le hasard des combats, le

moindre malus au dé est bon à prendre et le Russe va se faire le champion de la construction de lignes fortifiées...

La tactique des Germains

Principes tactiques généraux

Il faut éviter d'attaquer à partir d'un seul hexagone car le tir défensif pourrait stopper net l'attaque. L'attaque doit donc se faire à partir de 2 ou 3 hexagones. Cette réflexion doit inspirer également la défense : renforcer plutôt les hex qui peuvent être attaqués de 2 ou 3 hex...

Si l'attaquant sait que l'hex attaqué ne contient aucune unité AT, il est intéressant d'empiler un chef avec un blindé pour bénéficier des meilleurs modificateurs pour le tir défensif. A l'inverse, si le défenseur contient une unité AT (ou défenseur non identifié) il faut absolument éviter d'empiler le chef avec un blindé !

Lors de la première phase d'attaque **ne faire aucune avance après combat**, pour éviter une ICA qui est souvent favorable au défenseur. Il sera toujours temps de la faire lors de la phase de mouvement d'exploitation qui suit. Rappel : les marqueurs "*pinned*" sont enlevés avant cette phase et les unités "*spent*" peuvent se déplacer.

La tactique des allemands

La difficulté pour l'allemand est d'exploiter au mieux ses unités pour le tour. Le but est d'utiliser le maximum d'unités pour attaquer : il ne faut pas que des unités se tournent les pouces, tout le monde doit attaquer.

Pour chaque division d'infanterie, il est possible de monter une attaque avec 2 compagnies de 2 Bataillons et son support, puis de garder l'équivalent pour la deuxième phase de combat. Comme un simple empilement dans un bon terrain peut résister longtemps et qu'on est sûr de rien, il faut attaquer en fonction du placement russe, là où il y a une faiblesse dans le dispositif. Dès qu'un trou est effectué, l'idée est de foncer pour encercler : La flexibilité étant le maître mot. Il faut bouger une unité non blindée pour la

GERMAN UNIT SYMBOLS

Most artillery units are indirect fire (IF) types. Other artillery units such as AT and AA guns are direct fire types. The symbols used, in nearly all cases, are the actual military symbols used by the German Army in 1942. Tank silhouettes and indirect fire markers are notable exceptions, and there are a few modified symbols such as the mortar and anti-tank symbols.

German units in the game are represented in three colors: dark green, light green, and a gray-green for armor.

INFANTRY (dark green units)

- Infantry Company
- Bicycle Infantry Company
- Motorcycle Infantry Company
- Pioneer (Combat Engineer) Company
- Heavy Machine Gun Company
- Construction Engineer Company
- Cavalry Company

ARMOR (gray-green units)

- Armored Pioneer Company
- Self Propelled AT Company
- Armored Infantry Company (carried in armored halftracks)
- Heavy Armored Car Platoon
- Light Armored Car Platoon
- Light Panzer (Tank) Platoon
- Medium Panzer (Tank) Platoon
- Self Propelled Assault Gun Platoon

Armor Abbreviations:

HW = Heavy armored car armed with 20mm gun.
LT = Light armored car armed with machine guns.
S = Short gun model tank.
L = Long gun model tank.
II = Panzerkampfwagen (PzKpfw) Mark II light tank armed with 20mm gun.
III = Panzerkampfwagen (PzKpfw) Mark III medium tank, Model F (SdKfz 141) had the short 50mm gun; model J (SdKfz 141/1) had the long 50mm gun. **IIIN** = Sturmpanzer III - turret of a Mark IV with a short 75mm gun on a Mark III chassis.
IV = Panzerkampfwagen (PzKpfw) Mark IV medium tank, model E (SdKfz 161) had the short 75mm gun; model G (SdKfz 161/1) had the long 75mm gun.
StuG = Sturmgeschütz, self-propelled assault gun on a Mark III chassis. Model E (SdKfz 142) had the short 75mm gun; model F (SdKfz 142/1) had the long 75mm gun.
IG = 150mm infantry gun on a light tank chassis.

NOTE: Self-propelled AT guns were known as Marder I (75.2mm) and Marder II (75mm). Mark II and Mark III tanks and armored cars had 5 vehicles per platoon, while Mark IV tanks had 4 vehicles per platoon. StuG units had 3 assault guns per platoon.

ARTILLERY (light green units)

- Heavy Anti-Aircraft (AA) Company with dual AA/AT guns
- Anti-Tank Company
- Light AA Company with single barrel guns
- Light AA Company with quadruple barrel guns
- Self-propelled AA Company (guns mounted on unarmored halftracks)
- Air Support Unit (Ju-87 Stuka divebombers)

Indirect Fire (IF) Artillery Units

- Indirect Fire Marker
- Observation Post
- Infantry Gun Company
- Mountain Gun Battalion
- Heavy Mortar Company
- Field Artillery Battalion
- Nebelwerfer (Rocket) Battalion

Notes:
Differences in combat strengths between units of the same weapon type are due to the fact that most units are not at full strength at this point in the campaign. Differences in range between units of the same artillery type are due to some units being equipped with older model guns which had a shorter range. This applies to both the German and Soviet units.

Most German AT companies were mixtures of different gun types: 37mm + 50mm, 50mm + 70mm etc.

A full-strength 210mm artillery battalion had 9 guns, while other artillery battalions had 12 guns when at full strength.

German Luftwaffe (Air Force) ground support units were: II Gruppe / Stukageschwader (SIG) 1, I, II, III Gruppen / SIG 2, I, II, III Gruppen / SIG 77. A Gruppe had about 30 Ju-87 Stuka divebombers at full strength.

Miscellaneous Units and Leader Units

- German Fortifications
- Soviet Fortifications
- German Minefields
- Soviet Minefields
- Bridges
- Major Sauvant, and staff, II Battalion/36 Panzer Regiment
- General Guriev, and staff, 30 Guards Rifle Division
- Commissioners, and Staff

Informational Markers:

-
-
-
-
-
-

reconnaissance et déclencher les tirs d'opportunité. Penser à bouger les chefs en fin de mouvement car ils ne déclenchent pas de tirs d'opportunité.

Intégrité Bataillon/régiment

Prenons le cas d'une division allemande comprenant un régiment composé de 3 bataillons à 3 compagnies :

Deux attaques, bénéficiant chacune du bonus régimentaire et de bataillon, pourront être organisées comme suit :

Attaque 1 : une pile B1C1 + B1C2 et une pile avec B2C1 + B2C2

Attaque 2 : une pile B3C1 + B3C2 et une pile avec B1C3 + B2C3

Reste à "caser" B3C3

NB : B1C1 = 1ère compagnie du 1er bataillon

Schéma "type" d'une attaque allemande à deux piles

1) chaque pile sera constituée de deux infanteries (voir répartition ci dessus).

2) Une des piles comprendra un blindé, l'autre un ingénieur.

3) Placer le leader avec le blindé si le défenseur ne contient pas d'AT, sinon sur l'autre pile.

4) Avec le blindé ajouter une unité de plus, si l'empilement le permet ; une unité apportant un bon potentiel offensif ou une infanterie à "caser".

Se simplifier les calculs !

Le potentiel d'attaque d'une infanterie est de 2 ou 3 ; 4 ou 5 pour la 24Pz.

Le potentiel d'attaque d'un bon blindé ou d'un ingénieur est de 4 ou 5.

Un pile 2 inf + blindé ou ingénieur est donc en moyenne à 10 points.

Pour être sûr d'attaquer à 30 points avec une attaque à 2 – respectivement 3 – piles, il faut donc prévoir d'ajouter environ 20 – respectivement 10 – points d'artillerie.

La "bonne colonne" sur la CRT

C'est sans conteste la colonne 30-49. Lorsque le joueur allemand monte ses attaques, le but est d'obtenir les fameux 30 points.

Pour être assuré d'attaquer sur cette colonne (une pile peut être "pinned" par le tir défensif) il faut ajouter environ 10 points.

Toutefois si l'on souhaite des attaques efficaces lors de la phase d'exploitation, il vaut mieux se garder ces 10 points.

Utilisation de l'artillerie

L'optimisation de l'artillerie n'est pas très facile. La phase d'attaque initiale est habituellement très consommatrice d'artillerie, il en restera beaucoup moins pour la phase d'exploitation et quasiment pas pour les tirs défensifs pendant les phases soviétique qui suivent... En gros, chaque division d'infanterie allemande a la puissance pour un tir préparatoire d'artillerie à 30 sur la WBBT ou éventuellement trois attaques à 10. En bonus, -1 pour l'OP divisionnaire, -1 pour l'OP LW et -1 pour un leader adjacent. Les OP sont sur un *Hilltop* ou proches du front pour réussir la percée initiale, si c'est possible.

Un principe est de ne pas (ou peu) utiliser les mortier de bataillons – à 2 de PF – qui ne feront pas pencher la balance lors de l'attaque initiale, mais qui seront très utiles :

- Lors la phase d'attaque d'exploitation, pour apporter le précieux modificateur d'artillerie.
- Lors des tirs défensifs, pour atteindre la très intéressante colonne 10-19 de la CRT.

Utilisation des AT et Flak

La plupart sont motorisés et ne peuvent combattre s'ils viennent de bouger ± (potentiel de mouvement en blanc), quelque uns sont tractés et peuvent combattre après mouvement ± (potentiel de mouvement en rouge). Lors de la phase initiale de mouvement, il est intéressant de déplacer ces unités au front dans les hex qui peuvent encore accepter de l'empilement. S'ils ne servent pas à la prochaine attaque, ils seront en place pour la phase d'attaque d'exploitation pour achever les survivants.

En terrain découvert et à l'abord des zones urbaines, il faut user et abuser du tir à distance.

Assaut accéléré

Si le défenseur est identifié, s'il ne dispose pas d'un fort potentiel défensif et s'il ne peut recevoir un appui d'artillerie efficace (le soviétique à de sérieuses contraintes à ce niveau là), ne pas hésiter à utiliser l'assaut accéléré, qui permet de résoudre le combat en bénéficiant d'une colonne de décalage sur la CRT.

Défendre les débarcadères

1) Utiliser les nombreux canons AT qui ont un faible potentiel offensif mais qui peuvent être efficaces contre les flottilles blindées.

2) Construire un champ de mine, plutôt qu'une fortification.

Inconvénients :

- Une seule unité par hex.

Avantages :

- Construit plus rapidement qu'une fortification (1 tour au lieu de 2).
- Lors d'une avance après combat, une seule unité peut occuper l'hex.
- L'unité soviétique présente dans l'hex subit un malus de -1 au bombardement et au tir défensif.

La tactique des Soviétiques

L'emploi des différentes troupes

Les régiments du NKVD. Au début du jeu, le russe dispose de la 6^{ème} division du NKVD, constitué de 4 régiments répartis sur l'ensemble de la carte, du Nord au Sud. Cette formation composée de miliciens et d'ouvriers, enrôlés au dernier moment pour faire face à la menace allemande, ne présente qu'une faible valeur militaire et ne put être d'un grand secours pour enrayer l'avance de la Wehrmacht. Historiquement, des compagnies entières se débandèrent au premier contact avec l'ennemi, même si ponctuellement, certains miliciens firent preuve d'un comportement héroïque.

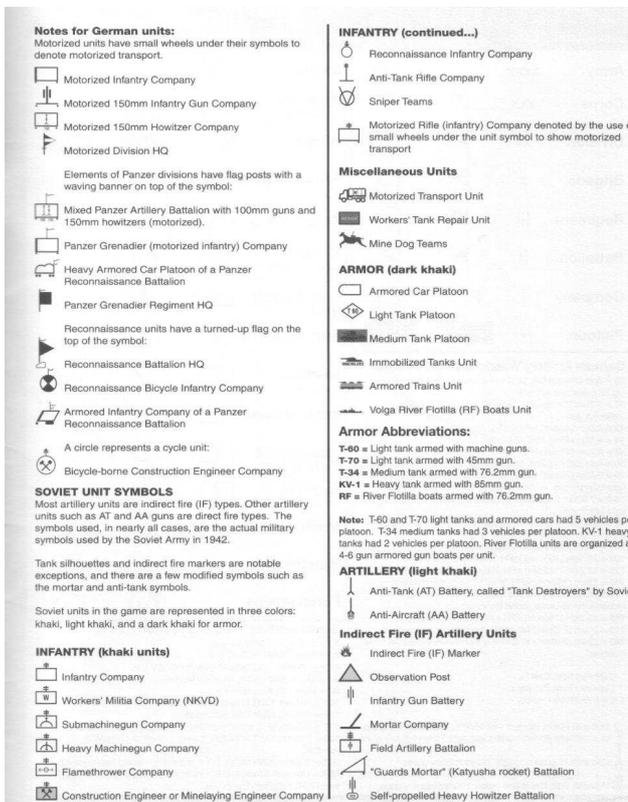
En terme de jeu, chaque régiment est composé de 9 compagnies très faibles, d'un mortier correct et d'un chef (commissaire).

Plusieurs règles simulent la faiblesse de cette formation :

- en attaque ou en défense, les unités NKVD subissent un malus de +1.
- sur un résultat « Pin », elles sont obligés de reculer quelque soit le terrain : y compris en ville et en zone fortifiée.
- enfin, elles ont 30% de chance de disparaître dès qu'elles se retrouvent en contact avec une unité allemande, sauf pour les unités empilées avec un chef.

Difficile donc de tirer quoi que ce soit de ces troupes mais le Russe doit bien faire avec en début de partie...

Voici comment s'en sortir au mieux et éviter les mauvaises surprises :



- lors du *set-up* initial, il faut empiler un maximum de troupes avec le chef du régiment - et en particulier l'unité de mortier - pour éviter que ces compagnies ne se débloquent. Dans ce but, le régiment peut être renforcé par des commissaires politiques.
- Toujours dans la phase de placement initial, empiler des unités régulières (voir des tanks immobilisés) avec le NKVD permet d'être sûr de conserver une ligne de défense, même si l'ensemble du régiment se volatilise sur des jets de dés malchanceux. La disparition des NKVD ne doit pas créer de trou et il faut faire en sorte que les empilements contenant un chef et ceux comprenant des unités régulières forment un maillage de ZoC pour empêcher toute percée.
- Par contre, une fois qu'un régiment a été testé, il faut s'empresse de supprimer les empilements mixtes unités régulières/NKVD pour éviter de se voir appliquer un malus pour toute la pile. Idem pour les commissaires politiques qui seront bien plus utiles avec d'autres troupes...
- Inutile de positionner les NKVD en ville puisqu'elles sont obligées de reculer suite à un « P » quelque soit le terrain. Ces unités seront donc employées comme premier rideau défensif pour freiner l'avance allemande grâce à leur ZdC.

En résumé, utilisez ces troupes historiquement : en tant que chair à canons ! Vous aurez peut être le plaisir de voir le joueur allemand pester en se voyant stopper par une malheureuse compagnie de miliciens qui s'obstine à ne pas vouloir disparaître malgré les moyens mis en œuvre pour l'éradiquer de la carte...

Les Fusiliers Marins et la Garde. A l'opposé de la piétaille du NKVD, ces troupes forment l'élite de la 62^{ème} Armée. Ce sont les seules qui peuvent être comparées aux unités allemandes en terme de valeur intrinsèque et de souplesse d'utilisation. Le joueur russe devra donc les gérer avec précision, notamment en optimisant le regroupement en bataillons et en régiments pour s'assurer des bonus de cohésion. L'idéal est de les placer en deuxième ligne pour éviter de leur faire supporter le poids des premiers assauts allemands.

Voilà pour la théorie. Dans la pratique, le joueur russe reçoit ces troupes (marins et 13^{ème} Garde) au plus fort de la crise et n'a pas d'autre choix que de les jeter au cœur du chaudron souvent en ordre dispersé aux endroits critiques. Le résultat est malheureusement une hécatombe, surtout que ces unités ne peuvent pas être reconstruites. Le soviétique pourra se consoler en espérant utiliser de façon plus rationnelle les deux autres divisions de la Garde qui arrivent au milieu de la partie, même si elles sont bien moins puissantes que la 13th division de Romitsev.

Les blindés. Le Russe dispose dès le début du jeu d'un nombre important de blindés, mais comme toutes les troupes initialement sur la carte, elles auront tendance à fondre comme neige au soleil.

Le gros désavantage d'une unité blindée est de donner aux troupes anti-tank et aux blindés ennemis un bonus multiplicateur en attaque et en défense, en cas d'engagement. Ainsi, un '88 à 300 mètres verra son facteur d'attaque multiplié par 4 en tirant sur un blindé, passant donc de 8 à 32. De fait, un empilement contenant un blindé peut se retrouver fortement pénalisé par sa présence. A contrario, si l'attaquant ne dispose pas de moyen anti-tank (facteur d'attaque souligné), il se verra appliquer un malus de +1 au dé.

Les blindés soviétiques devront donc être utilisés en deuxième ligne de défense. Ainsi, ils éviteront la plupart des tirs des compagnies anti-tank ennemies, qui ne peuvent combattre après avoir bougées. Ils courront toujours le risque de se trouver face à face avec des Panzers pendant la deuxième phase de combat allemande mais ils auront alors l'avantage de tirer les premiers en défense. Le deuxième intérêt à les placer légèrement en retrait est de pouvoir les faire bouger pendant la phase de réaction soviétique, pour renforcer un hex attaqué uniquement par de l'infanterie ou pour combler une future brèche si l'on pense que l'allemand peut percer.

Là encore, la réalité du jeu et la pénurie de troupes sur le terrain vont mettre à mal ce schéma tactique et bien souvent les valeureux blindés soviétiques se retrouveront en première ligne à boucher les trous.

Doctrine d'emploi de l'artillerie russe.

L'artillerie est la grande force du joueur soviétique. De sa bonne utilisation dépendra certainement l'issue de la partie. De plus, le Russe a toutes les cartes en main pour exploiter ce formidable potentiel, ne laissant à l'allemand que peu de possibilités de contrecarrer la tactique mise en œuvre. Les règles à observer sont relativement simples et tiennent en quelques axiomes :

Où placer l'artillerie ?

Toutes les unités d'artillerie russes doivent impérativement être placées sur la rive Est de la Volga. De ce côté-ci du fleuve, elles se trouvent à l'abri de l'artillerie ennemie et seuls les Stukas peuvent venir tenter des bombardements, mais avec de très faibles chances de succès. Même si l'allemand arrive à capturer le Kurgan et ainsi observer la rive Est avec un OP, il ne peut espérer éliminer statistiquement qu'une unité par tour en tirant trois fois avec 30 facteurs de bombardement.

Le joueur russe doit résister à la tentation de se servir de ses grosses unités d'artilleries comme deuxième ou troisième ligne de défense, surtout au début de la partie. Mieux vaut céder du terrain voir perdre un embarcadère que de perdre une unité qui, une fois à l'abri, apportera à chaque tour son potentiel de bombardement et son bonus au dé.

La plupart des mortiers, compte tenu de leur portée (600 m) se trouveront eux sur la carte en deuxième ligne. Les mortiers lourds (calibre 120) ont une portée suffisante pour se cantonner sur la rive Est.

Il faut bien garder en mémoire que lorsque une artillerie tire, son pion doit être révélé à l'adversaire. Cela fait de ces troupes, une cible idéale pour l'aviation allemande, qui peut intervenir n'importe où sur la carte. Ainsi, si le joueur russe se voit contraint de laisser des bonnes unités d'artillerie dans la Ville, il a tout intérêt à empiler ces pions avec des unités de moindre valeur, susceptibles de prendre une perte due à un bombardement de Stukas.

Quand utiliser l'artillerie ?

Ce ne sont pas les occasions de bombarder qui manquent dans un tour de *SoS* : il y a 5 phases de bombardements simultanés et 4 phases de combats, soit 9 possibilités de tirs. Il faut donc bien choisir les phases les plus importantes pour toujours disposer d'un appui feu au bon moment. Pour le joueur russe, la priorité doit être mise sur le tir défensif. C'est le meilleur moyen d'enrayer les attaques allemandes par des résultats « *Pin* » qui vont réduire considérablement sa force d'attaque et surtout ses bonus. De plus, un tir défensif ne prend pas en compte le terrain de l'attaquant ce qui augmente de fait sa force. Le tir sera la plupart du temps résolu avec un modificateur au dé allant de +1 (présence d'un chef ennemi) à -1 (OP ou chef ami), ce qui donne de bonne chance d'obtenir un résultat favorable sur la CRT. La première phase de bombardement simultané est, elle aussi, importante : les OP russes sont souvent bien placés puisqu'ils viennent de bouger à la fin du tour précédent et ça peut être le bon moment pour effectuer un « carton » ou obtenir des résultats « *Pin* » qui bloqueront un axe d'offensive. Enfin, le Russe devra toujours garder un petit potentiel de bombardement pour soutenir ses combats de phase d'exploitation et ainsi bénéficier du bonus de -1 (-2 avec un OP)

Quelles sont les cibles et avec quelle force les frapper ?

L'emploi de l'artillerie soviétique est fondamentalement différent de celui que peut en faire l'Allemand. Celui-ci va se servir essentiellement de son artillerie pour « nettoyer » un hex et ainsi pouvoir percer, donc principalement sur la colonne 30+ de la WBBT et lors des deux premières phases de bombardement simultané. Les objectifs du Russe sont différents, au moins pour les premiers tours : il doit tenter de freiner au maximum l'avance allemande et procéder à des frappes très ciblées pour éroder le potentiel offensif de son adversaire. Pour ralentir l'offensive de la Wehrmacht, le meilleur résultat possible est le « *Pin* ». Un hex où une unité est *pinned* devient infranchissable et c'est donc une voie de pénétration de bloquée pour l'allemand. Encore plus intéressant, un résultat « *Pin* » en terrain urbain se transforme en « *Spent* » pour les unités touchées, les empêchant de combattre pour le reste du tour. Un tel résultat sur deux ou trois gros empilements en début de tour réduit fortement l'activité offensive sur un secteur. Une analyse de la WBBT permet de se rendre compte que la meilleure colonne pour obtenir un résultat « *Pin* » est la colonne 5-6, puisque c'est la seule où le russe a 50% de chance de l'obtenir (avec un bonus de -2, OP et leader). Cependant, sans modificateur, il vaut mieux bombarder à coup de facteur 10 avec 40% de chance d'obtenir un « *P* », et 30% de causer une perte. Le résultat magique étant le fameux « *DIP* » occasionnant une perte et clouant les survivants ! Le deuxième objectif pour l'artillerie russe sera d'identifier des cibles précises, dont l'élimination

impacter le potentiel offensif allemand. Les victimes toutes désignées seront les leaders et les troupes de génie. Une pile contenant un leader devra ainsi faire l'objet d'un traitement tout particulier lors des phases de bombardements (30+ sur la WBBT). Le but est de provoquer une perte sur la pile en question pour que le leader teste sa survie, avec seulement 30% de chance d'en sortir indemne. Le génie peut être également ciblé car c'est l'unité qui prend la première perte en cas d'assaut en ville. Lors du tir défensif, le Russe devra donc « mettre le paquet » avec l'artillerie de soutien sur la pile contenant le génie (colonne 10-19 mini de la CRT) pour rechercher le résultat D1.

Enfin, de façon plus épisodique, le Russe ne doit pas laisser passer l'occasion de pilonner un empilement identifié comme contenant un '88 ou une forte unité d'artillerie, si jamais de telles troupes passent à la portée d'un OP...

Comment utiliser ses OP ?

Le bon placement des OP est primordial pour le Russe. En effet, celui-ci n'a aucune souplesse d'utilisation de son artillerie et seuls les OP de la 62^{ème} Armée sont capables de coordonner plus de deux artilleries différentes. Le Russe ne bénéficie pas comme l'Allemand d'observateurs au niveau divisionnaire et il ne commence le jeu qu'avec seulement 2 OP. Ce n'est qu'après une semaine de combat (7 tours) que le Russe pourra donner la pleine puissance de son artillerie avec 5 ou 6 OP, pour terminer à 10 observateurs en fin de campagne.

Au début de la partie, le Russe devra placer ses OP aux endroits stratégiques, c'est à dire face à l'axe de poussée allemande la plus importante. Il ne faut pas craindre de les exposer en premières lignes car les OP éliminés réapparaissent dès la fin de la phase de bombardement simultané suivante... Par contre, il faut toujours anticiper leur placement car les OP ne peuvent pas *spotter* s'ils viennent de bouger ; l'inverse étant vrai également.

Le Russe doit mettre à profit l'ordonnancement de la phase de jeu pour effectuer des opérations de « matraquage » sur des piles ennemies identifiées comme contenant des troupes d'élites, leaders et autres '88 :

1. A la fin du tour allemand, le joueur russe repère ses futures victimes,
2. Il bouge ses OP pendant sa phase de mouvement (phase 10)
3. Les OP déplacés ne peuvent donc pas participer aux combats de la phase 12, ce qui n'est pas trop grave (voir ci-dessous)
4. Par contre, ils sont disponibles pour les bombardements simultanés de la phase 13 : premier pilonnage...
5. En Phase 15, les OP peuvent participer aux combats d'exploitation pour remettre une petite louche.
6. Et cerise sur le gâteau, on ré-attaque le tour suivant par une nouvelle série de bombardements simultanés (phase 2), en ayant de surcroît fait le plein de munitions, les survivants de la pile allemande n'ayant toujours pas pu esquiver le moindre geste...

Un procédé donc bien sympathique (dit triple effet kiss-koolov chez les artilleurs), qui prend toute sa dimension avec la multiplication des OP.

Utilisation des chefs. On a vu ci-dessus à quel point l'espérance de vie était limitée pour un chef une fois qu'il se trouvait exposé en première ligne. Pour synthétiser, disons qu'il a toutes les chances de disparaître dès que l'empilement qu'il commande subit une perte. De plus le

Russe attaquant essentiellement en phase de combat d'exploitation, les chefs utilisés à ce moment deviendront des cibles privilégiées pour l'artillerie allemande, sur le modèle de ce qui a été décrit dans le paragraphe précédent. Les chefs russes seront donc employés essentiellement de deux façons :

- En tant qu'observateur pour la phase de bombardement 13 pour bénéficier du bonus de -1 sur la WBBT. Ils seront rapatriés dès la phase 14 sur l'arrière...
- En défense, ils seront placés en deuxième ligne afin d'infliger un malus de +1 aux attaques allemandes sur les unités commandées adjacentes. Ainsi positionnés, ils contribueront également au mouvement de réaction soviétique puisque seules les unités russes empilées ou adjacentes à un leader peuvent bouger lors de cette phase.

Naturellement, les leaders devront aussi être utilisés en première ligne pour soutenir les combats, surtout à partir de la deuxième phase de la campagne ou pour des contre-attaques locales visant des percées ennemies. Mais il s'agit de bien choisir ces combats, car les leaders ainsi mis en avant vont très vite se retrouver pris pour cible.

Les attaques soviétiques.

Les chances de réussite d'un combat étant surtout lié au nombre de bonus engrangés, le Russe va être très souvent frustré, surtout en début de partie, par le faible rendement de ses combats. En effet, il a très peu de blindés, de génie, ou d'observateurs et seule la Garde peut bénéficier de bonus d'intégrité. Les attaques se résoudront ainsi souvent avec +1 ou +2 au dé, laissant peu d'espoir de réussite.

Le Russe a donc tout intérêt à placer sa foi dans ses tirs défensifs et dans ses bombardements d'artillerie.

Il ne faut cependant ne pas laisser passer l'occasion de « punir » une unité ennemie trop avancée ou contre-attaquer vigoureusement en cas de percée.

Dans tous les cas, il y a une règle d'or à observer : *ne jamais attaquer pendant la première phase de combat (phase 12)*. Ces attaques engendrent une réaction allemande qui peut être catastrophique compte tenu de la mobilité de l'adversaire. Le joueur allemand peut en profiter pour repositionner « gratuitement » ses unités et ses OP et ainsi préparer en anticipation son prochain tour avec la complicité bien involontaire de son adversaire.

La seule exception peut être l'attaque d'une unité isolée (i.e. à plus de 3 hex d'un autre pion allemand).

LES COMBATS POUR LA VILLE

Conditions de victoire, renforts et retraits

Que ce soit pour les scénarios ou le jeu de campagne, pour gagner il faut accumuler des points de victoire. Ces points sont acquis pour la possession des débarcadères de la Volga - 19 points possibles, évidemment derrière la ligne soviétique adjacent au fleuve-, le mont Kourgane - 2 points - et, pour l'Allemand, le refus de recevoir des divisions en renforts : il y a 3 Divisions d'Infanterie à 1 point et une Panzer Division à 2 points et le retrait tardif de la 29^e Division Motorisée qui peut coûter 1 VP.

Le nombre précis de points allemand détermine l'étendue de la victoire ou défaite, suivant le scénario.

Les scénarios proposés

Pour simuler les deux mois de bataille, huit scénarios de taille variée sont proposés. La plupart se déroulent sur la

moitié de la carte et s'assemblent par deux pour créer une phase précise de la bataille.

The Grain Elevator et *The Guards Counterattack* durent 13 tours du 13 au 25 septembre et simulent la première phase de la bataille pour les abords de la cité.

House-To-House dure 11 tours du 27 septembre au 7 octobre et *The Orlovka Pocket* qui démarre deux tours plus tard recrée la phase intermédiaire de la bataille après la capture de la partie méridionale de la ville.

The Tractor Factory dure 23 tours du 14 octobre au 5 novembre et *The Siege of Spartakovka* qui commence un tour plus tard simulent les assauts sur les usines transformées en forteresse et sur le faubourg nord de Spartakovka.

Operation Hubertus dure 8 tours du 11 au 18 novembre et recrée l'assaut final pour les rives de la Volga entre les deux adversaires épuisés. Ce scénario ne présente que peut d'intérêt : seuls quelques hex changeront de main sur la période couverte et la partie ne peut se jouer que sur les jets de dés heureux ou malheureux du joueur russe lors du test de pénurie de munition. Par contre, d'un point de vue historique, il permet de bien appréhender les positions des deux camps à la veille de l'opération Uranus.

Enfin, *Verdun on the Volga* dure 67 tours et permet de simuler, pour les courageux, l'ensemble de la bataille du 13 septembre au 18 novembre.

Ce grand nombre de scénarios permet aux joueurs d'apprendre les règles en douceur et de comprendre les différentes phases de ce formidable engagement, sachant que pour les gros scénarios entre 4 et 6 joueurs seront un nombre parfait. Même si les règles semblent longues, elles sont en fait simples et les aides de jeu sont claires, ce qui permet de prendre rapidement le jeu en main.

Réflexions stratégiques allemandes

Warning : Les réflexions proposées sont essentiellement valables pour la campagne complète et, sont, de plus basées sur un seul essai de campagne et quelques débuts de partie...

Comme nous l'avons vu plus haut, pour gagner, l'Allemand doit s'emparer de points géographiques situés à l'autre bout de la carte, éventuellement en refusant des divisions de renfort. Par contre les pertes n'ont aucune influence sur la victoire : si tous les débarcadères sont occupés, même au prix de terribles pertes, c'est gagné... Le problème est que, même en acceptant le principe des lourdes pertes, la victoire n'est pas acquise pour autant. L'ennemi n'est pas très puissant au début mais les renforts sont nombreux et l'artillerie très meurtrière ; de plus les mécanismes de combat ne favorisent pas forcément la destruction de piles entières, qui serait propice à la percée. Plusieurs stratégies sont possibles, elles se sont présentées à l'état-major allemand de l'époque et se présentent naturellement aux joueurs. Deux questions fondamentales se posent : faut-il plutôt tuer du Russe ou capturer du terrain ? et faut-il se focaliser massivement sur un secteur de front ou attaquer localement sur plusieurs endroits ?

Ces deux questions ne sont pas totalement booléennes et la réalité passera certainement par un panachage, mais elles se posent en termes clairs en début de partie.

La première question : tuer du Russe ou capturer du terrain, est primordiale car elle va définir la tactique allemande. Soit l'objectif est de saigner à blanc les Russes pour

ensuite occuper le terrain, par l'assaut direct et l'encercllement mais sans privilégier l'avance à tout prix ; soit occuper le plus de terrain possible pour se rapprocher des objectifs de victoire, quitte à pousser l'ennemi, sans trop le détruire. Evidemment les deux sont plus ou moins concomitants mais, entre foncer droit devant et détruire toute opposition, il faut mieux avoir une doctrine et s'y tenir. Personnellement vu la dureté des combats et les renforts rapides et nombreux du Russe, j'aurais tendance à dire qu'il faut mieux occuper le maximum de terrain quitte à pousser les Russes vers la Volga.

La deuxième question : se focaliser massivement sur un secteur de front ou attaquer localement sur plusieurs endroits, est également fondamentale car elle détermine la stratégie d'emploi des troupes sachant qu'il n'y a, évidemment, pas assez de moyens pour attaquer puissamment partout. Soit la stratégie est de concentrer au moins les 2/3 des divisions présentes sur 1/3 de la carte pour pouvoir détruire la ligne russe sur plusieurs hexs et éventuellement réussir à percer, soit laisser chaque division attaquer un secteur où le Russe est faible, quitte à changer d'axe d'attaque régulièrement. Ici aussi évidemment l'hybride est possible en attaquant massivement avec les 2/3 des troupes, mais en changeant d'objectif d'attaque régulièrement. Personnellement j'aurais tendance à penser qu'il vaut mieux concentrer pour être efficace, mais évidemment cela entraînera une concentration équivalente de l'ennemi.

Après s'être posé ces questions et avoir commencé à y réfléchir, le commandant allemand peut élaborer sa stratégie. La carte est vaste mais les objectifs de victoire ne sont pas également répartis : la plupart sont situés dans la moitié sud de la carte. Il faudra choisir entre foncer au plus court vers ces objectifs, quitte à rencontrer une forte opposition, ou casser l'ennemi, en attaquant là où il est le plus faible, quitte à passer de nombreux tours sans se rapprocher des objectifs ennemis.

Voici le plan qui a été tenté dans la partie jouée mais n'est pas garanti :

Il faut 17 VP pour gagner une victoire marginale, ce qui est l'objectif de base.

- 12 VP pour les 12 débarcadères de la ville sud,
- 5 VP pour les 4 divisions non prises en renfort (valable même avant que les troupes ne soient disponibles en renfort, confirmé par le concepteur).
- La 29 ID mot part dans les temps pour 0 VP.

L'idée générale est de gagner au Sud où la capture des 12 débarcadères donne les points requis. La 71ID essaye de couper la ville en deux entre les débarcadères et le mont Kourgane, épaulée par les divisions du nord et la 24PzD, tandis que les deux divisions du Sud, 29 et 94ID, poussent tout droit et s'emparent des débarcadères.

En terme de timing, comme il y a 32 hexs entre la zone de départ allemande et l'embarcadère 12, il faudrait capturer deux hexs de rivage par tour en moyenne, et donc gagner en 16 tours max. En poussant avec la 94 d'un côté et la 71 de l'autre, la moyenne de 2 hexs par tour semble possible.

Au Nord, les 295 et 389 ID, servent de réserve d'unités et de point de fixation de troupes ennemies.

Le centre doit détruire par encercllement un maximum de Russes en première ligne pour éviter de les voir défendre la ville. Puis il doit menacer le Kourgane tout en restant à plus de 9 hexs afin de ne pas subir de pertes gratuites et fixer le maximum d'ennemis. Enfin il doit flanquer l'attaque de la ville sud. L'idéal serait que le Russe se sente obligé d'installer la 13^e Gardes pour protéger le centre. Ce front est considéré comme secondaire car il ne va rapporter aucun point de victoire mais il faut faire croire à l'ennemi

que c'est un axe d'attaque réel et important. Il faut cependant éviter à tout prix les pertes gratuites, ce qui permettra d'éviter d'avoir recourt aux renforts.

Une option est de capturer un embarcadère de plus, le 19 au nord de la carte par exemple, pour faire rentrer la 100^e Jägers en renfort.

Ce plan été testé dans la partie jouée, en voici un compte-rendu succinct. Dès le premier tour, la mécanique bien huilée de la machine de guerre germanique commence à grincer. Les Russes ont malheureusement passé beaucoup de temps à se préparer et leur placement initial s'en ressent. Il est quasiment impossible de percer sérieusement un front prétendu en lambeaux et soit disant tenu par des troupes inexpérimentées, épuisées et démoralisées... Certes une première ligne est percée mais une deuxième est présente et le terrain est peu favorable à la poursuite.

Les trois tours suivants se passent à pousser et détruire du Russe pour arriver sur les fronts Centre et Sud aux abords de la ville. Au Sud, la poussée est plus continue et sérieuse car deux divisions entières sont à l'œuvre, les 29^e Mot D et 94^e ID. Au Centre, l'effort est plus diffus car il y a plus de terrain à couvrir pour les 24^e PzD et 71^e ID. Au Nord, il n'y a pas eu de poussée sérieuse, principalement un encercllement et destruction des Russes présents et une couverture du flanc avec les 295^e ID et 389^e ID.

La suite de la bataille est principalement une poussée continue et frontale de la ligne de défense soviétique au Centre et Sud. Les pertes sont lourdes de part et d'autres et seuls quelques hexs sont gagnés chaque tour, car les renforts russes sont toujours très nombreux. A partir du 7^e tour, l'artillerie russe se fait véritablement sentir, détruisant de nombreuses unités amies et gênant considérablement l'attaque. D'effroyables combats de rues s'imposent.

Une diversion, initialement non approuvée par le Haut Commandement, permet d'effrayer le Russe et de causer des pertes sensibles au Nord. Malheureusement une véritable percée est impossible à obtenir.

L'absence de possibilité de percées, la montée des pertes dues à l'artillerie ennemie et la faible progression en ville contraignent l'Allemand à renoncer à la fin du tour 9.

Ce plan n'a donc pas eu de succès dans la partie jouée, d'abord parce que la percée initiale n'a pas eu lieu où elle était prévue donc la 71 ID n'a pu couper en deux l'ennemi. Ensuite, le brouillard de la guerre, les missions d'interdiction d'artillerie et l'arrivée constante de renforts n'ont jamais permis d'obtenir une percée décisive. Enfin, la puissance de l'artillerie soviétique avec l'excellent positionnement des observateurs de la 62^e Armée a entraîné un accroissement excessif des pertes allemandes.

Des critiques au sein de l'état-major allemand ont porté sur la focalisation des moyens au plus court des objectifs qui entraînaient un assaut sur la ligne russe la plus forte. L'idée aurait été de repositionner rapidement les troupes vers un secteur moins puissant pour détruire du Russe et gagner facilement du terrain, jusqu'à ce que l'ennemi le renforce. Il aurait alors suffi de recommencer l'opération ailleurs pour ainsi gagner du terrain et détruire l'ennemi à peu de frais. Le problème de cette stratégie est que historiquement elle a été un échec : attaquer au sud, puis au nord, puis au centre... et surtout, l'ennemi reçoit de puissants renforts tout au long de la partie – renforts qui épongent les pertes, étant donné que le front se raccourci.

Les questions restent donc : l'Allemand peut-il gagner rapidement avant que le Russe soit trop fort ? ce qui est l'option territoriale ou doit-il épuiser le Russe à la fois

militairement et territorialement pour gagner à l'usure ? ce qui est l'option attritionnelle...

Réflexions stratégiques soviétiques

Largement dépendante des choix initiaux de l'Etat Major allemand et du placement initial imposé, la stratégie russe allait essentiellement se construire en réaction à la progression ennemie. Cependant, deux idées fortes allaient guider nos actions : éviter à tous prix les encerclements et, une fois le front stabilisé, ne plus céder un pouce de terrain. Comme on l'a vu dans la description des règles, l'absence de ravitaillement est catastrophique pour le Russe durant la première phase de la campagne. Une unité encerclée n'a qu'un seul tour pour tenter de regagner ses lignes, ce qui relève de la gageure étant donné le potentiel offensif russe en ces premiers jours.

Aussi, les quelques unités en placement libre allaient être utilisées pour établir un dispositif en profondeur. Dispositif bien faible s'appuyant essentiellement sur la capacité des unités à exercer une ZdC rigide et ainsi créer trois voir quatre lignes de défense.

Une attention toute particulière avait été apportée à l'évacuation d'Orlokhova. En effet, les unités occupant ce village se trouvent dangereusement (et inutilement) surexposées, et l'Allemand, bien que faible dans ce secteur, peut se donner les moyens de réaliser un encerclement important. Un périmètre défensif fut donc mis en place, composé en majorité de tanks immobilisés et de champs de mines. Le but étant de gagner un ou deux tours pour sauver en priorité les trois unités d'artillerie susceptibles d'être encerclées. Ces mesures visant à sauver de l'encerclement le maximum d'unités ne représentent pas un choix stratégique mais relèvent plutôt de la logique, même si l'on peut discuter des moyens importants mis en œuvre pour évacuer Orlokhova. Le vrai débat au sein de l'état major russe se focalisa essentiellement sur la formation du périmètre de défense. Deux options s'offraient à nous :

- établir dès le départ une ligne resserrée en se positionnant directement au cœur de la Ville et ainsi créer un véritable mur sur lequel viendraient se briser les assauts allemands en profitant au plus tôt du meilleur terrain défensif.
- ou au contraire, stabiliser notre front dans les faubourgs de Stalingrad et faire payer à l'allemand un prix élevé dès le début de sa progression, avec cependant le risque de le voir percer des lignes de défenses forcément plus faibles (une ou deux unités par hex au maximum).

Les discussions furent acharnées, chaque solution présentant ses avantages et ses inconvénients. Finalement, c'est la deuxième option qui fut retenue pour plusieurs raisons. Premièrement, présenter à l'allemand des empilements importants, c'était surtout lui amener des cibles en pâture pour sa puissante artillerie. Deuxièmement, se donner un peu de profondeur devrait permettre de se « rattraper » en cas de percée allemande limitée et de reformer une nouvelle ligne au tour suivant. Mais, surtout, l'argument qui a fait pencher la balance est la durée de la campagne. Il nous a semblé finalement illusoire d'espérer s'arc-bouter pendant 67 tours à quatre ou cinq hex de la Volga et ce, dès le début de la partie. L'Allemand aurait eu alors beau jeu de mener une guerre d'attrition en s'appuyant sur la force de son artillerie parfaitement coordonnée par ses nombreux observateurs, le Russe avec seulement deux OP ne pouvant rivaliser dans les premiers jours de l'offensive.

Même si le débat théorique était tranché, la tentation fut souvent grande pendant la partie de finalement « décrocher » et de se rabattre sur la première option. En effet, contrairement à nos espérances, les Allemands même s'ils furent ralentis dans leur progression, ne subissaient pratiquement aucune perte en ces premiers tours (voir tableau récapitulatif) et semblaient sur le point de gagner la guerre d'attrition, transformant notre réseau défensif en une dentelle toujours plus fine...

Une fois ces choix entérinés, il ne nous restait donc plus qu'à les tester à l'épreuve du feu, et c'est avec une certaine appréhension que nous vîmes apparaître à l'aube du 13 septembre, les premières vagues de Stukas...

Sans rentrer dans le détail du déroulement de la partie, on peut distinguer trois temps forts du côté russe, qui infléchirent la stratégie initiale.

Au tour 3, profitant d'un relâchement coupable du Russe après l'évacuation d'Orlokhova, l'Allemand réussit une percée très importante dans le secteur Nord, et se retrouvait à sa phase d'exploitation en position de pénétrer profondément au cœur de la ville, dans le secteur des usines. Il ne profita pas cependant de cette opportunité et prit plutôt le parti de réaliser un encerclement limité. La contre-attaque russe fut foudroyante et grâce à ses unités anti-chars, il réussit à détruire l'ensemble des blindés allemands du secteur. Ce succès tactique limité (cinq unités allemandes éliminées) eut à notre avis un impact important sur la stratégie allemande. Tout d'abord, il mettait fin pour un moment à toutes velléités de sa part dans le secteur Nord. Surtout, il apporta à cet événement une importance exagérée qui le conduisit à considérer toute percée comme une opération extrêmement risquée.

Les tours 4 et 5 furent les plus dramatiques pour le russe. Comme on peut le voir sur le tableau des pertes, le russe encaissait les coups mais était incapable de les rendre, n'infligeant que 13 pertes sur ces deux tours à un allemand déchaîné qui de surcroît, se faisait un malin plaisir d'exterminer nos meilleurs troupes : brigade de fusiliers marins et 13^{ème} division de la Garde. Il faut bien reconnaître que l'impact psychologique de la perte de ses unités d'élite était extrêmement fort et les voir ainsi disparaître par piles de deux ou trois, mettait au plus bas le moral du Commandant en Chef. L'effondrement soviétique lors de ma partie solo correspondant également au tour 4 !. Fort heureusement, le fait de jouer avec les pions faces cachées ne permettait pas à l'allemand de se rendre compte exactement de l'étendue des dégâts, la deuxième ligne de défense n'étant plus tenue que par des unités de mortier ou du génie de construction. Notre grande angoisse était de voir nos adversaires changer l'axe de leur offensive et frapper un grand coup contre le Kourgan, très faiblement défendu à cette période.

Cette situation de crise nous conduisit à modifier sensiblement notre stratégie. Sous la pression « bienveillante » de l'état major, il fut décidé de largement dégarnir le secteur Nord et de céder du terrain pour pouvoir récupérer une nouvelle réserve de troupe. Par une vaste manœuvre de transfert tout le long du front, nous pûmes mettre en ligne suffisamment d'unités pour se donner un minimum de souplesse et attendre le renfort décisif des Sibériens. La crise était passée.

Enfin, les derniers tours de notre campagne virent la mise en place d'une nouvelle stratégie russe, beaucoup plus agressive. Elle consista à prendre pour cible une division allemande et à s'acharner sur celle-ci pendant la durée d'un

tour, afin de lui faire perdre toute capacité offensive. Une fois la formation neutralisée, le feu soviétique était concentré sur un autre secteur du front pour « punir » les unités les plus avancées. Ce choix se révéla tout de suite payant et une fois encore ces victoires tactiques impliquant une dizaine d'unités de part et d'autre sur un front de deux ou trois hex, eurent un impact considérable sur la stratégie allemande et surtout sur le moral de l'adversaire.

Il est malheureusement difficile de conclure sur la validité de la stratégie russe sur cette campagne. Même si le résultat final est très satisfaisant puisque l'offensive allemande s'est retrouvée bloquée dès la fin septembre, il s'en est fallu de très peu que le front soviétique ne s'effondre au tour 5. Le fait que nous jouions tous pour la première fois une campagne a incontestablement favorisé le camp russe. Avec plus d'expérience, l'Allemand aurait pu repérer ce moment critique et profiter de cette « fenêtre » pour frapper un grand coup et amener la partie vers un déroulement beaucoup plus proche de l'Histoire (percée sur la Volga, fractionnement de la défense russe). Nous avons aussi profité à notre avis de quelques erreurs allemandes tant stratégiques (emploi de la 24^{ème} division motorisée en forêt, stratégie peu claire dans le secteur Nord), que tactiques (pas d'utilisation de la règle du « *breakthrough attack* », peu de tentatives pour neutraliser l'artillerie soviétique). Avouons également que nos adversaires ont été très malchanceux lors des combats du premier tour, nous permettant de sauver un maximum d'unités, notamment de l'artillerie.

La stratégie consistant à tenir un front le plus large possible semble donc extrêmement risquée. L'un des objectifs qui était de causer un maximum de pertes à l'Allemand dans les cinq premiers tours s'est indiscutablement soldé par un échec. Au vue de cette partie, il semble indispensable de céder du terrain au Nord pour redéployer un maximum d'unités sur le reste du front, ce secteur étant de toute façon pauvre en points de victoire.

Même ainsi, il doit être très difficile d'empêcher une percée allemande importante aux alentours du tour 5. L'expérience montre qu'il ne faut alors surtout pas céder à la panique et au découragement. En effet, à partir du tour 8, le Russe se voit allouer un flot de remplacements et de renforts de qualité, alors que l'Allemand lui ne reçoit plus rien pendant plusieurs tours et commence à subir une pénurie de munitions. Le Russe doit profiter de cette période pour contre-attaquer vigoureusement et essayer d'infliger des pertes suffisamment importantes pour que l'Allemand se voie contraint à la défensive sur plusieurs secteurs du front.

La vraie alternative est la mise en place dès le début d'une défense au cœur de Stalingrad. Il est impossible de connaître les résultats d'une telle stratégie sans la tester effectivement. L'absence de profondeur dans le dispositif est compensée par un meilleur terrain défensif et par une densité d'unités plus importante. L'argument employé au début de ce chapitre sur l'impossibilité de tenir 67 tours en commençant acculé à la Volga n'est plus forcément valable. En effet, notre partie a montré que l'offensive allemande peut être bloquée en une dizaine de tours si les pertes sont suffisamment conséquentes. Le principal désavantage de cette défense est certainement de faire du Kurgan une proie de premier choix, puisque ce secteur devient le plus facile à attaquer pour l'Allemand, le terrain étant composé de forêts et de banlieues...

CONCLUSION : BIG IS BEAUTIFUL ?

SoS est un superbe jeu, certainement plus admiré que joué. Il est doté d'un matériel magnifique, d'ordres de bataille très poussés et d'une carte impressionnante. La pratique du jeu rend très bien l'impression d'un combat dur et pénible qui consomme beaucoup d'énergie et de temps pour un résultat dérisoire. Ainsi la forte proportion de micro-gestion dans l'organisation des combats peut en satisfaire certains, mais rebutera certainement la majorité des joueurs obligés de chercher parmi une centaine de pions retournés sur leur face cachée, le marqueur de deux points d'artillerie du mortier bataillonnaire, qui va donner le -1 à l'attaque... Certes avec de longues sessions multi-joueurs de jeu en continu, ce problème est atténué car les joueurs ne sont responsables que d'une partie du front et finissent par connaître leurs unités par cœur.

La réalité a du paraître aussi dure à la plupart des combattants présents. La campagne est un gros morceau, dur à avaler, d'autant plus que l'équilibre à long terme peut être mis en doute, notamment à cause des pertes dues à l'artillerie et du faible taux de remplacement. Le hasard des combats est également un élément perturbant qui peut ruiner une puissante attaque comme une bonne défense et qui sera peu évidente à factoriser dans toute stratégie. Enfin, le facteur moral joue un rôle très important : la frustration d'un 10 sur une attaque à 50, la mort d'un chef, la perte d'un 88, la 13th Garde qui se fait massacrer en première ligne et qu'on pourra pas reconstruire. C'est une des grandes réussites de ce jeu : les échecs tactiques ont un vrai impact (et même des fois un impact démesuré) sur la réalité stratégique et affectent le moral du joueur comme ils devaient affecter le moral des commandants à l'époque.

Heureusement de nombreux scénarios existent qui retracent les différentes phases de cette formidable bataille et permettent d'utiliser avec bonheur le superbe matériel fourni sans y passer plus de 100 heures de jeu.

À la question de savoir si *SoS* est la simulation définitive de la bataille de Stalingrad, la réponse pourrait être oui sur tous les éléments historiques entourant le jeu : carte, ordre de bataille, placement des scénarios, par contre sur le système de jeu il est permis d'émettre quelques réserves. Avec beaucoup de temps à sa disposition, les scénarios sont sans doute plus intéressants que tout autre jeu sur le sujet, avec un temps plus limité, la question se discute...

Philippe Germain
Nicolas Rident
Luc Olivier

BIBLIOGRAPHIE

1ere édition (1979)

Campaign #80

F&M #22 July-August 1980 - pp 26-27

F&M #23 Sept-Oct 1980 – pp 26-38

F&M #62 Oct-Nov 1989 – p 38

The Grenadier #15 Spring 1982 – pp 8-17

Moves #59 Oct-Nov 1981 – pp 15-16

Casus Belli #4 Juin 1981 – pp 8-11

JdS #31 Nov-Déc 1986 – pp 14-15

3eme édition (2002)

Vae Victis #52 Sept-Oct 2003 – pp 8-9

Paper Wars #54 May-June 2004 – pp 5-10

Annexe 1 : Pertes des deux camps sur les neuf jours de la campagne

Div	Inf	Eng.	Arm.	Immo	AT	AA	Art.	Lead	Div.	Total
Allemands										
295	14	0	0	0	2	1	2	1	0	20
389	7	0	0	0	4	0	0	1	0	12
94	6	2	0	0	0	0	0	0	0	8
29	6	1	1	0	2	0	0	0	0	10
24	10	1	5	0	3	0	0	2	0	21
71	18	1	0	0	0	0	0	0	0	19
16	0	0	3	0	0	0	0	0	0	3
60	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
Ind	0	3	5	0	0	4	0	0	0	12
Total	61	8	15	0	11	5	2	4	0	106

Soviétiques										
13 Guard DI	38	0	0	0	5	1	1	0	0	45
6 Guard Tank Br	2	0	5	0	0	1	1	1	0	10
35 Guard	4	0	0	0	3	0	1	1	0	9
284 DI	12	3	0	0	0	0	0	1	0	16
38 Br	3	0	0	0	1	0	1	1	0	6
10 Br	12	0	0	0	0	0	0	1	0	13
42 Br	10	0	0	0	1	0	1	0	0	12
244 DI	9	0	0	0	4	0	2	0	0	15
115 Br	8	0	0	0	1	0	0	0	0	9
112 DI	4	0	0	0	2	0	0	1	0	7
6 Tank Br	2	0	4	0	0	1	1	0	0	8
95 DI	4	0	0	0	0	0	0	0	0	4
193 DI	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
131 DI	6	0	0	0	3	0	0	1	0	10
399 DI	2	0	0	0	2	0	1	0	0	5
395 DI	2	0	0	0	2	0	0	0	0	4
10 NKVD	36	0	0	0	0	0	1	1	1	39
99 Tank Br	1	0	4	0	0	0	0	0	0	5
149 Br	7	0	0	0	0	0	0	1	0	8
124 Br	7	0	0	0	0	0	0	0	0	7
2 Br	2	0	0	0	1	1	0	0	0	4
137 Tank Br	2	0	2	0	0	1	0	0	0	5
133 Tank Br	2	0	5	0	0	1	0	0	0	8
13 Tank Br	1	0	4	0	6	0	0	0	0	11
92 Mar Br	15	1	0	0	1	0	0	0	0	17
2 Tank K	4	0	3	0	0	0	0	0	0	7
23 Tank K	3	0	0	0	0	1	1	0	0	5
Ind.	0	4	1	6	16	6	1	2	7	43
Total	199	8	28	6	48	13	12	11	8	333

Annexe 2 : Pertes des deux camps par jour

Tour			Allemands										
N°	Jour	Mois	Luft.	Inf	Eng.	Arm.	AT	AA	Art	Lead.	Tot.	Art.	Ut.
Total				72	9	23	14	6	3	6	133	358	30
Moyenne			16.78	8.00	1.00	2.56	1.56	0.67	0.33	0.67	14.78	43.11	3.33
1	13	Sep.	21	4	0	4	0	0	0	0	8	50	0
2	14	Sep.	16	8	0	4	0	0	0	1	13	38	0
3	15	Sep.	12	9	1	3	2	2	0	0	17	40	0
4	16	Sep.	21	3	0	0	1	0	0	1	5	53	0
5	17	Sep.	14	4	0	1	2	0	0	1	8	52	0
6	18	Sep.	21	7	0	4	2	1	0	0	14	31	0
7	19	Sep.	16	14	4	1	3	2	0	0	24	37	0
8	20	Sep.	13	15	2	3	3	1	0	2	26	39	10
9	21	Sep.	17	8	2	3	1	0	3	1	18	48	20

Tour			Russes											
N°	Jour	Mois	Inf	Eng.	Arm.	Immo	AT	AA	Art.	Lead	Div.	Tot.	Art.	Ut.
Total			212	5	26	6	53	13	12	10	8	345	720	0
Moyenne			23.56	0.56	2.89	0.67	5.89	1.44	1.33	1.11	0.89	38.33	80.00	0.00
1	13	Sep.	24	0	4	1	2	1	1	2	1	36	104	0
2	14	Sep.	17	0	4	2	8	2	3	0	2	38	112	0
3	15	Sep.	34	1	4	2	12	0	5	1	4	63	70	0
4	16	Sep.	21	0	4	0	6	1	1	0	0	33	50	0
5	17	Sep.	28	1	5	0	3	1	1	1	0	40	118	0
6	18	Sep.	27	0	2	1	6	3	1	1	0	41	63	0
7	19	Sep.	24	1	0	0	3	4	0	2	0	34	48	0
8	20	Sep.	20	1	3	0	7	1	0	2	1	35	25	0
9	21	Sep.	17	1	0	0	6	0	0	1	0	25	130	0

Luft = Stukas disponibles pour le tour

Inf = Infanterie

Eng = Engineer

Arm = Armored

AT = Anti tank

AA = Anti aérien

Art = Artillerie

Lead = Leader

Div = Divers (Tank Repair Unit, Camions, Trains Blindé)

Tot = Total

Art = Points d'artillerie économisés durant le tour

Ut = Artillerie économie utilisée

Tableau d'événements aléatoires pour pimenter SoS

d100	Répétitif ?	Date historique	Événement	Description	Effet
01-03	oui	14 septembre	Sursaut de l'aviation Soviétique	Malakov passe un savon à la 8 ^{ème} Armée Aérienne. Même le Major Vassili Staline, alors pilote dans cette unité en prend pour son grade.	Après avoir lancé les dés pour l'aviation, le joueur allemand retire un pion Stuka obtenu.
04-07	non	Campagne	Le charisme de Rodimstev	Adulé par ses hommes, le commandant de la 13 ^{ème} division de la Garde sauva la Ville par son intervention décisive.	Le tour où cet événement survient, toutes les unités de la 13 ^{ème} Garde situées dans un rayon de 2 hex du leader ignorent les résultats « P » lors de la 1 ^{ère} phase de combat.
08-11	non	16 septembre	Désertion à la 112 ^{ème} division	Durant toute la campagne, de nombreux russes désertèrent pour échapper à l'horreur des combats	Le joueur russe élimine un pas de perte de la 112 ^{ème} au début de son tour
12-14	non	18 septembre	Contre-attaque russe	3 armées soviétiques engagent les troupes de l'Axe au Nord de la Ville. La Luftwaffe se redéploie pour riposter.	Après avoir lancé les dés pour l'aviation, le joueur allemand retire 2 pions Stuka obtenus.
15-18	non	26 septembre	Paulus craque !	Après le limogeage de Halder par Hitler, Paulus perd son dernier protecteur. Constamment sous pression, il tombe malade et est pris de tics nerveux...	Le leader Paulus ne peut plus apporter de soutien en attaque ou en défense jusqu'à la fin du jeu.
19-21	non	25 septembre	Contre-attaque russe	Attaque des 51 ^{ème} et 57 ^{ème} armées soviétiques contre les Roumains au sud de la ville	Après avoir lancé les dés pour l'aviation, le joueur allemand retire un pion Stuka obtenu.
22-25	non	18 septembre	Offensive allemande	L'allemand regroupe ses forces pour porter un nouveau coup.	Après avoir lancé les dés pour l'aviation, le joueur allemand ajoute un pion Stuka.
26-28	non	23 septembre	La guerre des rats.	6 sapeurs de la 13 ^{ème} Garde découvrent un puit sous un retranchement allemand, qu'ils font sauter à l'aide de 150 kg d'explosif.	1 pile allemande (choix du russe) située en « urban » dans un rayon de 3 hex d'un sapeur de la 13 ^{ème} subit un résultat Spent au début du tour.
29-32	oui	Campagne	Machines à coudre	Attaque de nuit des biplans soviétique U2.	Le joueur russe choisit à la fin du tour allemand une pile ennemie qui restera pinned ou spent pour la fin du tour.
33-35	non	Campagne	DCA improvisée	Le capitaine Igachkine improvise un canon aérien en attachant un fusil anti-char aux rayons d'une roue de charrette, monté à son tour sur un pieu	Après avoir lancé les dés pour l'aviation, le joueur allemand retire un pion Stuka obtenu.
36-39	non	Campagne	L'As du mortier	Le soldat Bezkidov, de la 283 ^{ème} division sibérienne est resté célèbre pour avoir réussi à envoyer 6 obus dans les airs en même temps	Une unité de mortier de la 283 ^{ème} voit son potentiel augmenté de 2 pour ce tour.
40-42	non	Campagne	Visite des hôpitaux par V. Grossman	L'écrivain russe rendant visite aux blessés, fut frappé par les rations de nourriture misérables. Et pourtant l'administration avait cru faire preuve de largesses exceptionnelles en distribuant des harengs aux blessés...	Le russe reçoit un pas de remplacement d'infanterie supplémentaire pour ce tour.
43-46	non	27 septembre	Offensive allemande	L'allemand regroupe ses forces pour porter un nouveau coup.	Après avoir lancé les dés pour l'aviation, le joueur allemand ajoute 3 pions Stuka.
47-49	non	30 septembre	Contre-attaque russe	Les armées soviétiques au Nord de la Ville attaquent le XIV ^{ème} corps blindé.	Après avoir lancé les dés pour l'aviation, le joueur allemand retire un pion Stuka obtenu.
50-53	non	2 octobre	Fire on the Volga.	Les allemands bombardent les réservoirs de carburants installés sur les bords du fleuve, cernant le quartier général de Tchouïkov dans un anneau de feu	Si l'allemand utilise 5 stukas pour cet événement, les points de mouvements russes sont divisés par 2 pour ce tour. Pas de traversée de la Volga avant la phase d'exploitation.

54-56	oui	Campagne	Exécutions sommaires.	Le gouvernement soviétique se montrait aussi impitoyable envers ses propres troupes qu'envers l'ennemi : il y eu 13500 executions enregistrées durant la bataille de Stalingrad	Le joueur russe déduira 1 point de remplacement lorsque qu'il recevra de nouveau renfort.
57-60	oui	Campagne	Activités anti-soviétiques.	Le gouvernement soviétique se montrait aussi impitoyable envers ses propres troupes qu'envers l'ennemi : il y eu 13500 executions enregistrées durant la bataille de Stalingrad	Le joueur russe déduira 1 point de remplacement lorsque qu'il recevra de nouveau renfort.
61-63	oui	Campagne	Désertions.	Le gouvernement soviétique se montrait aussi impitoyable envers ses propres troupes qu'envers l'ennemi : il y eu 13500 executions enregistrées durant la bataille de Stalingrad	Le joueur russe déduira 2 points de remplacement lorsque qu'il recevra de nouveau renfort.
64-67	non	14 octobre	Offensive allemande	L'allemand regroupe ses forces pour porter un nouveau coup.	Après avoir lancé les dés pour l'aviation, le joueur allemand ajoute 3 pions Stuka.
68-70	oui	Campagne	Défense héroïque	La férocité avec laquelle les troupes russes défendirent Stalingrad finit par miner le moral allemand.	Le russe reçoit un bonus de -1 pour un tir défensif durant ce tour.
71-74	oui	Campagne	Supériorité tactique	Même si les combats de rues nivelés la qualité des troupes, l'Armée allemande conserva sa cohésion.	Le joueur allemand reçoit un bonus de -1 pour une attaque durant ce tour.
75-77	oui	Campagne	Vodka !	Certains officiers russes s'enivrèrent tellement qu'ils devenaient incapables de commander leurs hommes.	Une pile russe, au choix du joueur allemand, ne peut pas bouger pendant ce tour.
78-81	non	Campagne	Plus de Vodka !	Le besoin d'alcool était si fort chez les soldats russes qu'ils buvaient même le liquide chimique de leur masque à gaz.	Une pile russe, au choix du joueur allemand, ne peut pas bouger pendant ce tour.
82-84	non	11 novembre	Offensive allemande	L'allemand regroupe ses forces pour porter un nouveau coup. Opération Hubertus.	Après avoir lancé les dés pour l'aviation, le joueur allemand ajoute 2 pions Stuka.
85-88	oui	Campagne	Troupes d'élites allemandes	La 71 ^{ème} division d'infanterie fut certainement la formation allemande qui remporta le plus grand nombre de succès lors de cette bataille	2 attaques de la 71 ^{ème} division se font avec un bonus de -1
89-91	oui	Campagne	Promotion d'un officier allemand	De nombreux actes d'héroïsme furent à l'origine de promotion d'officiers sortis du rang (G. von Gachet, Ludwig Belanger, ...)	Le joueur allemand peut récupérer un leader mort au prochain résultat D2, D3 ou DE obtenu.
92-95	oui	Campagne	Promotion d'un officier russe	De nombreux actes d'héroïsme furent à l'origine de promotion d'officiers sortis du rang (M. Dangleff, Eric Toukov, ...)	Le joueur russe peut récupérer un leader mort au prochain résultat D2, D3 ou DE obtenu.
96-98	non	Campagne	Général Massov	Ce général abreuvait le commandement russe de faux rapports pour obtenir des troupes supplémentaires. Tchouïkov diligenta une enquête aux conclusions radicales...	Le joueur russe doit éliminer un de ses leaders au début du tour.
99-00	Oui	Campagne	Pas d'événement	Les combats marquent une pause	Pas d'effet sauf si le russe vide un verre de vodka cul sec. Il peut alors choisir d'annuler l'événement « Fire on the Volga »

Table des événements aléatoires :

Ces événements sont là pour ajouter un peu de chrome au jeu (si tenté qu'il en est besoin). L'utilisation de la Table est optionnelle, au choix des deux camps.

Mode d'emploi : au début de chaque tour, un joueur au choix lance 1d100 :

- si le résultat indique un événement qui n'a jamais eu lieu, celui-ci est joué. Si il est non répétitif, la ligne est rayée.
- si le résultat indique un événement qui ne peut se dérouler (exemple : un événement qui implique la 13^{ème} Garde alors qu'elle n'est pas sur la carte) ou si le résultat indique une ligne rayée, il ne se passe rien ce tour.

L'ACADEMIE DU WARGAME

En mars 1995 paraissait le premier numéro de Vieille Garde, édité à 150 exemplaires, comme bulletin officielle de l'Académie du Wargame, créé en même temps...

Bilan de l'Académie

A l'origine, VG fut créé en réaction à la parution de Vae Victis, vu comme trop généraliste et sans profondeur et le but de l'Académie était d'unir les wargameurs motivés pour discuter des stratégies et tactiques de leurs jeux favoris.

Pendant les trois premières années les activités de l'Académie du Wargame furent assez importantes permettant de monter une dynamique parisienne de joueurs : notamment des soupers de joueurs, entraînant d'épiques discussions avec même une fois Kevin Zucker, des parties de monster games et le développement d'un site web et d'une liste de distribution. Puis la part Vieille Garde comme fanzine de wargame est devenue prépondérante. En dix ans, 33 académiciens ont quand même été nommés, félicitations à ces courageux wargameurs !

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, L'égat d'Argentoratum

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

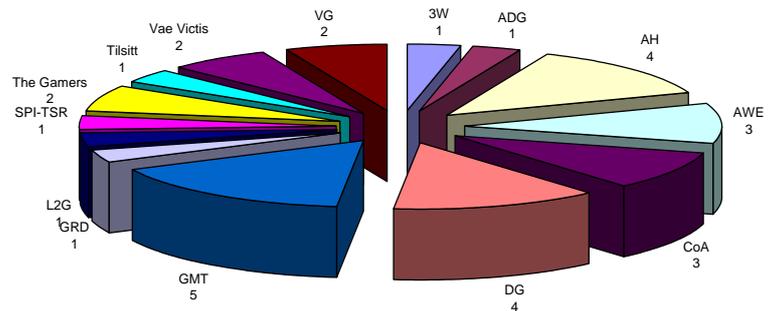
N°33 : Thierry GRACIA, Comte de Comminges

N°34 : Nicolas RIDENT, Manutentionnaire du silo à grains

Bilan de Vieille Garde

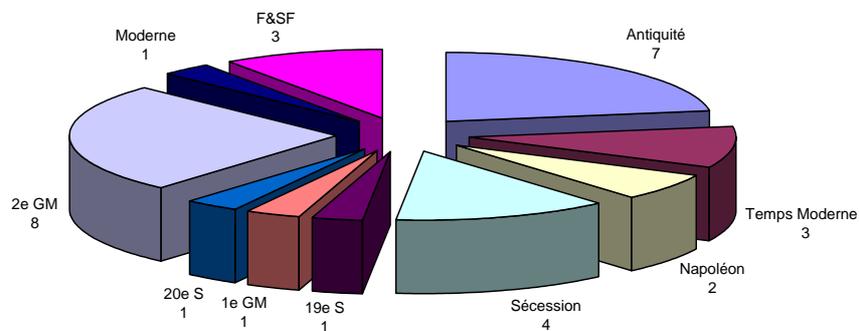
31 numéros en 10 ans, cela fait une moyenne de plus de 3 numéros par an, ce qui est remarquable de constance pour un fanzine voulu à « parution irrégulière ». Un grand merci à tous les collaborateurs ! Ci-joint quelques statistiques pour présenter les principales périodes et principaux éditeurs étudiés.

Pour **les éditeurs**, il faut remarquer que, généralement les jeux étudiés sont ceux encore trouvables... Ce qui explique la prépondérance de GMT, l'absence de SPI et la faible présence de VG, toujours pour moi le



meilleur éditeur de wargame jusqu'à aujourd'hui.

Pour **les périodes**, évidemment la Seconde Guerre Mondiale est toujours la période privilégiée, mais il faut remarquer l'Antiquité est très bien représentée... Cela est dû au goût des rédacteurs et au regain d'intérêt



de la période dans le public.

Je rappelle que tout joueur qui apprécie particulièrement un jeu qui est encore « trouvable » est cordialement invité à en écrire une étude. La publication de cette étude dans un Vieille Garde lui permettra de devenir Académicien...

Qu'on se le dise !

Luc Olivier, Empereur du Kourgane

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, Nicolas Ridet, Véronique et Manon OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) - Tiré à 60 exemplaires -. **Site Web** : [HTTP://www.histofig.com/academie](http://www.histofig.com/academie) **email** : panzer@free.fr