

# VIEILLE GARDE

Numéro 39 ♣ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♣ 3 euros – 4 CAN \$

## "TACTICAL COMBAT SERIES" : MANUEL TACTIQUE

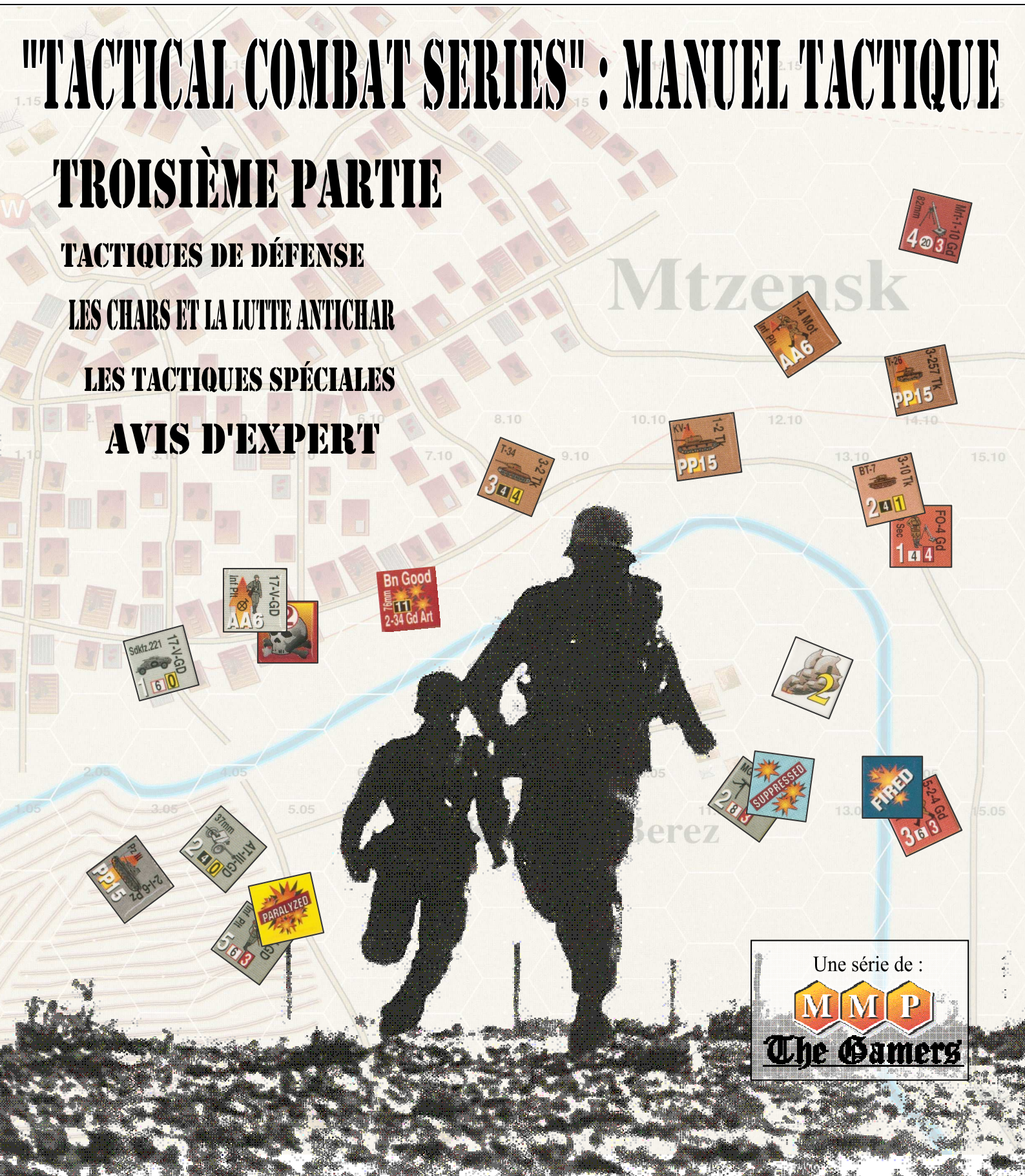
### TROISIÈME PARTIE

TACTIQUES DE DÉFENSE

LES CHARS ET LA LUTTE ANTICHAIR

LES TACTIQUES SPÉCIALES

AVIS D'EXPERT



Une série de :  
**MMP**  
The Gamers

# EDITORIAL

Paris, le 15 décembre 2008

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

Voilà enfin le troisième et dernier volet de cette large étude consacrée à la *Tactical Combat Series* de The Gamers/MMP.

L'article principal ce de numéro est en fait la deuxième partie du premier volet paru dans le *Vieille Garde* 37. Cette partie fut longue à rédiger, à cause notamment de la durée des parties de tests et des différents ouvrages historiques lus. Il est vrai que la motivation et le sérieux des Académiciens les ont obligé à pratiquer assidument quelques jeux de la TCS pour s'assurer de la qualité des avis et commentaires fournis... Et dire que ces jeux sont longs à jouer est un truisme !

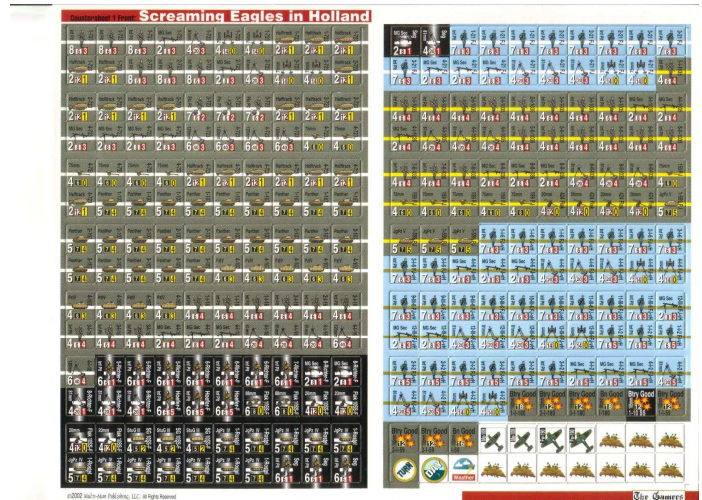
Nous espérons que ces trois numéros seront abondamment téléchargés et avidement lus et qu'ils permettront à de nombreux joueurs de se lancer dans les différents jeux de cette série. Jeux qui constituent la quintessence du wargame tactique Seconde Guerre Mondiale à notre avis. Certes il y aurait encore beaucoup à dire sur les tactiques, donner des exemples ou détailler les stratégies de chacun des jeux mais ce qui a été proposé au travers des trois numéros de ce manuel tactique, précédé par le VG27 consacré à *Leros* constitue un excellent début...

L'autre article proposé est un avis très autorisé sur la TCS par un vétéran du système : **Jean Jodoin**, canadien vivant à Calgary, Alberta et qui parle français. Son article a malheureusement été rédigé en anglais et a du être traduit, ce qui a encore rallongé la sortie du numéro. Cet article fait le point sur les qualités et défauts de la série et il est même force de proposition. Il donne également un commentaire éclairé sur chacun des quatorze jeux de la série, commentaire qui complète agréablement le, trop léger, panorama du numéro précédent.

Cet article est un énorme coup de chance dû principalement à Olivier Revenu que je remercie au passage. Il était initialement destiné à une autre publication, Jean Jodoin a gentiment accepté de nous le laisser traduire et adapter pour *Vieille Garde*, je le remercie également beaucoup.

Ce numéro comme les deux précédents déjà n'est pas prévu en version papier, il est donc uniquement téléchargeable gratuitement sur le site de l'Académie du Wargame. En effet, après sondage oral et sur *strategikon*, la majorité des abonnés n'ont pas semblé intéressés à consacrer plus de la moitié de leur abonnement au même système de jeu...

Ces trois numéros sont donc, comme la majorité des anciens numéros, disponibles sur <http://academieduwargame.free.fr>.



Par manque de place, la Saga du Wargame a été exclue de ces trois numéros spéciaux TCS mais elle devrait revenir dès le prochain *Vieille Garde* qui sera sans doute consacré à *Fallschirmjaeger* de **The Gamers** et contiendra donc les rubriques habituelles...

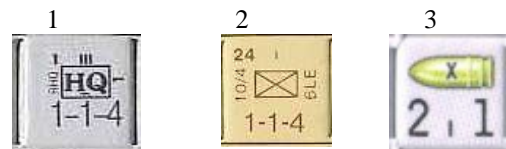
J'en profite d'ors et déjà pour vous souhaiter de joyeuses fêtes de Noël, en espérant que le Père Noël vous apportera plein de wargames au pied de votre sapin, de votre cheminée ou dans vos chaussures suivant les règles spécifiques que vous appliquez.

Je vous souhaite également une excellente année pour 2009, pleine de chance aux dés pour vous et évidemment de malchance pour vos adversaires...Et *noroc* comme on dit en Roumanie...

Luc, Empereur de Stonne

## QUIZ

Le quiz du numéro précédent n'ayant pas été trouvé, il est donc remis en jeu. Une grosse surprise attend le premier qui renvoi par email la réponse...



## SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 13 : Manuel tactique TCS

Pages 14 à 20 : Avis d'expert

## TCS : Le manuel tactique - troisième partie

CETTE TROISIEME PARTIE BOUCLE NOTRE MANUEL TACTIQUE CONSACRE A LA *TACTICAL COMBAT SERIES*. APRES UN RAPPEL DES POINTS DES CONCEPTS ESSENTIELS, PUIS L'ORGANISATION DE L'INFANTERIE ET DE SES SOUTIENS, SUIVI DES TACTIQUES D'ATTAQUE ET ENFIN LES ORDRES ET LEUR INTERPRETATION, VOICI LA DERNIERE PARTIE COMPRENANT LES TACTIQUES DE DEFENSE, LES BLINDES ET ENFIN LES TACTIQUES SPECIALES. UNE CONCLUSION GENERALE SUR LES AVANTAGES ET INCONVENIENTS CLOTURE L'ETUDE.

### III - LES TACTIQUES DE DEFENSE DE L'INFANTERIE

**31 – Doctrines et tactiques nationales.** La doctrine américaine de défense peut passer par un rideau défensif mais le plus souvent s'établit sur une Ligne Principale de Résistance (MLR *Main Ligne of Resistance*), couverte par un important volume de feu. Au signal, l'artillerie et les mortiers déclenchent un tir de protection final (FPF *Final Protective Fire*) pour bloquer les routes d'approche pré-repérées. Les MG bloquent les flancs par des lignes de protection finales (FPL *Final Protective Lines*) qui s'entrecroisent pour créer un mur de balles que l'ennemi devra franchir pour atteindre la MLR. Les FPF des mortiers couvrent les espaces morts non couverts par l'artillerie et les MG. Dans aucun cas, l'infanterie ne peut tirer au-delà de 500m. Les longueurs de front de défense dépendent évidemment du terrain et de l'attitude de l'ennemi : les groupes de combat se couvrant les uns les autres par un croisement de feux.

Pour les Allemands, en défense, le but est de coordonner les tirs de l'artillerie et de l'infanterie. Il ne doit pas y avoir de trous dans le dispositif, spécialement la nuit. Le tir est à déclencher à distance de tir efficace maximale. Toutes les approches dangereuses doivent être sous le feu des défenseurs. Les armes lourdes sont à l'intérieur du système de défense, si possible en dominant toute la zone d'approche ennemie. L'infanterie ne tire pas à plus de 200 mètres de distance, afin d'optimiser les tirs et de sauvegarder les munitions. Lorsque l'ennemi débute son assaut final, toutes les armes tirent à pleine puissance. Les canons AT doivent être placés le long des couloirs d'approche des unités blindées ennemies et ne doivent tirer qu'à 300 mètres au maximum. Les blindés sont conservés en réserve. Ils réaliseront des contre-attaques et combattront les chars ennemis. A courte distance, la concentration du feu est à rechercher pour stopper net l'ennemi.

En début de guerre, les différentes doctrines prescrivent aux armes lourdes d'engager l'ennemi à leur portée maximale pour désorganiser les formations, ralentir leur mouvement et infliger des pertes durant leur avance. Au cours de la guerre, les protagonistes se rendent compte que le tir à longue distance a souvent un effet limité, gaspille les munitions et prévient l'ennemi qu'il s'approche de la ligne de défense. Donc toutes les armes doivent tirer simultanément à distance optimale, dépendant du terrain et des champs de tir :

habituellement entre 300 et 500m, pour surprendre l'ennemi. Dans la forêt et la montagne, la portée d'engagement est beaucoup plus courte, quelques mètres seulement dans la jungle, par exemple.

Voici un tableau récapitulatif des fronts d'unités par taille. Il représente évidemment une moyenne et doit être relativisé par le terrain et la présence de l'ennemi. Il donne cependant une bonne base d'analyse, en se rappelant qu'un hex représente environ 125m.

Taille	Allemands	US (43)
Groupe	30-50m	50-100m
Section	200-450m	200-400m
Compagnie	400-1000m	400-600m
Bataillon	800-2000m	800-1500m

TCS propose deux ordres différents pour la défense. Un ordre de défense rapide (*Hasty Defense*) et un ordre de défense préparé (*Prepared Defense*). Nous allons les analyser à la lumière des doctrines d'époque.

#### 32 – La défense rapide

L'ordre de défense rapide permet à une formation de défendre une zone, voire d'organiser un repli défensif – une défense élastique – pour ralentir une attaque ennemie, le temps qu'une défense préparée soit acceptée sur une position stratégique. Un ordre de défense est important car rappelons que sans ordre (*Unassigned Units*), une formation est assignée à un point de ralliement, n'a pas le droit de tirer offensivement et si elle est attaquée, elle doit immédiatement se replier vers un nouveau point de ralliement à au moins dix hexes. Ce concept est en pleine évolution vu les posts publiés récemment sur *Consim*, mais aujourd'hui la règle en est là.

Bien que les règles soient plutôt (volontairement) imprécises, il vaut mieux défendre un périmètre adapté à la taille de la formation. Une compagnie peut rarement couvrir efficacement plus de quelques hexes avec ses trois à cinq pions. Un bataillon aura un périmètre de défense de 5-6 hexes maximum, souvent un village ou une colline. Évidemment, une formation s'inscrit dans un schéma de défense plus vaste mais vu l'échelle du jeu, il faut souvent réfléchir à l'échelle du bataillon pour organiser sa défense en fonction, bien sûr, des conditions de victoire et intentions du commandement telles qu'indiquées dans le livret de scénario. Il faudra soigneusement étudier le terrain pour placer au mieux ses troupes et, notamment

couvrir les axes de progression de l'ennemi utilisant les couverts. Il est évident qu'un ennemi aura peu d'intérêt à courir bêtement en terrain clair sous les feux d'opportunité sans pouvoir réagir (sauf s'il est soviétique), inversement se faufiler par un bois pour attaquer à bout portant et saturer un hex défensif est une bonne option.

Normalement, à moins que l'adversaire ne soit un bourrin incapable, s'il a mis les moyens en attaque, la position a de grandes chances de tomber. Il est en effet généralement impossible de bétonner tous les axes d'attaque et d'avoir un support capable d'éradiquer tous les assauts ennemis. Souvent l'attaque débutera lentement, cherchant le point faible dans la ligne de défense. Une fois ce point faible trouvé ou créé : terrain favorable, unité détruite, neutralisée ou enfumée, la défense a des chances de craquer et de se faire écraser hex par hex sous la supériorité ennemie.

Partant de ce principe, une bonne défense aura deux objectifs : soit infliger le maximum de pertes à l'ennemi avant de filer pour éviter la destruction, soit le ralentir suffisamment pour que la contre-attaque, telle la cavalerie, arrive à temps.

Les principes évoqués dans les tactiques d'époque s'appliquent directement et répondent d'eux même à la question cruciale de toute défense : faut-il tirer dès que l'ennemi est en vue ou attendre de voir le blanc de ses yeux ?

En profitant de l'expérience des protagonistes, il semblerait qu'il vaut mieux attendre le dernier moment et conjuguer les feux de l'infanterie et des MG. Les armes plus lourdes non repérables : mortiers et artillerie peuvent tirer dès que l'ennemi est en vue et à portée normale de tir (sans malus), tandis que l'infanterie attendra le dernier moment : 200m, soit un hex ou deux pour se dévoiler ; ce qui correspond d'ailleurs au bonus de tir pour l'infanterie sur la table de tir. Comme nous l'avons vu précédemment, avec les règles d'observation, une unité dans un terrain défensif ne sera visible de loin que si elle s'expose, donc attendre le dernier moment pour tirer est crucial.

Même si rien dans les règles n'oblige à fuir en cas de pertes trop importantes, il est quand même utile de se replier avant d'être détruit, c.a.d. déclencher les *Failure Instructions*. D'abord car, même sans mécanismes de récupération, des troupes vivantes sont toujours plus utiles que mortes. Ensuite, les pertes s'accumulant, le moral va s'en ressentir et par effet domino, elles vont s'accélérer. Et enfin, l'attaquant a de grandes chances de s'arrêter une fois l'objectif conquis, donc les survivants pourront souffler un peu plus loin. Comme dit plus haut, face à une attaque bien préparée et nombreuse, la défense est sûre de craquer, donc sans contre-attaque de prévu il vaut mieux évacuer avant la destruction totale, après avoir fait payer chèrement l'attaquant.

A TCS, Alamo ne paie pas. Il est préférable de défendre, puis de se replier avant de craquer et de lancer une contre-attaque précise sur un ennemi qui n'a

pas encore installé sa défense sur la position fraîchement conquise.

TCS prévoit l'utilisation de réserves libérables par le défenseur, allant jusqu'à la moitié des unités d'une formation. Les unités placées en défense, sont indiquées clairement sur la feuille d'ordre et ne bougent pas. Le tour où le joueur veut les libérer, totalement ou partiellement, il dessine un ordre d'attaque pour ces unités, puis teste leur libération suivant le niveau de commandement du camp. En cas de réussite, elles sont actives, sinon restent immobiles et peuvent re-tester ultérieurement. Leur utilisation est fortement conditionnée par la qualité du commandement. Ainsi à *GD40*, le Français avec ses 7 de commandement, ne peut pas utiliser les réserves, inversement les Finlandais dans *A Frozen Hell* avec leur commandement de 2, pourront adopter des ordres très flexibles.

### 33 – La défense préparée

Son avantage par rapport à la défense rapide réside essentiellement dans la possibilité des unités d'être enterrées : *Dug In*. Le bonus donné par le *Dug In* s'applique aussi bien aux tirs qu'à la distance d'observation et aux tests moraux. C'est un ajout considérable à la défense qui causera bien du souci à l'attaquant. L'inconvénient majeur est qu'il cloue sur place les défenseurs qui perdent le bonus dès qu'ils bougent, aussi bien volontairement qu'involontairement. Certains jeux placent un camp en défense préparée, dès le début d'autres l'interdisent. Ces retranchements couvrent les défenses classiques de l'infanterie. Dans certains jeux, ils peuvent être améliorés par des fortifications de campagne et des blockhaus comme le Mur de l'Atlantique dans *Omaha* ou la ligne de tranchées et barbelés agrémentée du super bastion dans *Black Wednesday*. Ici aussi la défense craquera un jour, s'il n'y a pas de renforts ou de contre-attaque du défenseur, mais l'assaut peut quand même échouer temporairement si les pertes sont trop importantes et que le moral de l'attaquant craque.

Il faudra faire attention lors de l'implémentation d'une défense préparée au cours du jeu car à l'instant où elle est acceptée, les unités en formation de tir passent en *Dug In* dans l'hex, même si ce n'est pas forcément l'endroit souhaité. Enfin, nous en avons parlé au paragraphe sur les mines. Suivant les jeux, un ordre de



défense préparé peut permettre au défenseur de placer des champs de mines.

Après les tactiques d'attaque et de défense de l'infanterie, il nous faut étudier maintenant leurs amis/ennemis de longue date : les tanks...

#### IV - LES CHARS ET LA LUTTE ANTICHAIR

##### 41 – L'organisation et le rôle des blindés

###### L'organisation allemande

En début de guerre, tous les chars sont concentrés dans les Panzer Divisions qui rassemblent chacune deux régiments de chars de deux bataillons. Chaque bataillon comprend deux compagnies de chars légers et une compagnie de chars moyens. Chaque compagnie dispose de quatre pelotons de trois à cinq chars suivant le type et deux chars de commandement. Les types de chars varient entre PzI, II, III et IV et des chars tchèques de récupération.

En 1943, le bataillon de chars évolue en quatre compagnies de quatre pelotons de cinq chars, normalement des PzIV et PzV (*Panthers*), mais tous du même type. Généralement, à cause des pertes et des pannes, le quatrième peloton est souvent manquant. A partir de 1944, le quatrième peloton est définitivement supprimé et souvent les pelotons n'ont plus que trois ou quatre tanks.

Les chars lourds, PzV (*Tigers*) et PzVb (*Koenigtigers*) sont regroupés dans des compagnies et bataillons lourds de la *Heer* et de la *Waffen SS*, indépendants ou organiques à une PzDiv. Un bataillon compte 45 chars : trois pour le commandement et 14 dans chacune des trois compagnies. Chaque compagnie compte deux chars de commandement et trois pelotons de quatre tanks.

En 1940, l'artillerie d'assaut, *Sturmartillerie*, est regroupée en batteries de 6 à 7 StugIII et dépend de l'artillerie plutôt que des chars. A partir de 1941, elle est regroupée en bataillon (appelé ultérieurement *Sturmbrigades*) de trois batteries de 6, puis 9, puis 14 canons d'assaut.

Enfin, à partir de 1941, les Allemands développent des chasseurs de chars basés sur des châssis de chars obsolètes, *PzI*, *PzII*, chars français et tchèques, avec un canon AT sans tourelle ajouté dessus, appelés *Marder I*, *II* et *III*, *Hetzer* et *Nashorn*. Puis, dans les années suivantes, des chasseurs de chars puis puissants basés sur les châssis de Panthères, Tigres et Tigres royaux : les *Jagdpanzer IV*, *Jagdpanther*, *Jagdtiger* et *Elefants*. Ils sont regroupés dans des bataillons de chasseurs de chars de trois batteries. Chaque batterie comprend trois pelotons de trois tanks.

Enfin, les bataillons de reconnaissance sont dotés de véhicules à 4, 6 ou 8 roues, SdKf 221, 222, 231, 232 et *Puma*, et ultérieurement de Half-tracks. L'organisation de l'unité a varié au cours de la guerre. En 1939-40, le bataillon comprend deux escadrons de véhicules, un escadron de motos et side-cars et un escadron lourd. En 1944, une seule compagnie contient les véhicules

de reconnaissance, deux autres compagnies sont dotées de Half-tracks et la dernière est la compagnie lourde.



Tableau des véhicules allemands présents dans TCS

	Att	Portée	Déf	Type	Mvt
PzI	1	6 *	0	AB	15
PzII	1	4	1	PB/PP	15
PzIII	2	4	2	PP	15
PzIV E (40)	3	3	2	PP	15
PzIV H	4	6	3	PP	15
PzV Panther	5	7	4	PP	18
PzVI Tiger I	5	8	5	PP	15
PzVI Tiger II	8	8	6	PP	12
StuGIII A-B	3	3	2	PP	15
StuGIII F	3	4	2	PP	15
StuGIII G-H	4	5/6	2	PP	15
Marder II	4	5	1	PP	10
Marder III	4	5	1	PP	10
PzJgI	4	3	0	PB	15
JgPzIV	5	7	4	PP	15
JgdPzV	5	7	5	PP	18
JagdTiger	8	7	7	PP	9
Elefant	7	8	7	PP	8
Hummel	6	50	1	AP	13
SP Gun	8	25	2	AB	10
150 IG	8	24	2	AP	10
SdKfz221	1	6 *	0	AB	24
SdKfz222	1	4	0	PB	24
SdKfz231	1	4	1	PB	24
SdKfz232	1	4	1	PB	24
Half track	1/2	6/12	1	AB	18/24
HT 20mmAA	2	6	0	PB	12
HT Mtd AA	2	12	0	AB	15
Wirblewind	8	12	2	AP	15

Att : valeur d'attaque

Portée = portée en hex

Déf : valeur de défense

Mvt = Mouvement

Type : A pour Area, B pour Both, P pour Point

###### L'organisation US

Le bataillon de tanks US n'a pas beaucoup varié durant la guerre entre les premiers engagements de la fin 1942 en Afrique du Nord et les batailles de la fin de la guerre en Allemagne. Le char léger est le M3, puis M5 Light appelé Stuart par les Anglais. Le char moyen le M3 Medium appelé Grant ou Lee, puis le M4 Sherman dans ses différentes versions. Il n'y a pas de char lourd avant le T26 Pershing qui fut très peu engagé, arrivant trop tard en 1945. En 1942-43, le bataillon de chars, qu'il soit indépendant ou faisant partie d'une Division Blindée, est composé de trois compagnies de même type de trois pelotons de cinq chars. A partir de fin 43, une quatrième compagnie de chars légers M5 est ajoutée aux trois compagnies de Shermans. Deux chars sont également présents dans le peloton de commandement, ce qui porte le total de chaque compagnie à 17 chars.

Les bataillons de Tanks Destroyers (TD) sont de deux type, soit des canons AT de 57 remorqués, soit des tanks M10 ou M18, voire M36 en 1945. Les bataillons de TD sont dotés de trois compagnies de trois pelotons de quatre TD, plus 2 automitrailleuses M8 à partir de 1944.



Tableau des véhicules US présents dans TCS

	Att	Portée	Déf	Type	Mvt
M3a3	2	5	2	PP	30
M4 DD (75)	3	5	3	PP	15
M4 A3	4	7	5	PP	18
M4 (105)	6	40	4	AP	18
M26	5	7	5	PP	18
M10	5	7	2	PP	18
H-Trk w/ 75	4	6	1	PB	24
Quad 50/Bofors	8	12	1	AB	24
Halftrack	1	8	1	AB	24

Afin de ne pas trop alourdir l'étude, nous ne présenterons pas en détail l'organisation des autres pays, mais seulement les véhicules présents dans les différents jeux.



Tableau des véhicules anglais présents dans TCS

	Att	Portée	Déf	Type	Mvt
Bren	0	-	1	-B	12
M4	3	5	3	PP	15
Firefly	5	7	3	PP	15
White SC	3	5	1	PB	24
D Scout	1	6	1	AB	30
D AC	2	4	1	PB	30

Tableau des véhicules soviétiques présents dans TCS

	Att	Portée	Déf	Type	Mvt
BT-5/7	2	4	1	PP	18
T-26	2	3	1	PP	15
T-34/76	3	4	4	PP	30
KV-1	3	4	5	PP	15

Tableau des véhicules japonais présents dans TCS

	Att	Portée	Déf	Type	Mvt
Type 97	3	5	2	PP	24
Type 98	1	6*	2	AP	30

Tableau des véhicules Français présents dans TCS

	Att	Portée	Déf	Type	Mvt
AMD	1	2	1	PB	24
FCM-36	2	3	2	PP	15
H-39	2	3	2	PP	18
B1 bis	4	4	3	PP	10

Tableau des véhicules Nord-Coréens présents dans TCS

	Att	Portée	Déf	Type	Mvt
SU-76	3	4	1	PB	18
T34/85	4	6	4	PP	24

« Le meilleur adversaire d'un char est un autre char ». Durant toute la guerre, la balance a oscillé entre infanterie, blindés et armes antichars au gré des tactiques et perfectionnements technologiques. Au début de la guerre, la *Blitzkrieg* domine avec une masse blindée écrasante face, surtout, à une défense AT faible. Puis les blindés deviennent plus vulnérables en face d'armes plus performantes. L'infanterie se transformant en arbitre protégeant ou détruisant l'un et l'autre. Au début les chars précèdent l'infanterie, en fin de guerre c'est plutôt le contraire. Les chars protègent et soutiennent l'infanterie par leurs MG et canons, tandis que l'infanterie neutralise les armes antichars. Leurs MG portent dans les 1000m et leurs canons dans les 2000-2500m. Les deux armes doivent pleinement coopérer et la victoire dépend de cette collaboration. Seule, aucune des armes ne peut obtenir la victoire. Les chars sont plus utiles lors d'une attaque ; même en défense, il est généralement préférable de les utiliser en contre-attaque plutôt qu'en défense statique.

L'infanterie ne craint pas beaucoup les mines et canons AT et peut opérer en terrain difficile. A l'inverse les blindés ne sont pas faits pour opérer en terrain difficile. De plus, ils ne peuvent pas tenir un objectif seuls, au contraire de l'infanterie. Par contre, infanterie et blindés ont besoin du support de l'artillerie. Les canons AT doivent suivre les blindés et l'infanterie, pour apporter leur protection contre les blindés ennemis. Les blindés doivent détruire les unités de mitrailleuses et l'infanterie ennemie. A l'inverse, l'infanterie doit détruire les unités AT et dégager les champs de mines. Les blindés doivent être employés en masse pour avoir l'effet de surprise, et sur un terrain favorable. Mais quelques chars peuvent aussi être d'un grand secours. Les blindés doivent être maintenus dans des zones de rassemblement à l'arrière et les ordres doivent être donnés assez tôt pour leur permettre de se rendre sur le lieu de l'attaque dans les temps.

En dehors des divisions blindées, la doctrine US parcelle les bataillons de tanks dans les régiments d'infanterie, bataillons, compagnies et sections : chacun ayant son support blindé, surtout quand le terrain est très couvert comme le bocage normand. Les blindés doivent absolument rester en communication les uns avec les autres. La plupart du temps en visuel, à cause des limitations de la radio.

Suivant leur type, les blindés auront un rôle différent. **Les Blindés légers** sont utilisés en reconnaissance pour trouver les points faibles du dispositif ennemi. Ils doivent aussi masquer l'avancée des autres chars face à l'ennemi (écran). Manœuvrant plus rapidement, ils sont aussi très utiles pour exploiter une brèche. Si la défense est faible en AT, ils peuvent parfaitement aider l'infanterie seuls. Ils sont aussi parfaits pour réaliser ou combattre une contre-attaque.

**Les blindés moyens** doivent mener l'attaque et supporter les autres troupes.

**Les canons d'assaut** servent en support des autres chars et de l'infanterie.

**En défense statique**, la première mission des blindés est d'effectuer des contre attaques. Maintenir les tanks à l'arrêt comme défenseur c'est perdre l'avantage de leur mobilité. Là encore, les blindés doivent rester proches les uns des autres pour pouvoir lancer une contre attaque. En terrain difficile, quelques chars seulement en défense peuvent suffire. Les blindés doivent être placés le long des axes d'approche les plus probables des tanks ennemis.

Les blindés, de part leur possibilité de manœuvre rapide, sont parfaits pour la **défense mobile**. Ils peuvent facilement retarder l'ennemi.

En raison de leur faible vision, les chars ne doivent être employés en opérations de nuit que lorsque la lune brille suffisamment. L'infanterie doit absolument assister les blindés.

Lors des attaques de ville, en général les blindés sont utilisés pour encercler la ville, couper les communications des défenseurs avec l'arrière. Puis ils sont employés en assistance de l'infanterie pour nettoyer la ville.

Les tanks peuvent aussi transporter l'infanterie qui descendra pour l'attaque. Cet emploi est classique à la fin de la guerre et utilisé par tous les protagonistes. Le transport pas camions ou half-tracks est quand même préférable.

Les chars sont présents en nombre sérieux dans tous les jeux de la série sauf dans « *Hunters from the Sky* » avec seulement deux tanks anglais, « *Leros* » et ses quelques half-tracks AA allemands et « *Bloody Ridge* » où aucun véhicule blindé n'est présent.

La version 4 des règles a largement modifié les règles précédentes sur les chars. Le premier point faible était leur échelle, un pion d'infanterie vaut une trentaine d'homme, tandis qu'un pion blindé représente un seul véhicule, ce qui n'est pas forcément logique avec des tours de 20mn et des hexs de 125m. Ainsi les formations par pelotons et compagnies en lignes, colonnes et coins n'ont pas trop de sens à cette échelle car l'ensemble du peloton tient souvent dans un seul hexagone. Dans cet esprit, le prochain jeu *GD42* devrait proposer des pelotons de chars avec des pas de pertes comme pour l'infanterie pour l'armée soviétique. Un pion blindé vaudra cinq chars et aura donc cinq pas. Également avec la V4, les tanks disposent d'un moral de formation adapté qui a été présenté dans le premier chapitre. Ensuite, la phase d'action des chars a été découpée en trois impulsions correspondant à un tiers du mouvement ou à l'arrêt du char et son passage sur la face immobile ou à un tir PFA (*Point Fire Action*). Un défenseur pourra tirer en *Overwatch* une fois par impulsion sur un char ennemi en mouvement. Les duels de chars sont possibles : lorsqu'un tank est attaqué par *Overwatch*, il peut répliquer immédiatement, s'il survit et qu'il est en *Fire Mode*. Les tirs en *Point Fire* ont été expliqués au premier chapitre, ils sont assez simples à

dérouler et utilisent la même table que pour les *Area Fire*, ce qui est à la fois pratique : une seule table, et un peu confus : certains modificateurs sont communs, d'autres pas. De plus, valable ou pas, cette table est plutôt efficace en groupant les tireurs, ainsi de nombreuses pièces AT même obsolètes peuvent avoir raison du meilleur tank lourd ennemi. Certes le jeu ne simule pas finement les engagements blindés façon *ASL* par exemple, mais le passage au peloton de tanks sera sans doute largement préférable pour harmoniser les échelles. De plus les vitesses des différents blindés sont mieux exploitées... Ainsi la lenteur des B1 bis français est vraiment un handicap.

Comme décrit dans les manuels, les tanks ont deux rôles principaux : soit l'assaut blindé massif, style *Blitzkrieg* qui évite les concentrations ennemies et désorganise en profondeur la défense, soit le support d'infanterie qui accompagne les troupes au pas et neutraliser les nids de résistance. Dans les jeux de la TCS, leur rôle principal sera plutôt de soutenir l'infanterie pour détruire les nids de résistance ou stopper une attaque ennemie, notamment en s'attaquant aux blindés adverses; la *Blitzkrieg* étant plutôt un concept opérationnel pas trop compatible avec la TCS. Seuls les jeux proposant de nombreux blindés permettront de tester les assauts blindés, tels les *GD40*, *GD41* et prochainement *GD42*. Mais ce n'est pas la faute du système plutôt de la situation simulée : météo, troupes disponible, organisation et placement des forces en présence...

Les blindés peuvent combattre par « *Point Fire* » sur des cibles P ou B ou par « *Area Fire* » sur les cibles B ou A. Ils peuvent soit tirer à distance, soit effectuer des assauts normaux ou blindés.

**Pour les tirs à distance**, les blindés disposent d'une bonne puissance de feu, souvent égale à celle d'une section d'infanterie, et pouvant atteindre 8 de valeur d'*Area Fire*. Comme il est possible d'empiler jusqu'à six chars dans le même hex, cela permet d'obtenir une excellente puissance de feu, applicable défensivement en *Overwatch*. En attaque, on obtiendra le même résultat sans avoir besoin d'empiler les véhicules et risquer de les perdre face à un adversaire heureux (*Point Fire* ou Barrage d'artillerie). La plupart des véhicules blindés sont des cibles « P », ce qui les rend invulnérables aux tirs d'infanterie, à part les *AT Roll* dont nous parlerons au prochain paragraphe. Quelques uns cependant, parmi les Half-tracks et les chars de début de guerre, sont des cibles B-0 ou B-1 attaquables par des mitrailleuses et très vulnérables aux canons AT, même de 37mm.

**Pour les assauts blindés (Overrun Combat)**, les blindés sont particulièrement efficaces face à de l'infanterie démunie de moyens AT sérieux et surtout en début de guerre. Le processus d'un assaut blindé correspond à celui d'un assaut d'infanterie dans sa résolution avec un *AT Roll* de la cible avant l'écrasement par les chars et l'obligation de quitter l'hex après un round de tir pour les blindés. Après avoir quitté l'hex, si les tanks disposent encore de

points de mouvement rien ne les empêchent de revenir pour continuer le travail ou poursuivre l'assaut dans l'hex adjacent. En empilant le maximum de blindés, ce qui donne une superbe puissance de feu et en effectuant plusieurs allers-retours, cet assaut est très efficace pour détruire un pôle de défense d'infanterie et MG. Il est intéressant de noter, que les blindés peuvent aussi réaliser un assaut normal, comme celui de l'infanterie et restent alors sur place à la fin...

Certes la puissance de feu des tanks est un atout important, mais leur rapidité est également intéressante pour les repositionner en blocage d'un ennemi qui se repli ou pour se rapprocher d'un nid de résistance qui bloque la progression de l'infanterie. Ils sont également intéressants pour accompagner de près l'infanterie et lui donne une protection contre les *Area Fires*.

Certains véhicules, blindés ou non, sont dédiés au transport de l'infanterie dont les Half-tracks et les Carriers britanniques, qui peuvent généralement tracter également un canon ou mortier. Les unités d'infanterie transportées dans un véhicule blindé peuvent participer à un assaut blindé ou d'infanterie et même ajouter leur puissance de feu à celle des chars et des Half-tracks présents.

Les unités transportées et le transport dépensent leurs points de mouvement dans les mêmes proportions en fonction de leur potentiel de mouvement. Une infanterie *supprimée* ou paralysée reste embarquée et ne peut plus agir ou débarquer. Et enfin, si le transport subit des pertes, l'infanterie les subit dans la même proportion.

L'organisation de l'infanterie mécanisée a été présentée dans la première partie de l'étude, mais son rôle est plus lié aux assauts blindés. Face à un ennemi démuné d'armes AT, l'*Overrun* est naturellement à recommander. Par contre si des armes AT sont présentes, les transports étant très vulnérables, il est recommandé de descendre avant de partir à l'assaut.

En début de guerre, face à une infanterie apeurée et pauvre en moyens AT, les chars sont très puissants pour nettoyer une défense ennemie, avec l'accroissement des armes AT, leur emploi est plus délicat et l'on retrouve l'intérêt de l'action combinée décrite dans les tactiques d'époque.

**42 - Tactiques antichar.** Au début de la guerre, le fusil AT est l'arme principale présente dans la plupart des armées. Il est rapidement obsolète face à l'accroissement des blindages. D'autres armes de fantassins font leur apparition, surtout développées au début sur le front russe, telle la mine magnétique, la grenade à fusil AT. Elles demandent beaucoup de courage car il faut s'approcher au contact ou très proche du blindé à détruire. A partir de 1943, des armes plus efficaces apparaissent telles le Bazooka US, le PIAT anglais et le *Panzerschrek* allemand, qui tous, les trois tirent des roquettes à charge creuse. Le *Panzerschrek* est le plus efficace car de plus gros

calibre. Les Allemands développent aussi le *Panzerfaust*, arme jetable très efficace mais qui demande également beaucoup de courage à utiliser. Ces armes s'utilisent principalement pour piéger des chars par des groupes spécifiques en embuscade, mais peuvent aussi servir contre des bunkers ou des ennemis dans des maisons.

A part dans *Semper Fi* et ses équipes de bazookas, TCS n'inclut pas de pions spécifiques pour représenter les armes individuelles AT de l'infanterie. Mais chaque unité d'infanterie dispose d'une capacité anti-char intrinsèque appelée *AT Roll*. Cet *AT Roll* représente le tir antichar de l'infanterie face à un char situé ou arrivant dans un hex adjacent ou dans le même hex. Il peut être déclenché comme tir normal ou *overwatch*. Chaque pas d'infanterie peut attaquer, mais un char ne peut être attaqué qu'une fois. Le résultat à atteindre dépend du terrain et de différents modificateurs : en principaux malus : l'accompagnement par de l'infanterie, l'attaquant *supprimé*, en principaux bonus : un faible blindage, de la fumée et un déplacement sur route. Il n'y a pas de modificateurs global par période ou nationalité, mais les règles spécifiques de chaque camp en précise souvent, avec notamment un malus en début de guerre dans *GD 40* et *GD 41*. Le résultat peut ne rien donner, détruire le tank ou détruire l'infanterie attaquante.

AT Roll Table		
Modifiers		
+1	Target in SMOKE	
-3	Target STACKED with INFANTRY	
-2	Firer SUPPRESSED	
-2	Target or Firer in Artillery Attack Zone	
+1	VISIBILITY is 3 or less or at NIGHT (negated in Lighted Areas)	
+1	If against a ROAD MOVING target in Overwatch fires	
+1	Target is B-type or P-1 or P-2	
Target Terrain	In Hex	One Hex Range
Billard Table or Open	9	10
Partly Protective	8	9
Protective	7	8
Roll two dice. Modify the dice as above.		
If the number rolled is greater than or equal to the above, destroy the target.		
Otherwise, no effect.		
AT Roll Attacker Step Loss:		
If an AT Roll is made with a RAW roll of 3 or less, destroy the step that made the attack.		

### 43 - Canons antichars d'infanterie.

Au début de la guerre, seuls les Allemands incluent un bataillon AT dans leurs divisions. Il est composé de trois compagnies de douze 37mm et une compagnie de douze 20mm AA. Les canons passeront progressivement à 50, puis 75mm avant d'être finalement remplacés par des *panzerschreck*.

Les Anglais débutent la guerre avec des 2pdrs (40mm), puis les remplaceront progressivement par des 6pdrs (57mm), intégrés dans les bataillons d'infanterie, dans une section de six pièces. Pareillement les Américains passeront du 37mm au 57mm. Le but des sections AT est d'abord de fournir une défense anti mécanisée au bataillon d'infanterie, puis de tirer sur les canons AT ennemis, les MG, les bunkers et autres abris. Les canons, étant très vulnérables, doivent se cacher et ne tirer qu'à coup sûr, de préférence de flanc ou de dos sur les blindés ennemis.



Les principales armes antichars sont les **canons AT** qui sont présents dans tous les jeux et souvent en grand nombre puisque un pion représente un seul canon. Ces canons sont assez efficaces surtout avec la V4 des règles en les groupant. Ils représentent des petites cibles et, bien protégés, ne peuvent pas être « *spottés* » par l'ennemi avant qu'ils aient tiré, ce qui est réaliste. Par contre une fois repérés ils sont assez facilement détruits car ils comptent comme des cibles P avec un blindage de 0. Ce ne sont pas de bonnes armes d'infanterie car ils disposent rarement de munitions HE, ce qui est représenté par une demi-puissance de feu pour le tir de zone.

**Les pièces de campagne et tirs de barrage** sont assez redoutables contre les véhicules car chaque tir peut détruire tout blindé de la pile attaqué avec un jet de dé sur une table assez favorable. Il est intéressant de noter que seul l'hex central d'un barrage d'artillerie entraîne un tir sur l'*Artillery Point Fire Table*. Il est intéressant de noter également que les mortiers et les obusiers d'infanterie de calibre inférieurs à 100mm ne peuvent pas tirer sur cette table. Pour les canons AA, le pion indique s'il peut tirer en *P Fire*, tels les fameux 88 allemands par exemple.

Artillery Point Fire Table  
Modified 10+ destroys target  
+1 Fast Fire  
-1 Continuous Fire  
-1 Bad Shoot  
-1 90mm or smaller  
-1 Target in Move Mode

Suivant les livres, le barrage est considéré comme très efficace pour détruire les blindés, mais selon d'autres, seul un tir direct détruit le char et c'est plutôt rare. Dans tous les cas, un des intérêts principaux est de séparer l'infanterie des chars et donc d'annuler la coopération inter-arme.

Après l'analyse des principales tactiques d'infanterie et de blindés, il nous reste à observer les tactiques spéciales comme les assauts amphibies, aéroportés ou la jungle...

## V – LES TACTIQUES SPECIALES

### 51 – L'assaut amphibie

Trois jeux de la TCS proposent des débarquements amphibies. *Omaha*, où l'ensemble des troupes américaines débarque face à des défenses fortifiées redoutables. *Leros*, avec la large majorité des unités allemandes qui arrivent par bateau, sous le feu éventuel des batteries côtières ennemies; le reste étant parachuté. Enfin *Matanikau* qui présente quelques scénarios avec des débarquements de Marines comme force d'appoint.

Les tactiques de débarquements décrites dans les manuels sont trop spécifiques pour être présentées en détail dans le cadre de notre étude et ne durent que le tour du débarquement, ensuite les tactiques classiques

reprennent le dessus. Elles seront peut être présentées lors de la réédition future de *Omaha*.

### 52 – L'assaut aéroporté

#### Concepts et pratiques des troupes aéroportées

Pour simplifier on peut dire qu'il y a deux types d'assauts aéroportés : les opérations majeures et les raids commandos. Aucun jeu de la TCS ne traite de raid de commandos. Les opérations majeures peuvent également être classées en deux types : les assauts uniquement aéroportés et les opérations de soutien, souvent à des débarquements. TCS propose les deux types : *Hunters from the Sky* présente l'assaut sur l'aérodrome de Maléme en 1941 en Crète livré uniquement par des paras allemands, et *Leros*, fournit des paras allemands soutenant un assaut principalement amphibie. Quatre autres jeux proposent des paras dans un rôle purement de troupes d'élite. *Raging Storm* présente une compagnie de paras américains du 504e et deux bataillons de paras allemands du 11<sup>e</sup> Fallschirmjaeger de la 4<sup>e</sup> division. *Screaming Eagles* oppose la majorité de la 101<sup>e</sup> Airborne, dont la fameuse Easy Company du 506<sup>e</sup> de *Band of Brothers*, à des troupes allemandes variées dont trois bataillons de Fallschirmjaegers (I et III/6Fj et I/2Fj du Kampfgruppe von Heydte). *Bloody Ridge* fournit les restes d'un bataillon de Paras Marines. Enfin, *GD41* aligne un bataillon de paras russes qui est de même qualité que les autres fantassins de la Garde présents en défense.

#### L'organisation des Parachutistes

Dans *Hunters From the Sky*, un régiment entier de parachutistes et planeurs allemand est présent. L'organisation du Sturmregiment suit à peu près celle d'un régiment de l'armée de terre avec ses trois bataillons et ses compagnies régimentaires : la principale différence étant le regroupement des compagnies d'appui en un quatrième bataillon avec une compagnie de canons, une AT, une AA et une de pionniers. L'ordre de bataille présenté par le jeu est assez fantaisiste avec la disparition de la compagnie lourde des trois premiers bataillons remplacée par une compagnie d'infanterie : les mortiers de 81 étant distribués dans les compagnies à la place des mortiers de 60. Certes avec 9 de puissance de feu, les paras allemands sont extrêmement puissants, ce qui laisse supposer que les armes lourdes ont été réparties dans les sections de combat, mais cela n'est mentionné dans aucun document historique.

Dans *Leros*, l'Allemand dispose de deux unités paras, un bataillon de Fallschirmjaegers et une compagnie de paras Brandenburg. L'organisation du bataillon para suit parfaitement le tableau d'organisation avec ses trois compagnies de combat et sa compagnie lourde dotée notamment de deux équipes de canons sans recul de 105mm.

Les paras américains de *Screaming Eagles* présentent une organisation plutôt fantaisiste avec quatre compagnies par bataillons de paras au lieu de trois, la

compagnie lourde n'existant pas et trois bataillons pour les régiments d'infanterie portée au lieu de deux. Les Allemands sont aussi mal traités. L'ensemble fait d'ailleurs l'objet d'un article complet dans *Operations* #47 proposant un ordre de bataille plus historique et commenté.

### L'application dans la TCS

Dans les quatre jeux présentant des paras comme troupes d'élite sans largage, leur valeur intrinsèque est bien représentée : ils n'ont pas une valeur de combat plus élevée mais disposent d'un bon moral. Ces paras présentent donc des troupes de choc dont il faudra profiter suivant la situation tactique présente.

Dans les deux jeux présentant des parachutages, la procédure de largage est assez précise. Initialement la même dans les deux jeux, elle a été revue dans les règles modifiées de *Hunters*. Les paras sont séparés en *flights* qui sont largués ensemble et dérivent ensemble suivant le sens du largage. Ils peuvent atterrir assez loin de l'endroit prévu, ce qui est assez logique vu l'échelle du jeu. Les planeurs sont plus précis mais seules deux compagnies du 1<sup>er</sup> bataillon du Sturmregiment en sont dotées. Une fois localisés dans un hex, ils subissent le feu de la défense ennemie au sol. Les canons AA sont assez redoutables et les pertes risquent d'être lourdes si l'ennemi est proche. Enfin une fois au sol, leur phase d'action est finie et la chasse peut commencer. Dans les deux jeux, la supériorité aérienne est avec les paras, ce qui rend l'ennemi plus prudent et moins offensif : l'aviation est souvent vue comme l'artillerie des paras. Dans *Hunters* les paras sont évidemment plus puissants et plus nombreux que dans *Leros* mais ils jouent le même rôle de perturbation de l'ennemi en créant une tête de pont au milieu des lignes ennemies. Dans TCS, il faudra jouer les paras de la sorte : assurer la tête de pont en regroupant les troupes, puis l'élargir en tâche d'huile suivant les méthodes classiques d'attaque. Dans *Hunters*, les paras ont une meilleure puissance de feu et un meilleur moral que l'infanterie classique mais moins de soutien : il faudra s'adapter...

### 53 – Les combats de jungle

#### Théorie et pratique du combat en jungle

Au début de la guerre, la jungle est souvent vue comme un environnement impénétrable, mystérieux et hostile. Les manuels tactiques distinguent la jungle profonde, des plantations et zones dégagées et des zones côtières herbues, semées de kunaï ou herbe à éléphants. Dans la jungle profonde, il est très dur de progresser sans sentiers et très facile de se perdre : 6 à 10 kilomètres par jour est une très bonne performance. Un exemple d'un kilomètre et demi dans une journée est cité comme typique. La seule arme capable de se battre en jungle est l'infanterie car il n'y a pas de routes pour les blindés et le ravitaillement, ni de lignes de vue pour l'artillerie. Le combat se déroule le plus souvent à très courte distance ou au corps à corps. Même les MG, les mortiers et obusiers d'infanterie ne

sont pas très utiles car lourds à transporter et manquant de ligne de tir. Le climat et les maladies sont également de terribles ennemis plus redoutables que les soldats, mais ils ne jouent pas à l'échelle de TCS.

**Le bataillon japonais** attaque souvent de nuit avec des objectifs moins ambitieux que lors d'une attaque de jour. Deux compagnies s'emparent du premier objectif, les deux dernières restant en réserve. Puis les compagnies de réserve traversent le premier objectif pour s'emparer du second. Les MG s'installent en défense sur ce deuxième objectif après sa capture. Une section de la quatrième compagnie est gardée en réserve de bataillon. L'attaque se déroule sur un front étroit de 400 à 600 m pour les deux compagnies en ligne, sur une profondeur maximale d'un kilomètre entre la ligne de départ et le deuxième objectif.

L'assaut frontal a lieu immédiatement en arrivant sur l'ennemi qui n'a pas pu tirer de loin à cause de la nuit et de la jungle. S'il résiste, une partie le bloque tandis que la réserve immédiate le contourne pour une attaque de dos. Appelée la « manœuvre du scorpion » par les Alliés, les pinces bloquent l'ennemi tandis que sa queue empoisonnée frappe de dos... Avec leur doctrine très offensive et les fameuses charges *banzai*, les pertes japonaises sont souvent largement plus élevées que celles des Alliés.

**Les Alliés** commencent à réagir à partir de 1942 en entraînant leurs troupes au combat de jungle. La défense, notamment n'est plus linéaire en front continu, mais concentrée dans des points défensifs très serrés tous azimuts sur des emplacements stratégiques, avec une unité de réserve en arrière pour bloquer la queue du scorpion. Lorsque le terrain le permet, les chars sont employés par peloton de 4 pour soutenir l'infanterie, qui elle-même les protège contre les équipes de chasseurs de chars. Les chars sont particulièrement appréciés pour neutraliser les bunkers construits partout par les Japonais, en défense à partir de 1943.

Les troupes américaines combattent uniquement durant la journée. Une heure avant que la nuit tombe, elles s'installent en défensive pour la nuit. Toutes les troupes s'enterrent sur une ligne serrée, des éclairants sont tirés régulièrement et les troupes sont prêtes pour accueillir les attaques nocturnes japonaises.

#### Guadalcanal dans la TCS

Deux jeux de la TCS se déroulent dans le Pacifique sur l'île de Guadalcanal : *Matanikau* et *Bloody Ridge*. Ils concernent les plus durs combats entre Japonais et Américains entre septembre et novembre 1942. Il n'y a pas d'autres jeux sur le Pacifique en 1941 ou après 1942, ainsi pas de débarquements de Marines dans des atolls à priori défendus.

#### L'organisation japonaise

L'organisation des unités japonaises est assez complexe et varie largement dans le temps et suivant

les besoins locaux. Les régiments font partie de divisions, brigades indépendantes ou régiments renforcés. Chaque régiment comprend trois bataillons, une compagnie de canons d'infanterie et une compagnie antichar. Chaque bataillon est divisé en quatre compagnies de combat de trois sections et éventuellement une section lourde, ainsi qu'une compagnie de MG de trois groupes de deux pièces et normalement une autre compagnie lourde de canons d'infanterie avec deux pièces de 7cm et quelques mortiers. A Guadalcanal, les unités sont rarement à pleine puissance et les armes lourdes ne sont également pas toujours présentes. Avec quatre compagnies de combat, même sans beaucoup d'armes lourdes, l'infanterie nipponne a de la ressource pour mener des assauts. Par contre le moral de bataillon n'étant pas proportionnel à la taille, il sera inefficace avec plus de survivants par rapport à son homologue américain. Il est intéressant de prendre un exemple tiré de *Bloody Ridge* (Oct 42).

**Le I/124, 18<sup>e</sup> Division.** Ce bataillon comprend quatre compagnies de combat identiques à trois sections (5-6-2) et une équipe MG, et deux compagnie lourdes : une MG dotée de quatre équipes MG et une de canons avec un mortier de 8cm et deux canons de 7cm. Les armes régimentaires comprennent un canon de 7,5cm et deux AT de 3,7cm. *Ce bataillon est plutôt complet avec ses quatre compagnies de combat et ses deux compagnies lourdes bien dotées. Les armes régimentaires sont incomplètes mais, dans tous les cas, pas très utiles dans la jungle.*



Les deux bataillons présents sont identiques



Armes régimentaires

Dans le jeu, les Japonais disposent de quelques tactiques et règles spéciales qui ont été harmonisées dans les deux jeux, suites aux ajustements de règles parues pour la version 4 : *Matanikau* passant aux standards de *Bloody Ridge*. Ainsi les unités japonaises bénéficient d'un bonus au moral pour 8 pas de troupes empilées et un bonus de un supplémentaire pour chaque quatre pas empilés en plus. Certes cela occasionne un bonus au tir de l'ennemi, donc risque d'augmenter les pertes subies, mais permettra aux troupes de continuer à combattre sans rester clouées au sol. De plus elles ne subissent pas le malus au moral pour la nuit. Enfin, les Japonais peuvent effectuer des attaques *Banzai* en débutant la phase d'action adjacente à un ennemi. En fait ils sont obligés s'ils

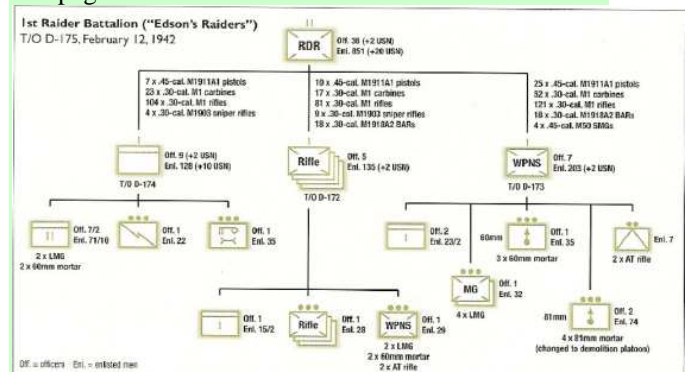
décident de bouger. L'intérêt de la charge est de transformer les résultats moraux en pertes : la suppression entraîne une perte, les *Paralyzed* et *SYR* donnent un D6 divisé par 2 de pertes et le *Surrender* cause 1D6 de dégâts ou détruit la pile, suivant les jeux. Un inconvénient est d'interdire à la pile de passer en mode tir durant l'assaut, comme normalement possible après un premier round de corps à corps, ce qui empêche de bénéficier du bonus de la jungle. Ces charges seront très efficaces de nuit pour passer en force mais au prix, assurément de lourdes pertes.

### Les Raiders et Marines US

Dans les deux jeux proposés, il n'y a pas de troupes de l'*US Army*, seules des forces spéciales et les *US Marines* sont présents. En 1942, le régiment de Marines suit l'organisation de l'armée de terre comme vu plus haut. La division de Marines est sensiblement différente avec des bataillons d'artillerie divisionnaires moins puissants : du 75 au lieu de 105mm, plus facile à débarquer, et un bataillon de chars intégré.

Les deux jeux respectent bien cette organisation avec notamment les calibres de l'artillerie hors-carte et la présence de chars légers dans *Matanikau*. Les Marines ont une puissance de feu de 5 et un moral de 2 à 4 suivant les bataillons, plus souvent 2 ou 3, ce qui en fait d'excellentes troupes. Ils disposent de règles spécifiques qui ont été harmonisées pour la version 4.0 sur le web. Lors des assauts, les *Suppressed* (dans *Bloody Ridge*) et *SYR* (pour les deux jeux) sont ignorés et la nuit les Marines s'enterrent : plus d'attaques et un *Dug In* automatique pour *Matanikau*. Dans tous les cas, les *SYR* sont traités comme des *Suppressed*.

Les forces spéciales, Raiders et Parachutistes, sont bien représentées et considérées comme de l'infanterie légère. Elles ont moins d'armes de soutien mais un meilleur moral. A l'époque de Guadalcanal, il y avait deux bataillons de Raiders, mais seul le premier est présents dans les deux jeux. Il présentait quatre compagnies d'infanterie et une compagnie lourde. Dans *Bloody Ridge*, l'organisation est fidèle à l'organigramme par contre dans *Matanikau*, c'est plus fantaisiste avec cinq compagnies de combat et une compagnie lourde.



Une compagnie de scouts *Whaling* est fournie dans certains scénarios de Guadalcanal et représente des

natifs habitués au pays. Ils permettent de bouger plus vite et ne sont pas soumis aux contraintes de nuit. Vu leur nombre, leur action reste anecdotique.

Dans *Matanikau* des péniches de débarquement *Higgins* sont fournies pour permettre de poser des Marines sur les arrières des lignes japonaises comme historiquement.

Les deux jeux mettent en avant l'héroïsme et la valeur des troupes américaines avec dans chacun un chef héroïque : Chesty Puller du 1/7th Marines dans *Matanikau* et Red Mike Edson du 1st Raider dans *Bloody Ridge*. Ils permettent de changer d'ordre très facilement, de récupérer très vite le moral de bataillon perdu et ne meurent jamais...

### La jungle et TCS

Dans les deux jeux, les tactiques historiques s'appliquent bien. Le terrain peut effectivement être divisé en trois avec les espaces dégagés, les plantations et la jungle profonde. *Bloody Ridge* présente principalement de la jungle, seuls les sommets de collines étant dégagés. Dans *Matanikau* le terrain est plus varié mais les points stratégiques sont plutôt proches de la jungle. Les plantations coûtent un point de mouvement pour l'infanterie et deux pour les véhicules. C'est un terrain *partly protective*. La jungle coûte trois points de mouvement pour l'infanterie, deux pour les Américains guidés par les scouts *Whaling*, et elle est interdite aux véhicules hors route ou chemin. C'est également un terrain *partly protective*. Un hex valant 125m, une infanterie pourra avancer de deux hexs par tour soit du 250m par 20mn ou 750m par heure, ce qui semble en accord avec les manuels tactiques. Enfin, la jungle bloque complètement la LOS, et pousse bien aux combats rapprochés pour lesquels les tactiques japonaises de corps à corps et débordement sont bien appropriées surtout avec leurs mécanismes d'empilement jouant sur le moral. La puissance de feu joue beaucoup pour les combats rapprochés avec les bonus de faible distance, là aussi la tactique japonaise d'empilement est très efficace même si elle entraîne de lourdes pertes.

L'attaque de nuit japonaise consiste à empiler une compagnie complète avec ses trois sections et son groupe de MG et foncer sur les Marines en défense. En débutant la phase d'action adjacente à l'ennemi, une charge *Banzai* peut être déclenchée par la compagnie. Certes un tir défensif à bout portant est subit et il risque de provoquer de lourdes pertes (17 pas soit +6 au dé), mais la jungle et la nuit limitent les risques et le bonus de moral du à l'empilement permettra certainement d'éviter le « *suppressed* » ou pire. De plus les trois sections permettent de répartir les pertes pour en limiter l'effet sur le moral. Une fois la mêlée engagée, la puissance de feu de la section fera des ravages sur l'ennemi (33 points de tir à pleine puissance) même si les pertes seront encore lourdes, le bon moral permanent sera garanti par la charge *Banzai*. Les Marines US ne peuvent jamais s'enfuir d'une

mêlée car le SYR est interdit, l'avantage étant de garder la position, l'inconvénient est la destruction totale en cas d'échec. Certes la compagnie japonaise pourra rarement passer deux lignes de défense ennemies et subira souvent plus de pertes que les Marines mais, avec des réserves, le succès est plus rapide qu'un échange de feux réciproque souvent à l'avantage de la puissance de feu US.

Les Marines et Raiders en attaque devront agir plus prudemment et jouer sur leur puissance de feu, notamment les mortiers et MG, voire l'artillerie et l'aviation si une ligne de vue dégagée peut être trouvée. Une section avec une MG s'approche de l'ennemi et subit l'*Overwatch* en espérant ne pas être *Suppressed*, ce qui lui permettra de diriger les mortiers et soutenir les autres sections s'approchant. Il est rare qu'en défense, les Japonais restent empilés donc leur moral sera plutôt faible et ils craqueront rapidement sous la pression de l'attaque. Il faudra être méthodique et adopter les tactiques générales d'attaque en s'occupant d'un défenseur à la fois. Le cloisonnement de la jungle joue à fond pour l'attaquant et rend inutile les fumigènes. L'attaque ayant lieu de jour, le temps ne manquera pas pour la mener calmement et dans le bon ordre. Dans tous les cas, il n'est pas possible d'agir de nuit, les ordres passant automatiquement en défense préparée et les Japonais risquant d'être actif. Comme historiquement, il faudra tout arrêter une heure – trois tours – avant la tombée de la nuit et installer tranquillement et efficacement la position défensive.

En dehors des mortiers qui peuvent agir en indirect, l'artillerie sur carte est rarement efficace en tir direct. De même l'artillerie hors-carte sera peu utile avec son rayon de bombardement de deux hexs car l'observateur sera souvent adjacent à sa cible : les avions sont par contre plus utilisables en bombardant une cible adjacente dans la jungle. En somme il faudra adapter les tactiques générales au terrain spécifique.

### CONCLUSION : UN SYSTEME QUI SUIT LE MANUEL

La *Tactical Combat Series* est une série qui permet de simuler de façon assez réaliste des engagements de la Seconde Guerre Mondiale et même de la Guerre de Corée. Il se situe à une autre échelle que la plupart des jeux tactiques, voire sub-tactique comme ASL, ATS et consorts et met en avant le commandement, l'organisation des formations et la durée des engagements. Ainsi au cours d'une partie le joueur retrouvera réellement les sensations de lectures de récits de l'époque.

Un nid de mitrailleuses ennemi peut retenir un bataillon quelques heures, ou au contraire l'assaut héroïque et irrésistible d'une compagnie d'élite peut bousculer une défense ennemie. La bonne utilisation des supports et notamment le barrage d'artillerie peut se révéler crucial. Des ordres incomplets ou maladroits peuvent empêcher une superbe manœuvre, voire ruiner une défense ou une contre-attaque. Le niveau de commandement de chaque camp recrée facilement

l'agilité des troupes ou, au contraire, leur rigidité comme à l'époque...

Malheureusement malgré toutes ses qualités, il faut quand même reconnaître que la TCS souffre de quelques défauts qui peuvent gêner, voire repousser les joueurs.

Le premier défaut, volontaire pour le concepteur, est l'imprécision du système de commandement qui demandera beaucoup d'honnêteté, de fair-play et de maîtrise de la part des joueurs. Malheureusement, il est toujours facile d'interpréter les ordres en sa faveur, voire de les comprendre positivement au bon moment, sans parler d'être malhonnête. L'adversaire pourra évidemment auditer les feuilles d'ordres à la fin mais ça gâche le plaisir et risque de déclencher un pugilat. Le système d'ordres est basé sur celui utilisé par les Américains durant la guerre et il est imposé à chaque camp quelque soit sa nationalité. A la lecture des manuels d'époque, il apparaît quand même que les doctrines pouvaient varier sensiblement, du plus rigide pour les Anglais et les Russes, au plus souple pour les Allemands. Certes les règles spéciales et le niveau de commandement en tiennent compte mais pas parfaitement...

Le deuxième défaut est la complexité des tableaux et de certains mécanismes. Si certains concepts ont largement été simplifiés depuis la première version des règles, notamment les tirs d'artillerie, d'autres restent ou se sont complexifiés comme les impulsions blindés, ou restent ardues comme la résolution du moindre tir. Ainsi même après de nombreuses heures de pratique, il est quasiment impossible de résoudre un combat sans se perdre dans les tables... De sympathiques joueurs se sont proposés sur Consimworld de rendre les tables plus ergonomiques, les premiers résultats observés semblent assez encourageants...

Le troisième défaut est la longueur des parties. Certes, chaque jeu prévoit de petits scénarios bouclables en une soirée, mais leur intérêt est plutôt limité. Seuls les scénarios de campagne présentent une réelle valeur en terme de jeu. Il est très courant de jouer en deçà du temps réel, c'est à dire qu'un tour de 20mn pourra prendre largement plus d'une demi-heure à finir. Comme la plupart des scénarios de campagne peuvent s'étendre sur plus d'une centaine de tours, il faudra du temps, de l'espace libre et de la patience pour les mener à bien...

Compte tenu des plaisirs évoqués et des inconvénients mentionnés, dans mon esprit le bilan reste néanmoins largement positif. La TCS est vraiment un moyen de comprendre les engagements de l'époque et d'utiliser les tactiques mises en œuvre comme expliqué au cours de cette étude. Les mécanismes certes complexes sont à apprendre une seule fois pour jouer 14 jeux différents, et deviennent assez intuitifs, à part la table de combat impossible à apprendre par cœur. La durée des parties doit être relativisée par le rythme réel des combats sur lequel il faudra se calquer. En effet, contrairement à la plupart des jeux tactiques présentant

un nombre très réduits de tours et obligeant à une hâte disproportionnée avec la réalité, avec la TCS, il faudra préparer un vrai plan de bataille et monter la meilleure *manip* possible en fonction de la situation locale, des troupes disponibles, des renforts éventuels et du niveau de commandement. Un véritable travail d'état major est à prévoir avant de penser à pousser le moindre pion, puis la partie se déroule dans la durée de manière assez cinématographique. Cette vision tactico-opérationnelle peut même devenir un réflexe qui s'appliquera à d'autres wargames du même type mais d'une autre série. Au final, la TCS n'est pas qu'un jeu intéressant, une série envoutante, c'est véritablement un mode de vie wargamistique...

Luc, Empereur de Stonne

#### BIBLIOGRAPHIE COLLECTION OSPREY

- World War II Infantry Tactics**, Squad and Platoon (Elite 105)
- World War II Infantry Tactics**, Company and Battalion (Elite 122)
- World War II Infantry Anti-Tank Tactics** (Elite 124)
- US World War II Amphibious Tactics**, Mediterranean & European Theaters (Elite 144)
- US World War II Amphibious Tactics**, Army & Marine Corps, Pacific Theater (Elite 117)
- World War II Airborne Warfare Tactics** (Elite 136)
- World War II Jungle Warfare Tactics** (Elite 151)
- World War II Combat Reconnaissance Tactics** (Elite 156)
- World War II Infantry Assault Tactics** (Elite 160)
  
- US Marine Corps Pacific Theater of Operations 1941-43** (Battle Orders 1)
- US Armored Divisions The European Theater of Operations, 1944-45** (Battle Orders 3)
- German Airborne Divisions**, Blitzkrieg 1940-41 (Battle Orders 4)
- Japanese Army in World War II Conquest of the Pacific 1941-42** (Battle Orders 9)
- US Tank and Tank Destroyer Battalions in the ETO 1944-45** (Battle Orders 10)
- US Special Warfare Units in the Pacific Theater 1941-45 Scouts, Raiders, Rangers and Reconnaissance Units** (Battle Orders 12)
- Japanese Army in World War II The South Pacific and New Guinea, 1942-43** (Battle Orders 14)
- German Airborne Divisions: Mediterranean Theater 1942-45** (Battle Orders 15)
- US Army Infantry Divisions 1942-43** (Battle Orders 17)
- US Army Infantry Divisions 1944-45** (Battle Orders 24)
- US Airborne Divisions in the ETO 1944-45** (Battle Orders 25)
- Panzer Divisions: The Blitzkrieg Years 1939-40** (Battle Orders 32)
  
- German Field Fortifications 1939-45** (Fortress 23)
- US World War II and Korean War Field Fortifications 1941-53** (Fortress 29)
- D-Day Fortifications in Normandy** (Fortress 37)
- Soviet Field Fortifications 1941-45** (Fortress 62)

# Tactical Combat System : avis d'expert

## Qu'est ce que TCS

TCS a été conçu pour représenter les combats tactiques de la Seconde Guerre Mondiale. Les pions figurent des sections d'infanterie, des groupes de MG, des groupes de mortiers, des armes lourdes individuelles et des véhicules ou petits groupes de véhicules.

Contrairement à beaucoup d'autres jeux tactiques du même niveau ou équivalent, TCS s'intéresse uniquement à des batailles historiques. Il n'y a pas de pions/cartes/scénarios génériques dans TCS. Chaque jeu est taillé pour une bataille spécifique et arrive avec son livret de règles spécifiques pour la bataille. Personnellement, je préfère me battre sur un véritable terrain historique et revivre des événements tels qu'ils se sont déroulés ou auraient pu se dérouler, plutôt que de manœuvrer sur des sections de cartes génériques géomorphiques.

Dans la droite ligne de la philosophie de conception de Dean Essig, le concepteur original de la série, la combinaison interarmes est réellement récompensée. Non pas artificiellement à travers l'engagement de pions d'infanterie/artillerie/blindés dans une attaque, mais parce que chaque arme doit être utilisée spécifiquement pour que la combinaison produise le résultat désiré. Le succès de chaque arme n'est pas assuré, dans la plupart des cas, et requiert un bon timing et une bonne planification. Par exemple, une mission d'artillerie peut avoir lieu ou être annulée durant la phase artillerie & aviation au début du tour. Ainsi la cible pourra ne pas être *supprimée* au moment où l'assaut programmé doit débiter. L'attaquant devra alors décider s'il prend quand même le risque d'attaquer ou s'il perd un temps précieux à attendre le tour où enfin, l'artillerie se déclenche.

Les jeux de la TCS sont généralement longs, se déroulant habituellement sur plusieurs jours de combat, cependant de nombreux scénarios courts sont fournis pour chaque jeu. Il est important de noter que la quintessence et le vrai plaisir des batailles de la TCS peut seulement être expérimenté à travers les batailles entières ou les scénarios longs. C'est dans ces cas, que les interactions entre multiples feuilles d'ordres créent des opportunités et challenges pour les deux camps. Nous allons expliquer cela plus bas.

Bien que les pions soient des sections, groupes d'armes lourdes et petits groupes de véhicules, les joueurs de la TCS gèrent la préparation et l'exécution de feuilles d'ordres (Order Sheet) engageant un ou plusieurs bataillons chacune. Il est assigné à chaque force un « niveau de commandement » (Command Prep Rating) qui est crucial pour préparer et exécuter les feuilles d'ordres. Les forces qui présentent un meilleur niveau de commandement peuvent planifier et implémenter des ordres plus vite que des opposants mal préparés, leur permettant de débiter, surclasser et manœuvrer leurs ennemis plus nombreux mais lourdauds. C'est cette combinaison d'ordres écrits, de niveau de

commandement et de moral d'unité qui rend unique la TCS parmi ses pairs. Le résultat d'une partie sera plus souvent décidé par les « soft factors » comme le niveau de commandement et le niveau de moral que par les « hard factors » comme le calibre des armes et/ou le nombre d'unités disponibles, même si ces facteurs ont néanmoins un impact.

L'obligation d'écrire et d'implémenter des feuilles d'ordres est basée sur la conclusion suivante. Dans les wargames, la localisation des unités est visible pour tous : piles, marqueurs d'information, concentration de troupes et mouvements... Ce niveau d'intelligence rend très difficile l'obtention de la surprise, même momentanée. Dès le démarrage d'une manœuvre de flanc, l'ennemi peut voir ce qui se prépare et réagir à chaque mouvement au fur et à mesure qu'il se découvre. Dean Essig a vu cela comme le problème le plus important d'un jeu tactique : comment empêcher l'ennemi d'utiliser toutes les informations visuellement disponibles pour lui d'une manière irréaliste. Au cours de la 2<sup>e</sup> GM, les commandants n'avaient pas le niveau d'information dont disposent les joueurs aujourd'hui, pas seulement sur les forces ennemies mais aussi sur leurs propres forces. Avant l'arrivée des communications électroniques et des systèmes informatisés, les commandants sur le terrain passaient plus de 50% de leur temps de communication orale à garder le contact et la position de leurs propres forces, ne laissant qu'une faible fraction de leur temps disponible pour transférer de l'information et planifier la bataille. Ainsi l'obligation d'écrire son plan et d'accumuler des points de commandement (CP – Command Points) en vue d'obtenir l'acceptation de l'ordre a été conçu pour empêcher les joueurs d'utiliser immédiatement l'information visuelle obtenue en inspectant la carte. Dans la TCS, même si le joueur peut voir une force ennemie surgir sur son flanc, il ne peut pas réagir et envoyer immédiatement des troupes si les ordres ne le permettent pas. Cela est valable pour toutes les actions entreprises dans le jeu. Ainsi, il va falloir anticiper les besoins dans le temps et l'espace, planifier chaque mouvement ou action. Malheur au joueur qui n'a pas saisi cet aspect des combats de la 2<sup>e</sup> GM.

Et si cela n'était pas suffisant, les CP doivent être accumulés de tour en tour et peuvent seulement être utilisés au début du tour pour tenter de déclencher l'acceptation d'un ordre, suivant un test sur la Table d'Acceptation des Ordres. Plus l'ordre a accumulé de CP, plus il a de chance d'être activé. La deuxième variable affectant l'acceptation de l'ordre est « poids » de l'ordre, dérivé du niveau de commandement de la force et du nombre de bataillons engagés. Plus ce poids est « lourd », et moins l'ordre aura de chance d'être implémenté. Par ce mécanisme assez simple, la TCS rend une force plus agile que l'autre, lui permettant d'agir ou de réagir plus vite. La force la plus

« pataude » n'arrivera pas à suivre, étant toujours un mouvement en retard par rapport à la situation en cours.

Bien sûr, il est possible de jouer la TCS sans le système d'ordres, mais cela frustrera les joueurs du bénéfice complet du jeu. Cependant tout ne marche pas très bien dans l'exécution des ordres, ce sera le sujet de discussions plus bas.

Bien que non unique par les standards actuels, le moral était un concept relativement nouveau dans les jeux tactiques 2° GM en 1989 quand *Bloody 110* est sorti. Le concept de valeur de moral, que je préfère à celui de qualité ou performance des troupes, agit sur de nombreuses fonctions de la TCS et affecte la performance des unités. Pour résumer rapidement, les troupes dotées d'une valeur faible (0 étant le mieux) sont moins facilement *Suppress/Paralyze/Rout/Surrender*, récupèrent plus vite leur efficacité au combat, partent à l'assaut en premier et généralement sont plus performantes que leurs adversaires. Une unité qui reçoit un tir, même sans souffrir de pertes, peut être forcée de tester son moral (MC – *Moral Check*), ce qui peut entraîner sa suppression, réaliser un *save* qui peut (SYR - *Save Yourself Retreat*), déclencher une panique, voire une reddition immédiate. Réussir facilement ses MC permet aux troupes de rester en forme et repousser les manœuvres ennemies et/ou les assauts grâce aux tirs d'opportunité (OW – *Overwatch Fire*). L'absence d'OW peut être désastreuse face à une opposition déterminée.

Penchons nous sur un de mes sujets favoris du wargame en général. Les joueurs ne sont généralement pas récompensés pour garder et utiliser correctement des réserves, du moins dans les jeux tactiques. Les jeux opérationnels et stratégiques sont plus susceptibles d'avoir des réserves : par exemple l'*Operational Combat Series* (OCS) du même concepteur. Mais dans les systèmes tactiques ?

Les réserves font seulement du sens en conjonction avec les ordres écrits. Comme il n'est pas possible (légalement), de redéployer instantanément des troupes engagées et comme cela prend du temps, souvent plusieurs heures, pour écrire et accepter de nouveaux ordres, l'utilisation de réserves immédiatement disponibles est une obligation à mon avis. Les réserves sont déclarées comme élément d'un ordre lorsqu'il est rédigé. Jusqu'à 50% des forces assignées à un ordre peuvent être désignées comme « réserves ». Ces troupes font partie de leur feuille d'ordre et toute utilisation doit se conformer à la teneur de l'ordre général de la feuille d'ordre dont ils font partie. Ils ne peuvent pas (légalement) être envoyés chasser un ennemi à l'autre bout de la carte dans une action sans relation avec leur ordre général. Néanmoins, leur engagement au bon moment pour sécuriser un flanc, soutenir une situation critique ou prendre avantage d'une opportunité soudaine est très intéressant.

Trop de wargameurs sont habitués à des jeux leur permettant de faire tout ce qu'ils veulent chaque tour et n'importe quel tour. Généralement il n'y a aucune

restriction sur ce qu'un joueur peut faire. Une offensive/attaque peut être stoppée net, déviée ou modifiée au souhait du joueur, ce qui n'est pas très réaliste. Les joueurs réclamant plus de réalisme dans leurs jeux devraient accueillir avec joie les restrictions imposées par les ordres écrits et l'utilisation des réserves. Joueurs occasionnels attention : ceci risque réellement de vous changer !

Croyez-le ou pas avec TCS v1.0 (env. 1989), les joueurs devaient résoudre le résultat de chaque obus d'artillerie. Comme chaque obus dérivait suivant un certain schéma, ça tombait un peu partout. M. Miller produisit une table de probabilité qui calculait la probabilité des obus de tomber dans le même hex. En multipliant par le nombre et le poids des obus, il devenait possible de déterminer la puissance de feu moyenne sur chaque hex situé dans la grille de tir d'artillerie. L'étape suivante fut de condenser les tirs individuels en salves. Un exemple serait une grille linéaire où la majorité des tirs tomberaient suivant une ligne d'hexs donnés. Certes, encore quelques opérations manuelles étaient requises. Actuellement le système a évolué pour couvrir des missions de feu de batterie et de bataillons (groupes d'artillerie) de différents types (voir plus bas). Les munitions d'artillerie (ammo) sont allouées à chaque camp en quantité, calibre et type. En plus de l'allocation initiale de début de jeu, un ou les deux camps peut recevoir des allocations additionnelles durant le jeu. Une batterie consomme un point de munition de type et calibre spécifique (par ex. 105mm/HE). A l'exception, peut être de *A Raging Storm* et *Screaming Eagles in Holland*, il n'y a jamais assez de munitions en tout. Les joueurs doivent être sélectifs dans le choix des cibles et gérer au mieux leur allocation pour être sûr d'en avoir encore si une crise survient à la fin d'une journée.

De plus les joueurs ont le choix entre différentes missions d'artillerie :

**Mission de tir d'explosifs (High Explosive Fire HE) :** c'est la mission la plus courante, délivrant plusieurs salves rapidement sur la cible. Le marqueur de Barrage est retiré immédiatement après l'exécution du tir, à l'inverse de la mission de tir continu, voir plus bas. La zone d'attaque de la mission est l'hex dans lequel le marqueur Barrage est placé. Les hexs immédiatement adjacents sont attaqués à demi-puissance. La mission HE **double** la puissance de tir de base du marqueur de barrage.

**Mission de tir de bataillon (Battalion Fire) :** elle requiert l'engagement de trois batteries du même bataillon (groupe) d'artillerie. La zone d'attaque de la mission est l'hex cible plus les six hexs adjacents. Les hexs encore immédiatement adjacents sont attaqués à demi-puissance, ce qui donne une zone d'attaque beaucoup plus grande.

**Mission de tir de fumigènes (Smoke Fire) :** Entraîne le placement de marqueurs Smoke-2 sur la carte qui coupent la ligne de vue (LOS – Line of Sight) entre deux hexs sur la carte.

**Mission de tir d'éclairants (Illumination Fire) :** Eclaire le champ de bataille pendant la nuit, dans un

rayon de 5 hexs, permettant un tir d'armes direct plus efficace. Autrement, la portée d'observation de nuit est limitée à deux hexs.

**Mission de tir rapide (Fast Fire) :** Dépense le triple de munitions pour les canons de calibre 122mm et moins, double la puissance de feu de la mission et donne un modificateur de +1 sur la *Artillery Point Fire Table*. Cela signifie que les missions HE de tir rapide multiplient par quatre la puissance de feu nominale d'un marqueur de barrage.

**Mission de tir continu (Continious Fire) :** répartit les salves dans le temps plutôt que concentrées en une fois. Le marqueur de barrage reste sur la carte pour tout le tour. Les missions de tir continu peuvent être combinées avec le tir rapide et le tir de bataillon.

Ainsi les missions de tirs de la TCS sont variées et peuvent être combinées dans certains cas. Les joueurs ne se contentent pas d'ajouter simplement la puissance de feu aux attaques ou de tirer en support des opérations terrestres. La mission de tir HE basique permet d'attaquer la cible avec deux fois la puissance de base du marqueur de barrage. C'est la mission à utiliser la plupart du temps pour préparer la cible, généralement pour la *supprimer*, ce qui permettra de manœuvrer dans son champ de tir et/ou de partir à l'assaut.

Lorsque la cible prévue est bien protégée ou doit absolument être neutralisée rapidement, une mission de tir rapide peut être utile car elle double la puissance du barrage mais coûte le triple de munitions. Lorsque les munitions sont rares, il faudra y penser à deux fois avant de déclencher des tirs rapides. Les missions de tir rapide sont plus efficaces contre les cibles « point » car elles rajoutent un bonus. Face à de nombreuses cibles dispersées sur une vaste zone, les joueurs peuvent utiliser la mission de tir de bataillon pour étendre la zone de pilonnage dans un rayon de deux hexs autour de la cible. Les missions de tir de bataillons peuvent causer des dégâts considérables à une force ennemie surprise en terrain découvert, mais les joueurs seront souvent limités par la disponibilité des bataillons d'artillerie et la dépense triplée de munitions. Lorsque les munitions ne sont pas un problème, si la cible le justifie, les joueurs peuvent combiner une mission de tir de bataillon avec du tir rapide. Le doublement de la puissance de tir se conjugue avec le rayon étendu. Et j'appelle de telles attaques des bombardements nucléaires tactiques. Cependant le coût multiplié par 9 en points de munitions en limite l'usage.

L'ajout des fumigènes et des éclairants, montre réellement toute la flexibilité d'usage de l'artillerie dans la TCS. Lié au mécanisme de munitions d'artillerie, cela donne un système d'artillerie très réaliste, flexible et agréable pour un coût de complexité modéré. Ce système est sans conteste un des aspects les plus réussis de la TCS. Sa simplicité et sa flexibilité le recommandent à la communauté des joueurs en général.

Aussi bien que soit la TCS, et nous parlons ici de la v4.0, il y a encore de la place pour des améliorations. La communauté en ligne de ConsimWorld propose

quelques améliorations mais qui attendront sans doute la TCS v4.1 ou v5.0 pour devenir officielles. Avant cela, les internautes peuvent sélectionner et utiliser quelques règles maison disponibles.

Sans aucun doute le mécanisme de la TCS le plus dur à maîtriser et qui a défié toute solution à ce jour est la détermination des lignes de vue (LOS). TCS s'appuie sur des cartes de type topographique, complètes avec des courbes de niveau pour prendre en compte le relief. Ainsi les collines et autres terrains élevés sont représentés par des courbes de niveau concentriques de 20m, quelque fois 10m. Il y a deux types de personnes dans le monde : celles qui peuvent lire une carte topographique et les autres. La plupart des gens appartiennent aux « autres »... Heureusement pour moi, j'ai une expérience militaire pour laquelle la lecture de carte d'état-major était indispensable. Comme ce n'est pas le cas pour jouer à la TCS, il faudra trouver une solution pour les « autres ». CSW a été le site de nombreux débats pour tenter de résoudre ce problème mais malheureusement aucune solution universelle acceptable n'a été proposée. Si la renommée et la fortune sont votre but, je vous suggère de consacrer du temps et de l'énergie pour résoudre ce challenge : la communauté des joueurs vous en sera reconnaissante à commencer par le rédacteur.

Le problème suivant est celui des ordres. Ce qui contribue à rendre TCS le meilleur système tactique 2<sup>e</sup> GM pour moi, peut entraîner quelques « petits soucis ». Le principal est qu'il n'existe pas de règles officielles, ni d'instructions générales précisant ce que peut être un bon ordre ou un ordre historiquement valide. Par exemple, il est tout à fait possible pour un joueur de dessiner une flèche de direction suffisamment large sur la partie graphique de la feuille d'ordre pour lui permettre de contourner tous les obstacles imprévus. Des ordres alternatifs peuvent être écrits de façon suffisamment vague pour justifier tous les souhaits du joueur. Si les joueurs de la TCS veulent profiter au mieux des mécanismes d'ordres, il faut qu'ils préparent et implémentent des plans stricts et soient prêts à accepter les surprises, comme elles se produiraient dans la vraie vie quand les actions des ennemis ne sont pas liées aux plans du joueur. Pour une fois, j'aimerais que *The Gamers/MMP* présentent un jeu officiel d'instructions générales qui mettrait des contraintes à la préparation et l'exécution des ordres. Souvent les joueurs sont simplement ignorants de ce qui peut être considéré comme un comportement historique. Bien sûr, entre joueurs simplement intéressés par la victoire à tout prix, ce souci n'existe pas...

Un autre souci lié aux ordres est la détermination du succès/échec. En d'autres mots, quand peut-on considérer qu'un ordre a échoué ou a réussi ? TCS dit que la décision est entièrement du recours du joueur mais de nombreux grognards de la TCS ne sont pas satisfaits de cette décision. Par exemple, il est entièrement possible pour le joueur de pousser au massacre tous ses guerriers de cartons, spécialement durant les scénarios et jeux courts, en sachant qu'il n'y aura aucune pénalité, au moins, en termes de points de



victoire. Des propositions variées ont été faites pour introduire des critères de « *attaque/defence Stoppage* » façon *Civil War Brigade Series* de *The Gamers*. Pour l'instant Lee Forrester, le TCS *Honcho* (cad le boss) a choisi de laisser la décision au joueur, comptant sur le mécanisme de moral de bataillon revampé pour restreindre les joueurs et leur faire volontairement stopper un ordre. L'idée est qu'une fois qu'un bataillon a absorbé de nombreuses pertes (sections et groupes d'armes lourdes détruites), l'augmentation du moral de l'unité rendra le bataillon inefficace au combat. C'est déjà un bon début.

Maintenant quelques commentaires sur chaque jeu de la série.

**Bloody 110th** : La 2<sup>e</sup> Pz attaque vers Clervaux au début de la bataille des Ardennes. C'est le jeu qui a démarré la série. Publié en 1988, il utilise deux cartes, et engage une défense désespérée de forces américaines écrasées par la puissance ennemie mais soutenues par des batteries d'artillerie sur carte. Les Allemands finiront par submerger les forces US mais leur arrivée sera sévèrement limitée par l'obligation de traverser la rivière Our, soit par un pont en construction, soit par des radeaux pour l'infanterie. Je suis personnellement émerveillé par ce jeu qui n'a pas vieilli et peut être joué avec la TCS v4.0 sans gros changements. Il souffre de conditions de victoire très dures pour l'Allemand.

**Operation Schmidt** : l'attaque échouée de la 28<sup>e</sup> Div dans la forêt de Hurtgen entre les 2 et 6 décembre 1944. Publié en 1990 comme 2<sup>ème</sup> jeu de la série, il se joue sur une seule carte et présente l'attaque initiale US à travers la rivière Kall qui s'épuisa puis échoua face à une forte contre-attaque menée par des blindés. Dominé par la rivière Kall et un seul point de passage pour les véhicules (sur l'infâme Kall Trail), ce jeu offre quelques combats rapprochés et options intéressantes pour les deux camps. Il est long à jouer dû à la longueur de la bataille. Cependant il y a de longues périodes de temps avec peu ou aucune activité quand les deux camps se regroupent, récupèrent et planifient leur prochaine action.

**The Bloody Beach Omaha** : D-Day du 6 au 8 juin 1944. C'est le jeu massif, troisième de la série publié en 1991. Il utilise quatre cartes pour couvrir Omaha Beach et le terrain derrière. Le débarquement initial est un vrai bain de sang pour les forces US et de nombreux commandants US désespéreront de réussir à percer. A un moment, des survivants US arrivent à détruire un bunker ici et là et à ramper hors de la plage. C'est la partie amusante. L'exploitation ne maintient pas ce niveau de suspense et de drame : cela devient une course pour capturer les objectifs avant que les maigres renforts allemands ne puissent contester l'exploitation. C'est également un jeu long, très long (potentiellement) qui testera le courage et la détermination de tout joueur engagé.

**Matanikau** : Les batailles de la rivière Matanikau, Guadalcanal 1942. Le quatrième jeu de la série, se joue sur une carte qui présente la jungle près du village Matanikau, publié en 1991. A l'inverse de la plupart

des autres jeux de la TCS, Matanikau propose seulement des scénarios : six pour être précis. Ces scénarios ne sont pas connectés et ne peuvent pas former un jeu de campagne. Personnellement, je pense que TCS s'adresse mieux à des situations de 24-48 heures. Plus court et il n'y a pas assez de temps pour implémenter des ordres multiples, ce qui ne rend pas les interactions entre formations pour atteindre leur objectif. Plus long cela demande un effort trop soutenu sur une période trop longue. Matanikau est pour ceux qui préfèrent les actions courtes, facilement gérées et permettant d'atteindre une décision dans un temps raisonnable.

**GD '40** : La bataille de Stonne, France 1940. Le cinquième jeu de la série, publié en 1993, est le jeu favori pour débiter. Il traite d'une bataille connue se déroulant sur une seule carte et sur une seule journée (un deuxième jour est optionnel). Les forces françaises sont richement dotées en blindées mais elles ont un niveau de commandement terrible et peuvent être défaits par des forces allemandes plus faibles mais plus agiles. J'aimerais voir un jeu de condition de victoire révisé pour ce jeu qui est un de mes favoris.

**Hunters from the Skies** : L'assaut aéroporté sur l'aérodrome de Malème en Crète. Sixième jeu de la série, publié en 1994, il présente deux cartes couvrant l'aérodrome et les plages à l'est. Les Paras allemands sont réellement parachutés contrairement à *Screaming Eagles*, et peuvent se faire tirer dessus s'ils atterrissent trop près des objectifs. Cependant le moral et la puissance de feu supérieure feront finalement pencher la balance en leur faveur même si les forces du Commonwealth se réveillent finalement. Initialement le jeu ne requiert pas de feuilles d'ordres, mais, ajouté aux règles spéciales de libération progressive des forces du Commonwealth, il favorise trop l'Allemand qui n'est pas du tout gêné à l'atterrissage. Des règles optionnelles publiées après et des feuilles d'ordres ont revampées ce jeu. Cependant il est encore considéré par certains comme le plus faible de la série.

**Black Wednesday** : La bataille de Krasni Bor, 10-11 février 1943. Le septième jeu de la série met en scène la Division Bleue espagnole contre l'Armée Rouge au sud de Leningrad sur deux cartes. Le point marquant du jeu est certainement la double ligne de tranchée occupée par les Espagnols. Les forces russes doivent prendre d'assaut cette position forte, renforcée par un bunker, à travers un marécage et du terrain clair. Les pertes russes vont être lourdes et pourraient stopper le jeu sans le massif barrage d'artillerie lourde initial. Le premier jour verra certainement de multiples percées dans la ligne de tranchées. Le deuxième jour, les renforts allemands tenteront de stabiliser le front, puis de punir les envahisseurs soviétiques. C'est une bagarre de grande amplitude qui requerra beaucoup de planification, spécialement pour l'attaquant. La fatigue des combats se fera sentir certainement avant la fin du jeu.

**Leros : The Island Prize** : Huitième jeu de la série, publié en 1995. A mon avis, un des meilleurs jeux tactiques jamais publié. Je fais cette déclaration hardie

parce que Leros parvient à éviter le syndrome toujours délicat de « bord du monde » en étalant l'île complète sur les trois cartes. En plus il inclut des parachutages et un débarquement dans le même jeu. Initialement le jeu a été déséquilibré par la présence permanente de la Luftwaffe au dessus de l'île, entraînant une chasse impitoyable des armes lourdes et mouvements anglais par les stukas et ME-109. Des règles optionnelles ont été introduites pour réduire le problème. Supposant ce souci réglé, l'obligation pour les Allemands de capturer pour une jetée afin de débarquer le matériel lourd, rend la situation tendue. Victoire, défaite ou match nul, les deux camps vont avoir des challenges à relever. Les challenges rendent la TCS attractive et intéressante à jouer. Je n'hésite pas à recommander Leros à tout le monde.

**GD '41 :** La poussée allemande sur Tula. Neuvième jeu de la série, publié en 1996. Sur deux cartes, sont présent un vaste assortiment de forces pour les deux camps, dont une large partie disponibles par tirage sur une table. Ces renforts aléatoires donnent au jeu une forte rejouabilité. Originellement perçu comme une promenade de santé pour l'Allemand, GD '41 est certainement le jeu qui a le plus profité des révisions de règles de la v3.1 et maintenant v4.0. Avec les nouvelles règles, les Russes ont vraiment une chance de gagner. Les puissants KV-1 et T-34 font leur première apparition et donneront du fil à retordre à l'Allemand. Un GD '41 rajeunissant représente pour moi un bon investissement.

**Semper Fi ! :** Les US Marines en Corée, 1950. Le dixième jeu de la série, publié en 1997 avec 4 cartes de taille variée, donne un bon aperçu des combats de Corée de l'US Marines Corps. Ce jeu propose cinq scénarios se déroulant durant les épisodes du périmètre de Pusan et du réservoir de Changjin. Par la petite taille des cinq scénarios, Semper Fi ! est habituellement recommandé comme premier jeu d'initiation. C'est une bonne recommandation. Comme attendu, les Marines seront certainement efficaces dans ces scénarios très tendus. C'est un jeu qui peut être installé et joué en une seule fois, un fait rare dans ces jours de jeux longs et complexes. Rien que pour cela, il est recommandé.

**A Raging Storm :** La défense du saillant de Campoleone par la 1<sup>e</sup> Division d'Infanterie Britannique, Anzio, 3-4 février 1944. Le 11<sup>e</sup> jeu de la série, publié en 1997, couvre le champ de bataille en deux cartes. Initialement je n'avais pas acheté le jeu parce qu'il présente une situation trop statique avec une forte densité de troupes et beaucoup d'artillerie. Les Britanniques commencent la partie enterrés (Dug in) et les Allemands doivent s'attendre à traverser un rideau d'acier pour atteindre l'ennemi. Finalement après achat, j'ai commencé à aimer la bête par sa situation tendue et la nécessité d'utiliser des bonnes tactiques. Une attaque idiote est durement punie. Attaquer trop timidement et le temps viendra à manquer. Les troupes enterrées sont dures à déterrer. Les attaquants doivent utiliser les fumigènes, les tirs croisés et tous les trucs disponibles pour battre l'Anglais. Certes le jeu ne verra pas de vastes manœuvres mais plutôt de vicieux

combats d'infanterie, soutenus par les quelques tanks présents.

**A Frozen Hell :** La bataille pour Tolvajari, Guerre Russo-finlandaise, 1939. Publié en 2000 et jouable sur un enfer glacé de deux cartes, ce douzième jeu de la série oppose des adversaires asymétriques. D'un côté, l'ours russe doté d'un large avantage numérique mais gêné par un faible moral et des règles d'utilisation de son artillerie très restrictives. De l'autre côté, les très agiles et motivées forces finlandaises. Ce jeu est « l'enfant terrible » de la série. Il est doté de règles spécifiques controversées qui rendent la tâche russe impossible. Le mieux à dire est que le jeu se joue comme si la victoire historique finlandaise était l'issue désirée. En vue de recréer le raid finnois de la première nuit derrière les lignes russes, les troupes finlandaises bénéficient d'une règle de raid très avantageuse. Un jeu de règles révisées a été soumis à Lee Forrester pour considération, incluant des niveaux de force finnois révisés, et il est espéré qu'une version officielle de ces propositions verra le jour prochainement transformant AFH en gemme.

**Screaming Eagles in Holland :** La défense de l'autoroute de l'enfer par la 101<sup>e</sup> Airborne Division, 22-23 septembre 1944. Le 13<sup>e</sup> jeu de la série, publié en 2002, engage une force combinée anglo-américaine tentant de tenir les ponts vitaux sur le canal Zuid-Willems et la rivière Aa, près de la ville de Veghel. Sur deux cartes, c'est un véritable challenge pour les deux camps avec les Alliés devant tenir face à de larges formations allemandes de moindre moral, pour les empêcher de capturer et détruire les ponts. Les formations allemandes peuvent s'attendre à être décimées par l'artillerie alliée et l'aviation au cours des deux jours mais leur forte taille est une qualité en soit même. Un jeu très tendu où les deux camps possèdent des blindés et doivent attaquer et défendre chacun leur tour.

**Bloody Ridge :** Le 14<sup>e</sup> jeu et dernier à ce jour. Bloody Ridge revisite Guadalcanal autour de la colline 123 qui surplombe Henderson Field. La simple carte est principalement couverte de jungle dense et ne verra pas encore de manœuvres extensives une fois les forces verrouillées. Une fois la bataille engagée sur ou proche de la colline 123, le combat aura lieu au contact et sera sans quartiers. La densité en pions est assez faible et le jeu n'est pas dominé par l'artillerie. Le combat sera décidé par un bon usage des tactiques d'infanterie, la qualité et le moral des troupes. La courte durée de la plupart des scénarios et le faible nombre de troupes engagées rend le jeu très jouable. Une dure bataille attend ceux qui relèveront le défi de capturer/tenir la colline 123.

#### Où va la série ?

La très attendue version des règles TCS v4.0 sera publiée avec le prochain jeu de la série : GD '42. Ce jeu sera le troisième simulant les actions du régiment/division Gross Deutschland après la France à Stonne en 1940, la Russie près de Tula en 1941. L'année 1942 verra la 22<sup>e</sup> armée soviétique, incluant le

3<sup>e</sup> Corps mécanisé, tenter de percer à travers la vallée de la rivière Luchessa.

TCS v4.0 introduit de nombreuses améliorations critiques dans les règles. Ainsi, il prend mieux en compte le combat des formations mécanisées en introduisant le concept d'impulses de véhicules, permettant aux véhicules de bouger – changer de mode – tirer dans chacune des trois impulsions. Cette notion d'impulsion reflétant le tempo plus rapide des formations mécanisées comparée à leurs collègues à pied.

Une autre amélioration significative de la TCS v4.0 est l'observation (spotting). La plupart des jeux tactiques ont des règles d'observation mais généralement elles ne concernent que les considérations de lignes de vue. S'il est possible de tracer une ligne droite entre le tireur et sa cible, la ligne de vue est valide et, si la portée de l'arme le permet, la cible est engagée. TCS ajoute une nuance, tracer une ligne n'est pas assez, il faut également être à portée d'observation. Cette portée varie suivant le type de cible (piéton vs véhicule) et le statut/activité de la cible. Par exemple, une cible qui bouge ou tire est plus facile à observer. Se déplacer par route augmente aussi la distance d'observation. La discrétion absolue est d'être enterré dans du terrain protégé et retenir son tir. Le tireur devra être adjacent pour engager sa cible efficacement. J'ai dit efficacement parce qu'il est toujours possible de tirer en *area fire* sur un hex non repéré, mais au prix de sévères pénalités. La logique est que le tir n'est pas dirigé sur une cible mais cherche à saturer une zone géographique avec le maximum de puissance de feu. C'est essentiellement un tir non-ciblé où la puissance pure produira quelques résultats mais à un prix terrible. En d'autres mots, il serait sans doute meilleur de tirer sur une cible repérée ou d'utiliser ce temps pour manœuvrer. De son côté, le *point fire* (véhicules et armes lourdes) est interdit contre une cible non repérée. Une des conséquences directes de ce changement est que le canon anti-tank (AT) devient subitement mortel. Avec sa soudaine discrétion, le canon AT peut retenir son tir jusqu'à ce que la cible soit suffisamment proche pour obtenir une forte probabilité de succès. Avant ces nouvelles règles de repérage, les canons AT pouvaient être observés de beaucoup plus loin et détruits avant d'avoir la moindre chance de tirer. Les véhicules équipés de canons à longue portée pouvaient faire la chasse aux AT avec confiance, le contraire de la réalité historique. Maintenant, les canons AT doivent être éliminés par l'infanterie directement ou indirectement par les tirs d'artillerie ou de mortiers.

Le deuxième résultat bienvenu a été de restaurer un peu de mobilité sur le champ de bataille. Les unités pédestres se déplaçant en mode tactique (hors des routes) peuvent seulement être repérées dans les six hexs. Avant TCS v4.0, une telle cible pouvait être visée par chaque arme à portée, pas terrible. La manœuvre est donc de retour.

TCS v4.0 apporte donc beaucoup d'améliorations importantes ou moindres mais ce n'est pas encore parfait. Beaucoup d'idées n'ont pas été explorées jusqu'au bout et la communauté TCS reste vivante et

active. Les propositions et règles maison abondent et rempliront certainement la v4.1.

La transformation graphique apportée par GD '42 sur la carte et les pions a fait l'objet de longs débats sur CSW. Les différentes valeurs des pions ont été revampées ainsi que les icônes représentant les soldats et véhicules. Les réactions initiales variant de l'adoration au questionnement, comme d'habitude. J'invite donc les joueurs à se faire leur propre opinion sur les pions. Pour la carte, c'est une autre histoire. Elle introduit une nouvelle représentation des lignes de niveau, à laquelle les grognards de la TCS devront d'habituer. Certes les graphismes sont magnifiques mais seront-ils adaptés aux conditions de combat, cela reste à vérifier. J'attends anxieusement l'arrivée de GD '42 pour avoir un avis définitif.

Un concept qui fera peut-être un jour son entrée dans la TCS est la récupération des pertes. L'idée est que les pertes dans la TCS ne sont pas toutes permanentes. Un pas de pertes ne représente pas 20% de pertes, soit 5-9 morts. Les pas de pertes tracent la perte d'efficacité au combat ou plus précisément la résilience au combat de petites unités. Un pas de pertes reflète peut-être 2-3 tués, blessés ou disparus avec 3-6 autres soldats temporairement manquants pour diverses raisons, par exemple une blessure très mineure qui requière un soin immédiat mais ne garde le soldat inefficace que pour quelques heures. Des individus non blessés peuvent être engagés dans des activités non combattantes pour sauver la vie de camarades blessés, par exemple. Dans des scénarios/batailles d'une journée, de telles pertes ne peuvent pas être récupérées vu les délais. Cependant, dans des batailles de plusieurs jours ou incluant une nuit, il est entièrement possible pour des unités combattantes de récupérer une partie de ces « individus temporairement absents » et les renvoyer au combat le lendemain. Un jeu de règles traitant de la capacité des formations à récupérer une partie des pertes a été soumise et sera peut-être dans la prochaine version de la TCS.

TCS est basé sur le vieux principe JE JOUE – TU JOUES (IGO-YUGO), et alors ? La plupart des wargames fonctionnent de la sorte, sauf que la TCS introduit le concept d'initiative. L'initiative signifie que les deux camps lancent un dé au début de chaque tour pour déterminer qui a l'initiative. Celui qui gagne décide du premier joueur du tour, une considération importante. L'initiative peut changer entre deux tours conduisant au très important... double tour. Le double tour se produit quand un joueur termine le tour et joue en premier au tour suivant. L'intérêt est facile à comprendre, globalement le joueur peut exploiter les succès précédents sans réaction de l'ennemi. Les double-tours peuvent être cruciaux et tout vétéran de la TCS s'efforcera de les préparer et de les exploiter au mieux, s'ils surviennent. Il n'y a rien de faux à cela, et même je propose de faire mieux à un niveau plus fin : explications. Ce qui me gêne le plus est le IGO-YUGO. Un concept de jeu récent met en avant l'utilisation de cartes et marqueurs, impulsions mixtes et divers mécanismes qui rendent les tours plus fluides et

intégrés. En d'autres mots, les joueurs activent une partie de leurs formations en cadence pour réduire l'effet binaire du YGO-YUGO. En plus, le tirage aléatoire de marqueurs introduit le chaos dans ce qui serait sinon, un ballet bien orchestré. La Guerre n'est pas bien orchestrée, c'est plutôt une confusion, un chaos, des événements aléatoires, tous interférant dans les plans stratégiques. Je suis un avocat du chaos dans le wargame et j'aimerais voir une amélioration de la TCS basée sur un système d'activation remplaçant cette approche IGO-YUGO. J'ai testé la TCS de cette manière depuis quelques années maintenant, attribuant un marqueur d'action à chaque feuille d'ordre et activant la formation lors du tirage du marqueur durant le tour. J'ai trouvé cette approche très satisfaisante avec peu ou pas de problèmes. Le résultat le plus intéressant est qu'aucun camp n'est sûr de la séquence de jeu. Il devient plus difficile de coordonner les différentes feuilles d'ordres puisque les troupes assignées ne sont pas activées en même temps. Peut être que l'appui feu attendu d'une autre formation n'aura pas lieu avant la fin du tour ou a été déclenché trop tôt pour être exploitable... Un deuxième avantage est qu'il est, certes, possible d'avoir la même feuille d'ordre activée deux fois à la suite sur deux tours consécutifs mais c'est moins violent que l'approche double tour du système IGO-YUGO. Il a été dit que ce système d'activation risquait d'augmenter le temps de jeu. Je ne conteste pas, au moins au départ, comme pour toutes les nouveautés. Personnellement, j'ai trouvé que, comme moins de troupes sont activées en même temps, les décisions sont plus rapides. Mais peut être le facteur le plus important de ma quête est que les joueurs ont beaucoup trop de contrôle sur la manière dont leurs troupes coopèrent entre deux feuilles d'ordres. Le meilleur exemple serait deux feuilles d'ordres distinctes, couvrant globalement le même terrain, une engageant une force uniquement blindée, l'autre uniquement d'infanterie. Quelles soient en attaque ou en défense, de telles forces peuvent coopérer étroitement avec des empilements infanterie-blindés ou des tirs combinés dans un système IGO-YUGO. Dans un système d'impulses, chaque force devra agir indépendamment comme historiquement. Voilà l'état de mes pensées, je peux juste espérer que cela arrivera dans le TCS v4.1 (ou deviendra un v5.0).

### Conclusion

Nous avons fait un petit tour d'horizon de la TCS : d'où elle vient, qu'est ce qu'elle apporte sur la table de jeu, quelles sont ses faiblesses, et vers où elle va. Voici maintenant quelques conclusions que l'on peut tirer de cette analyse.

Dans le passé, j'ai écrit de nombreux articles pour le magazine *Fire&Movement*. A la fin de chaque article, je parle en détail du groupe de joueurs qui sera satisfait par le jeu présenté et pourquoi les autres devraient l'éviter. A moins que le jeu soit vraiment pourri, je crois qu'il peut toujours trouver un public. Les meilleurs jeux ou ceux basés sur un sujet/système plus populaire intéresseront plus de joueurs que les autres. Je crois que c'est le travail de celui qui écrit l'article d'identifier les qualités et les défauts d'un jeu et de le faire savoir aux lecteurs, avec des recommandations pour le public qui peut être intéressé. Dans le cas de la TCS nous parlons d'une série de jeu publié entre 1991 et aujourd'hui.

TCS convient à ceux qui se passionnent pour les jeux tactiques. Les caractéristiques des armements sont certes importants mais la TCS met plutôt l'emphase sur la combinaison tactique de petits groupes, c'est la valeur opérationnelle de l'arme qui est importante ainsi que le moral général des unités.

TCS est raisonnablement complexe et demande un certain niveau d'engagement pour apprendre et maîtriser. La TCS n'est pas pour le joueur occasionnel qui ouvre la boîte et veut commencer tout de suite. Cependant, les règles spécifiques sont souvent minimales et cela rentabilise l'investissement d'avoir plusieurs jeux de la série. En fait c'est exactement le but d'une série de jeux : l'investissement initial est rentabilisé par la facilité à jouer aux autres jeux de la série. Avec 14 jeux, le but est atteint.

Le système d'ordres est ce qui gêne le plus les joueurs. Non pas qu'il soit déficient ou trop lourd, mais plutôt parce que les joueurs ont l'habitude d'avoir un contrôle absolu sur leurs pions et de pouvoir faire ce qu'ils veulent chaque tour. Lorsque tout se déroule selon le plan, il est facile d'oublier que les troupes sont engagées dans une action déterminée. C'est quand le plan dérape et/ou que l'ennemi réagit de manière inattendue, que ça se complique. Il est alors tout naturel de réaligner les forces pour réagir ou altérer le plan d'attaque en direct pour profiter d'une opportunité qui surgit. C'est ce qui est différent avec la TCS.

La TCS plaira parfaitement aux tacticiens 2<sup>e</sup> GM, spécialement ceux qui aiment écrire des ordres et les suivre même lorsque c'est dur. Les joueurs de la TCS doivent accepter le fait incontournable que tout n'est pas sous leur contrôle immédiat et absolu. Ils doivent être prêts à laisser le système avoir un certain contrôle sur leurs forces et limiter leurs possibilités. Les joueurs qui peuvent accepter cela sont faits pour jouer à TCS. La question est : êtes-vous fait pour la TCS ?

Jean Jodoin

**Vieille Garde**, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 76C, Rue Lecourbe 75015 PARIS - Anciens numéros encore disponibles- Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - **Ont contribué à ce numéro:** Laurent Guenette, Philippe Germain, Jean Jodoin, Luc Olivier, Véronique et Manon OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) – Uniquement en version électronique pdf -. **Site Web :** [HTTP ://academieduwargame.free.fr](http://academieduwargame.free.fr) **email :** [panzer@free.fr](mailto:panzer@free.fr)