

VIEILLE GARDE

Numéro 40 ♠ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♠ 3 euros – 4 CAN \$

OPERATIONAL COMBAT SERIES

Manuel opérationnel OCS

pour

Guderian's Blitzkrieg

Enemy at the Gates

Tunisia

Hube's Pocket

DAK

Burma

Sicily: Triumph and Folly

Guderian's Blitzkrieg II

Korea: The Forgotten War

Case Blue

Baltic Gap



The Gamers

EDITORIAL

Paris, le 15 Septembre 2010



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

Un loooooong délai s'est écoulé depuis la parution du dernier numéro, justifiant encore et toujours l'irrégularité de la parution du fanzine... Au passage nous avons (discrètement) fêté les 15 ans de Vieille Garde, le premier numéro étant daté du 15 mars 1995 !!!

Il est à peu près clair que désormais VG ne paraîtra plus qu'au format pdf, librement téléchargeable... je suis en train de recenser les abonnés à rembourser, n'hésitez pas à vous manifester ☺

La bonne nouvelle que vous avez déjà constaté est le relookage du fanzine en quelque chose de plus moderne qui fait suite aux quelques numéros mis en page par Pascal Da Silva dans les années 90. Je remercie beaucoup Jean-Claude Ranise pour son travail de maquettiste de l'ensemble du fanzine et Frédéric Aubert pour la couverture !

Je suis très heureux de l'étude proposée dans ce numéro, après le manuel tactique sur la TCS publié au travers des trois derniers numéros, l'OCS méritait un tel traitement. C'est une série phare initiée par The Gamers en 1992 et

contenant déjà 11 volumes, tous des classiques désespérément recherchés par les amateurs éclairés. Cet opus a été initié par **Olorin** sur *Strategikon*, complété par **Cric** au fil des posts, puis enrichi dans un autre document par **Istvan à király**. J'ai compilé et mis en page l'ineestimable prose de ces experts pour le conserver au propre et pour l'éternité dans Vieille Garde. Il est vrai qu'il y avait déjà eu une étude de *Burma*, 6eme jeu de la série dans VG #22 mais depuis, la série a continué à évoluer avec la V4 des règles. De plus le théâtre birman ne permettait pas une évocation complète des subtilités de la série, notamment l'emploi des unités mécanisés et la puissance de l'aviation. Cette étude n'est donc pas basée sur un jeu en particulier mais donne de précieux conseils et explications pour se lancer dans la série ou y progresser en évitant d'être dégoûté par de mauvaises pratiques. Par contre devant la longueur de l'étude en elle-même, j'ai été contraint (mais ce n'est pas un mal ☺) de la découper en deux numéros de Vieille Garde. Ce numéro présente donc les concepts généraux, agrémentés de quelques encarts détaillés mais sans conseils d'experts ou descriptions de jeux, ils feront l'objet du prochain numéro.

Parmi les nouvelles de ces deux dernières années, il faut mentionner la disparition de *errata.com* publié par notre valeureux Académicien Laurent Guenette. Après 18 numéros parus régulièrement et toujours passionnants à lire, Jonas a jeté l'éponge devant la somme de travail nécessaire tous les deux mois. Mais ce fanzine lui a permis de se faire connaître et apprécier, bravo à lui !

Il faut également mentionner l'apparition de *Battles Magazine* d'Olivier Revenu. Un véritable magazine presse de 140 pages, parlant uniquement de wargame sur carte, tout en couleur, magistralement illustré et contenant même en jeu en encart avec pions pré-découpés. Malheureusement publié dans la langue de Shakespeare, ce magazine est visiblement apprécié par l'ensemble de la communauté mondiale et a déjà même reçu un Charly Award, bravo ! Il n'est pas pour moi un concurrent mais plutôt un complément de *Vae Victis*. Il est évident qu'un magazine en français sans distribution en kiosque ne pourrait pas avoir la même diffusion. Bravo à Olivier et longue vie à *Battles* ! Le prochain numéro verra la suite de l'étude sur OCS et il contiendra certainement les rubriques habituelles.

Luc, OCS Padawan

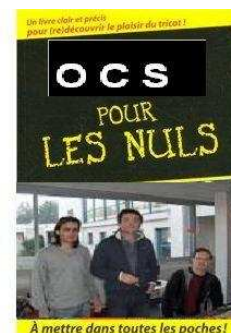
SOMMAIRE

- ★ Page 2 : Editorial
- ★ Pages 3 à 18 : Manuel Opérationnel OCS
- ★ Page 19 : La saga du Wargame
- ★ Page 20 : L'Académie du Wargame



Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame PARIS.
Ont contribué à ce numéro: Frédéric Aubert, Stéphane Acquaviva, Gérard Boutin, Christophe Foley, Philippe Guyot, Luc Olivier et Jean-Claude Ranise.
Uniquement en version électronique pdf.
Site Web: [HTTP://academieduwargame.free.fr](http://academieduwargame.free.fr)
email: panzer@free.fr

OCS POUR LES SOURDS ET LES MAL-COMPRENANTS



Un manuel opérationnel pour la V4

LA FICHE TECHNIQUE :

Éditeur: The Gamers, puis MMP.
Concepteur: Dean Essig pour la série.
Échelle carte: un hex. couvre 2,5 ou 5 miles.
Échelle pion: du bataillon à la division.
Échelle de temps: un tour de jeu représente un quart ou une demi-semaine.

OCS IS THE BEST!
 Cette entrée en matière est destinée à donner un avant-gout à tous ceux qui hésitent à franchir le pas. Un genre de manuel opérationnel un peu fouillé. OCS offre un système de simulation à cela exemplaire que la connaissance des règles ne suffit pas à pouvoir en apprécier la saveur. Nous sommes parfois trop habitués à des jeux où il suffit de bien savoir se placer, de lancer une attaque à 3 contre 1, de mixer des blindés et de l'infanterie mécanisée ou motorisée pour être sûr de gagner un combat. Ainsi, beaucoup sont surpris par la manière dont ces règles fonctionnent car, là, pas de bonus magique pour les attaques combinées et aucun combat n'est sûr d'être remporté. Ajouté à cela une fluidité incomparable et la quasi absence de zones de contrôle, et plus d'un joueur sera dérouté. OCS n'est en fait qu'un instrument au service de la simulation, et, son apprentissage comme celui de tout instrument demande du temps. Dean Essig et son équipe n'ont pas créé une règle mais un système. Ce présent manuel ne prétend pas tout expliquer mais permettra, je l'espère, à de nombreux débutants de l'aborder avec plus de facilité que moi même.

I- La séquence de jeu

Je pense qu'il est plus simple de suivre la phase de jeu. Cela permettra ensuite d'entrer plus précisément dans certains points un peu délicats du système.

1) Avant-phase du tour.

- Tirage de la météo (s'il y a lieu): celle ci peut influencer sur l'aviation et le déplacement des unités. Aah! les bains de boue vivifiants du front de l'Est et l'immobilisme total de la Tunisie...
- On détermine ensuite qui PEUT commencer en premier par un jet de dés. C'est simple, celui qui fait le plus au dé PEUT commencer. Il peut en effet passer et laisser son adversaire jouer en premier, mais les gentlemen se font rares autour des tables d'OCS et laisser commencer l'autre sera plus un calcul opportuniste. Cette règle est crispante, elle entraîne le fameux "flip flop" (comme on dit dans le jargon Océistique) que les initiés redoutent car il permet de jouer deux fois de suite et peut amener des effets dévastateurs dans certains cas, aussi bien pour un attaquant qu'un défenseur. Elle a ses détracteurs et ses conservateurs, dont je suis, en tout cas elle fait toujours parler autour de la table.

2) Tour de celui qui a obtenu l'initiative.

Une belle vue d'ensemble



- Phase de ravitaillement des avions: on réapprovisionne les unités aériennes ayant agi au tour précédent pour les rendre de nouveau opérationnelles.

- Récupération des renforts (ravito et troupes)

- Phase de mouvement:

=> *Phase de « sauve qui peut »*: des unités encerclées peuvent sous certaines conditions tenter de regagner leurs lignes en abandonnant leur matériel lourd (récupération des hommes pas de l'équipement).

=> *Phase de mouvement proprement dite*: Le joueur bouge ses unités. Il peut aussi combattre en débordement et placer des troupes en réserve.

=> *Phase de barrage aérien et naval*: Le joueur bombarde avec les avions ou les bateaux, mais pas avec l'artillerie terrestre qui tirera durant la phase de combat.

3) Le ravito.

Le joueur vérifie le "ravitaillement tracé": toutes les unités doivent être reliées à la chaîne logistique que vous avez mise en place sous peine d'être affublées

d'un hideux pion "hors ravitaillement" (et c'est mal). Ce ravitaillement tracé est construit à partir de cases sources et dépend des voies de chemin de fer, des routes et de vos QG qui le répercutent jusqu'aux unités. C'est un ravitaillement général qui permet à vos unités de fonctionner normalement. Il est à noter qu'il existe un deuxième niveau de ravitaillement (d'attaque) qui sert au combat et à déplacer les motorisés: munitions et fuel.

4) Réaction.

Le joueur qui n'est pas en phase peut réagir à vos savantes manœuvres avec des troupes qu'il avait placé (le lâche !) en réserve pendant son tour. Il peut bouger des unités, faire tirer son artillerie, voire même utiliser son aviation.

5) Combat.

- Phase de barrage: on attendrit la viande à l'artillerie.

- Phase de combat: "baïonnette on!".

6) Exploitation.

La phase d'exploitation permet:

- aux unités avec un marqueur Exploitation d'utiliser la moitié de leur capacité de Mvt,
- aux unités avec un marqueur Réserve d'utiliser la totalité de celle-ci,
- de tirer avec l'artillerie mise en Réserve,
- à l'aviation active d'effectuer toutes les missions dont elle a la capacité.

7) Nettoyage des marqueurs devenus inutiles et on passe au tour du second joueur qui est identique à celui déjà décrit.

Si vous avez bien suivi un adversaire peut se faire "overrunner" pendant la phase de mouvement, puis se prendre une deuxième couche pendant la phase de combat normale et enfin se prendre encore une baffe par des unités en réserve lâchées lors de l'exploitation.

La règle qui régit l'initiative, comme d'autres, comme la quasi absence de ZOC ou la mise en réserve, doit forcer le joueur à ne pas placer toutes ses troupes en première ligne. En effet, les principales jonctions (routes, voies ferrées, villes) doivent être protégées en conservant des unités en garnison. Sinon, c'est coupure du ravitaillement et de la chaîne logistique assurée. De plus, c'est totalement historique: des fronts entiers ont été dissimulés aux vues du camp opposé, comme ce fut le cas durant la bataille de Kursk en 1943.

Pour résumer, toujours conserver des unités à l'arrière, soit en mode « *Reserve* » pour une éventuelle contre attaque, soit pour lancer des troupes mécanisées lors d'un flip-flop, soit pour garder ses lignes de communication.

A noter que les voies ferrées sont très importantes, puisqu'elles servent aussi comme route pour le ravitaillement tracé (très pratique quand la ligne de chemin de fer passe en montagne ou dans les bois, là où les routes ne passent pas...).

II- Les unités et leurs caractéristiques.

Dans OCS, les unités sont divisées en deux sous-groupes: les unités combattantes et les autres (quand je vous disais que OCS était logique).

Elles possèdent une force de combat (utilisée en attaque mais aussi en défense), un "rating", une capacité de mouvement, une portée et une force de barrage pour l'artillerie. Elles possèdent aussi un certain nombre de pas: une division d'infanterie de base allemande en possède 4 par exemple, un bataillon de chars 1 seul; cela leur permet d'endurer plus ou moins de pertes avant la mise hors de combat

totale. La taille des unités varie de la division au bataillon.

Les unités possèdent une face combat où la force de combat est maximale et une face mouvement où le facteur de mouvement est maximal mais la force de combat réduite. Pour les motorisées, l'augmentation du potentiel de mouvement est très importante.

Le "rating" est une notion essentielle dans OCS ; il varie entre 0 et 5 (0 étant le pire), il est très important pour le combat. Il reflète l'équipement, l'expérience, l'entraînement, la motivation des différentes unités. Des divisions d'infanterie russes levées à la hâte en 1941 et jetées dans la fournaise affichent glorieusement un rating de 1, une division d'infanterie allemande classique monte jusqu'à 4.

Pour le mouvement, les unités sont divisées en 3 catégories:

Mouvement "à pied" = l'infanterie, l'artillerie ... Le potentiel de mouvement est imprimé en blanc.

Mouvement "chenille" = les blindés. Le potentiel de mouvement est imprimé en rouge.

Mouvement "camion" ou "sur roues" = les motorisées. Le potentiel de mouvement est imprimé en noir.

Suivant le terrain et leurs caractéristiques de mouvement, les unités se déplacent avec plus ou moins de facilité: les chenillés sont à l'aise en terrain clair et peuvent y exploiter au maximum leur potentiel de mouvement, les montagnes et le terrain boisé les ralentissent. L'infanterie est plus lente mais passe à peu près partout.

Certaines unités entrent dans deux catégories: un mouvement "pied" sur la face combat et un mouvement "camion" sur la face mouvement. C'est le cas pour certaines unités d'artillerie, d'infanterie. Cela rend très bien les différences d'équipement des différents belligérants: les américains sont presque totalement motorisés, les russes de 1941-1942 beaucoup moins. Cela permet aussi de voir évoluer les adversaires tout au long du conflit et suivant les différents opus. On assiste ainsi à l'évolution de l'armée rouge qui à partir de mi-1943 va voir sa mécanisation augmenter et commencer à avoir les moyens de ses ambitions.

Pour le combat les unités sont divisées en 3 catégories par la couleur de leur symbole OTAN:

- Code jaune: les blindés,
- Code rouge: les mécanisés,
- Les autres...

Cette différenciation permet de modéliser les avantages que possèdent les blindés et les mécas quand ils se trouvent en terrain découvert (charodrome en jargon océisant). Il y a d'autres subtilités que nous verrons lors de notre chapitre COMBAT. Mais je pense que vous avez quand même compris que si un Tank Corps Russe de la

garde (grosse saloperie bolchévique en jargon Occéasant) chope des touristes roumains en rase campagne aux alentours de Stalingrad, mieux vaut se voiler la face si on est sensible...

Il existe d'autres unités fonctionnant un peu différemment:

- L'artillerie qui fournit un appui feu en attaque et en défense à distance.
- Les QG qui ont essentiellement un rôle dans la logistique mais qui ont aussi des capacités de génie, de FLAK...
- Les unités de remplacement [PAX et EQ] qui sont essentiellement là pour reconstituer des unités multi-pas abimées ou reconstruire des unités détruites.
- Le génie ferroviaire qui met aux normes les voies.
- Les "Breakdowns Regiments" qui peuvent "sortir" des unités multi-pas pour couvrir un front plus important, pour boucher des brèches... Une division d'infanterie à 4 pas peut "sortir" jusqu'à 3 régiments en perdant évidemment un pas à chaque fois.

Sur la carte on trouvera aussi des pions à caractère plus informatif: les points de ravitaillement (les fameux SP ou Token), des points de transport (camion, chariot hippomobile, éléphant..) permettant de transporter sur la carte ces points de

ravitaillement, des pions de bases aériennes, de retranchement et des pions d'avions que nous traiterons dans L'AERIEN.

Attention: il ne faut pas confondre les couleurs utilisées pour caractériser les types d'unités sur les points de mouvement (blanc, rouge ou noir) avec les fonds de couleurs (rouge ou jaune) des symboles OTAN.

Dans le premier cas, les unités avec des points de mouvement en rouge (mécanisées) ou en noir (camions) payent des points de ravitaillement (SP) pour bouger sur la carte. Dans le second cas, la différence de couleur sert à déterminer les modificateurs à l'avantage des attaquants ou des défenseurs lors des combats.

Les pertes prises pendant les combats ne suppriment pas définitivement les unités mais les désorganisent de telle manière à les enlever de la carte. Dans la plupart des cas, ces unités sont disponibles dans une pile à part appelée « Dead Pile » dans laquelle on peut puiser pour reconstituer des unités à partir des remplacements, suivant une table de recomposition mixant hommes et matériels nécessaires (PAX et



**La défense de Moscou
s'organise.**

EQ). Dans certaines situations (manque de matériel, difficulté d'approvisionnement ou absence de savoir-faire), les unités éliminées ne peuvent être reconstruites. Elles sont reconnaissables au premier coup d'œil sur le pion, les employer dans ce cas avec parcimonie ou ne pas faire porter la première perte sur ce type d'entité.

III- le ravitaillement (un des mécanismes central d'OCS).

Il fait beaucoup parler et semble être un frein pour certains joueurs tentés par le système. Il est très détaillé et possède quelques subtilités qui paraissent roboratives à la première lecture des règles. Nous allons donc essayer de le décrire sans trop entrer dans les détails pour en définir les bases et entrer en douceur dans le système.

A OCS, il existe deux types de ravitaillement:

- Un ravitaillement présent physiquement sur la carte et représenté par des pions spéciaux, les fameux SP ou "Supply Point", et les non moins mythiques Token ou "token": 1SP = 4T. Un SP représente environ 1.500 tonnes d'un mélange varié de munitions, de carburant et de différentes fournitures militaires. A la base, ce ravitaillement est dépensé pour "payer" les barrages d'artillerie, les combats (défensifs ou offensifs) et pour fournir du carburant à tout ce qui a un moteur ("slurp!" ou "glou-glou" en jargon Océisant).
- Un ravitaillement "tracé", abstrait, qui permet de déterminer si une unité est ravitaillée pendant sa

phase de vérification du ravitaillement (cf le tour de jeu).

A) Le ravitaillement sur carte, représenté par des pions donc, est souvent

stocké dans un dépôt derrière les lignes. Les unités peuvent y puiser directement si elles en sont assez près (5 points de mouvement "à roues" plus un hex). Plus souvent, elles le reçoivent par l'intermédiaire d'un QG qui leur envoie, grâce à sa capacité de projection du ravitaillement en puisant dans un dépôt voisin (toujours à 5 MPs "à roue" plus un hex). Cette capacité de projection est donnée en points de mouvement suivant le code de couleur habituel (cf les unités). Il est donc intéressant de placer le QG sur un terrain lui permettant de projeter le plus loin possible avec un (ou des) dépôts bien garnis.

Les SP ne peuvent se déplacer par eux mêmes, donc pour les balader sur la carte, il existe différents moyens: voie ferrée, camion, moyens hippomobiles, bateaux, avions... et cela sous différents tonnages.

Ce ravitaillement "sur carte" est consommé de différentes façons:

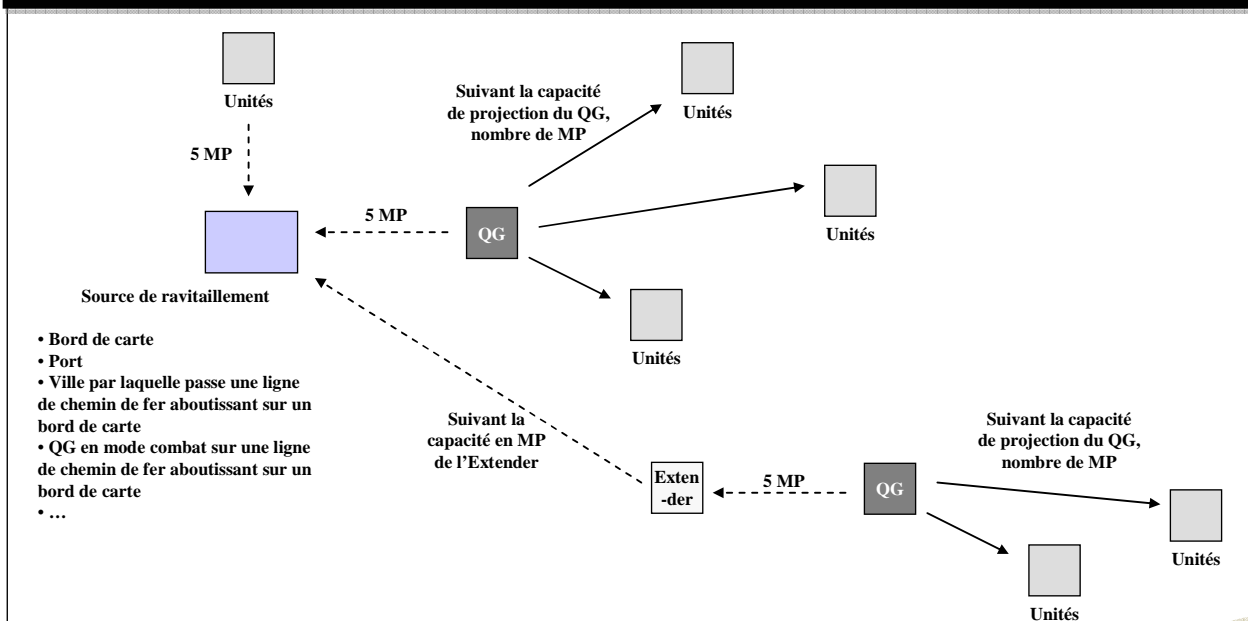
- En attaque: 1T par pas pour les attaquants,
- En défense: 2T par combat ; 1T si l'unité en défense est petite,
- En barrage d'artillerie: la dépense est proportionnelle à la puissance de feu délivrée,
- Pour agrandir les bases aériennes, construire des retranchements...
- Pour faire bouger tout ce qui a un moteur (et oui à OCS pas de ravitos pas de mouvement). Le tarif change suivant que l'unité est indépendante

★★★★★★★★★★

Deux types de ravitaillement

★★★★★★★★★★

Schéma explicatif du Ravitaillement tracé



(1T/unité) ou endivisionnée (un TK, une PZ, une DCR, l'Ariete) et là c'est 1SP quelque soit le nombre de pions composants la division. En plus, un QG peut dépenser un SP pour fournir du carburant à toutes les unités indépendantes dans son rayon de projection (le célèbre coup de "la pompe à fuel" en Océisant).

C'est une des difficultés d'OCS: bien différencier le ravitaillement tracé, permettant aux unités de rester ravitaillées en vivre, en vêtements, de recevoir le courrier, les cigarettes, les fûts d'huile, le foin pour les chevaux... du ravitaillement sur carte, représenté par des SP (pour les munitions et le carburant), et utile pour bouger les unités à moteur et pour mener les combats. Les SP ne différencient pas les munitions du carburant.

On part du principe assez logique que, quelque soit le type d'unité: méca, à pied ou en camion, reconnaissables aux couleurs différentes sur leur point de mouvement comme présenté dans le chapitre précédant, ce sont des hommes qui conduisent des camions pour aller chercher le ravitaillement. C'est pour cela que l'on compte 5 points de mouvement "à roue", c'est à dire en camion (ou *Truck* en anglais). Et je le répète, quelque soit le type d'unité.

Or, les camions, c'est fait pour rouler le long des routes et pas ailleurs, ce qui explique pourquoi c'est le type de mouvement le plus pénalisé sur la table représentant le coût du terrain par type d'unité. S'il n'y avait qu'un ravitaillement unité -> dépôt, la campagne n'irait pas vite (vu le temps qu'il faut pour les déplacer).

C'est pourquoi les QG existent: ils embarquent la myriade de camions (non représentés sur la carte) qui "projetent" ce ravitaillement (par exemple de 12 points de mouvement pour les meilleurs QG allemands en 1941, c'est donc beaucoup plus que les 5 hex. évoqués plus haut) vers toutes les unités qui sont à sa portée. Il suffit donc qu'une unité soit dans le rayon de projection d'un des QG ami pour être ravitaillé, lui même étant à 5 points de mouvement "à roue" adjacent d'un dépôt (le fameux 5+1). Il faut noter que dans certains jeux, certains HQ se fournissent, et ravitaillent, en points de Mvt "à pied" (*Case Blue, Korea, Burma*).

Le fait que ce soient des points de mouvement et non des hexagones qui sont comptés à une grande importance dans le jeu, car le ravitaillement est d'autant plus facile à assurer que le terrain est clair: dans le cas de terrain difficile, on est obligé de "raccourcir" sa projection de ravitaillement et donc de rapprocher ses unités des QG ;

Il y a donc deux manières de ravitailler les unités en essence et en munition (cf. schéma):

- unité -> dépôt (assez rarement le cas)
- unité -> QG -> dépôt (plus facile à réaliser et plus pratique à gérer).

D'autres subtilités sont présentes dans le jeu, avec par exemple la possibilité de certaines divisions mécanisées d'emporter un peu de ravitaillement (généralement 1 SP) avec elles pour alimenter éventuellement les unités de cette division en essence et en ravitaillement si elles sont éloignées de leur base (source de ravitaillement tracé, dépôt ou QG). Ce peut être le cas lors d'infiltrations derrière les lignes ennemies ou tout simplement si la division est encerclée (honte à vous) et qu'il n'y a pas moyen de "tracer" directement ou indirectement (via QG) vers un dépôt ou vers une source de ravitaillement.

Cette possibilité est représentée par un pion camion dit "organique", c'est à dire utilisable exclusivement par cette division.

Voici par exemple une série de QG allemands sur leur face combat.



Les 10 (ou 8) correspondent à la projection maximum en points de mouvements vers les unités, le 0 quant à lui correspond à la capacité de mouvement.

Dans cette configuration, et posé sur une ligne de chemin de fer convertie, un QG peut servir de source de ravitaillement tracé, ce qui est pratique lorsque la dernière ville par laquelle passe le réseau ferré est très éloigné du front.

Sur son autre face, une capacité de mouvement avec projection de ravitaillement réduite, au détriment de la projection du ravitaillement.



Menacer et/ou couper les lignes de communications ennemies



Particularité des QG: il est tout à fait possible de « projeter du ravitaillement » à des unités qui en ont besoin pour se déplacer, bouger lui-même, puis à nouveau « projeter du ravitaillement » à des unités qui en ont besoin pour se déplacer ou pour combattre, et tout ça pendant une même phase de mouvement !

Autre exemple: la 2^{ème} division de Panzer allemande, représentée au début par un marqueur Divisionnaire utilisable en lieu et place des unités sur la fameuse carte avec, à la fin, le camion "organique", qui fournit 1 SP de ravitaillement.



A noter que défendre consomme beaucoup moins de SP que pour attaquer: 2 T maximum en défense et quelque soit le nombre (et le type) d'unités impliqués, plusieurs SP possibles en attaque.

Il faut donc prévoir avec parcimonie les ressources qui seront affectées lors des attaques, voire concentrer ces attaques sur les points durs du front plutôt que de se disperser au risque d'aboutir au *statu quo* sur le front.

Concernant les *Breakdown Regiments*, il peut être intéressant de sortir ces unités des divisions d'infanterie pour couvrir plus de front ou pour se donner plus de flexibilité dans ses manœuvres, même s'il est vrai que la V4 rend cette possibilité moins attrayante, avec un malus plus défavorable en défense (avec pour chaque détachement un pas de perte pour les divisions et une capacité en défense moindre).

Une unité indépendante est, par construction, une unité qui n'appartient pas à une division, c'est le cas des régiments blindés comme il en existe un nombre non négligeable dans l'armée russe (les autres nations en possèdent en plus petite quantité) quelque soit l'époque jouée, et il est tentant de les regrouper (quand il y en a plus de quatre) autour d'un même QG pour bénéficier d'un seul SP pour le ravitaillement...

Pour conclure sur la partie logistique, les camions (ou tout autre moyen de transport suivant le théâtre occupé) sont en nombre limités, et peuvent être convertis en *Extender* (soit 5 points de transport de camion) pour allonger la ligne de ravitaillement tracé. Le principe consiste à connecter un *Extender* de, par exemple 20 points de mouvement, à une source de ravitaillement, puis de faire tracer le ravitaillement des unités et des QG vers cet *Extender*. Cette possibilité est très utile lorsque le Génie n'a pas pu par exemple convertir les voies du réseau ferré (ou que cette voie est encore occupée par l'ennemi) afin

d'étendre le rayon d'action de ses unités combattantes.

Comme on le voit, l'*Extender* représente un regroupement de moyens de transports (camions principalement) qui font de manière abstraite des allers-retours sur la carte entre la source de ravitaillement et le marqueur lui-même. Attention tout de même, les *Extender* sont très importants. Donc bien les protéger avec une garnison (et bien les cacher au vue de l'ennemi en posant une grosse division d'infanterie dessus !).

Sans compter que les *Extender* peuvent se chaîner (dispositif très fragile à éviter, sauf si le front est vraiment bouché...), ce qui n'est pas possible à réaliser entre plusieurs QG.

B) Le ravitaillement tracé est vérifié pour toutes les unités combattantes du joueur pendant la phase de vérification du ravitaillement.

Si elles sont en "ravitaillement tracé" pas de soucis, ça se corse si elles ne le sont pas. Elles peuvent compenser en piochant dans les dépôts présents sur la carte (les SP et les Tokens vous vous rappelez...). Sinon le pion de la honte ("*Out of Supply*" en jargon Océisant) s'abat sur vos troupes qui vont alors subir maints inconvénients: attrition, perte de mobilité...

Le ravitaillement tracé dépend d'une "case source" qui peut être:

- Une case de bord de carte comportant une voie de chemin de fer, une case possédant un point de déchargement sur cette même voie ferrée (gare, ville importante, village...), un QG en mode combat placé sur cette voie et qui peut ainsi se connecter à une source.
- Un port, si le scénario le précise.
- Une case définie par le scénario: une route, un bord de carte, une ville...

Les unités sont en ravitaillement tracé si:

- Elles peuvent se connecter à une case source directement comme si elles piochaient dans un dépôt ou
- Un QG leur répercute le ravitaillement tracé par son facteur de projection, le QG étant relié lui-même à une case source (SMPs comme d'hab).

Donc en général le ravitaillement tracé dépend des voies de chemin de fer, des gares, des routes, des ports... (Quand je vous disais qu'OCS était logique!).

Un des problèmes des joueurs à OCS est donc de construire un réseau logistique leur permettant de ravitailler leurs troupes, et de les protéger. Menacer et/ou couper les lignes de communications ennemies est un sport très pratiqué à OCS. De prime abord ce système de ravitaillement paraît lourd et semble brider le joueur qui ne peut faire tout ce qu'il

veut à ses pions-pions. Pour moi au contraire, une fois le système apprivoisé, c'est plus une aide qu'une contrainte. Cela m'oblige à réfléchir en prenant en compte le terrain: où sont les routes principales ?, les voies de chemin de fer ?, les charodromes ?..., mes troupes: beaucoup mécanisées ?, pas trop ?, combien de ravitos dispos ? ... et les troupes adverses. Ces facteurs pris en compte, les joueurs sont obligés de faire des choix, on ne peut jamais tout faire, il manque toujours un *Token* pour faire un SP. Le joueur effectue un vrai travail d'état major et moi j'aime. Le rendu historique est excellent: les axes de progression se font le long des voies de communication, on doit gérer son ravitaillement et en garder sous la semelle en cas de coups durs, préparer des stocks pour une attaque importante, favoriser tel ou tel secteur..., protéger ses dépôts, ses voies de communications...

L'autre problème du réseau logistique, c'est qu'il évolue au fil des batailles et de l'avancée (ou du recul) des troupes.

Et c'est cela la magie d'OCS: comment anticiper le mouvement du front suffisamment à l'avance pour ne pas à avoir à redéplacer d'un coup tous ses QG ? Sachant qu'un QG qui bouge voit sa portée de projection baisser drastiquement (comme discuté plus haut) dès qu'il est mis en mouvement. Il ne faut donc pas se tromper. Comme il n'y a pas de limitation du nombre d'unités qui sont ravitaillées par un QG, une bonne pratique consiste à utiliser quand c'est possible un QG en mouvement en alternance avec un autre est sur sa face combat, qui lui projette « plein pot ».

Idem concernant les dépôts de ravitaillement: il faut bien les positionner sur la carte pour ne pas à avoir à les redéplacer trop rapidement, sous peine de faire tourner des camions (ou tout autre moyen de transport) inutilement.

Il faut donc se projeter dans le jeu, souvent de plusieurs tours. Les meilleurs joueurs sont capables d'anticiper la position de leurs troupes un mois à l'avance (environ 10 tours).

Et on ne le dira jamais assez, il faut protéger autant que possible sa chaîne logistique (voies de chemin de fer, villes, routes, carrefours, dépôts et bien sûr QG !) pour ne pas se retrouver coupé de ses arrières: attrition, malus en mouvement et en combat...

Comme les unités nécessitant de l'essence ne peuvent pas toutes bouger en même temps, car il n'y a pas assez de ravitaillement pour tout bouger ou tout combattre, et encore moins pour faire les deux en même temps, il existe une manœuvre dans le placement des dépôts, appelée "saut de grenouille" (ou « Leap frog » en anglais), qui consiste à faire

progresser son front par à-coups et donc sa chaîne logistique d'un coup vers l'avant, pour se repositionner au plus proche du front. L'idée est d'accumuler des dépôts au fil des tours pour lancer de grosses offensives et de positionner ses dépôts proches du départ (qui seront vidés pour les unités les plus à l'arrière) et des dépôts proches de l'arrivée (utilisés par les unités au front), tout en utilisant des QG au point de départ et à l'arrivée pour maintenir les unités en ravitaillement, et des camions (ou tout autre moyen de transport) pour bouger tous ces stocks.

Si l'unité est isolée, ses STOCKS INTERNES diminuent et le commandant commence à faire tout rationner, d'où le *Out of Supply* et la diminution des valeurs.

L'accumulation des dépôts dans un secteur peut être révélatrice d'un axe d'offensive créant une dimension "renseignement" dans le jeu: le commandant voit des dépôts augmenter dans un secteur, donc il va se passer quelque chose dans ce secteur (mais où?), à moins que ce ne soit qu'une feinte...etc etc

IV- l'aérien

Dans OCS, l'aviation a ses pions spécifiques, bases et avions. Ces pions représentent soit une cinquantaine d'avions, soit une base aérienne.

Les avions dépendent des bases aériennes qui sont des marqueurs placés sur la carte. Le joueur peut en construire de nouvelles ou agrandir celles qu'il possède déjà sous certaines conditions (dépense de SP, présence d'unités spécialisées: génie...). Elles sont classées par niveau: 1, 2, 3. Ces niveaux permettent de déterminer le nombre d'unités aériennes que ces bases vont pouvoir faire voler. Elles peuvent en effet accueillir un nombre illimité d'avions, mais ne peuvent en rendre opérationnel qu'un certain nombre qui dépend de leur niveau.

Les avions qui sont sur la base sont soit actifs, et donc placés sur le pion de la base, soit inactifs, et donc placés sous le pion de la base. Une base aérienne peut ravitailler, faire passer de "inactifs" à "actifs", 2 pions d'avions par niveau de base: une base de niveau 2 peut donc rendre opérationnel 4 pions d'avions pendant la phase de ravitaillement des avions (cf le tour de jeu). Mais ce n'est pas tout une base ne peut accueillir que 4 unités actives + son niveau de base: notre base 2 peut donc avoir au maximum 6 pions d'avion actifs à la fois.

Evidemment à OCS rien n'est gratuit et une base dépense 1T pour rendre actifs ses avions, quel qu'en soit le nombre et dans les limites fixées plus haut. Une base de niveau 1 ne pourra rendre actif que deux unités aériennes à la fois, même si elle en a 4 disponibles, les deux autres resteront inactives.

Ces bases donnent un bonus à la DCA qui leur sert contre les raids aériens adverses.

Leur niveau peut changer soit par agrandissement: on construit des pistes en plus et l'infrastructure qui va avec, soit décroître si l'ennemi à la mauvaise idée de bombarder vos bases.

Il est à noter qu'en cas de bombardement, les avions présents sur ces bases peuvent être également être touchés (les actifs comme les inactifs d'ailleurs). On peut mener à OCS de véritables offensives contre l'aviation ennemie pour lui réduire ses bases et ses avions au sol.

Les pions d'aviation possèdent imprimés:

- **Un type:** chasseur (F pour "*fighter*"), bombardier tactique (T pour "*tactical*"), bombardier stratégique (S pour stratégique), transport (Tpt pour transport)
- **Un rayon d'action:** qui permet de mesurer leur mouvement sur la carte.
- **Un facteur de combat aérien** qui peut être entre parenthèses. Si ce facteur est entre parenthèses c'est qu'il ne peut être employé qu'en défense (si l'avion se fait attaquer par un confrère), c'est le cas pour les bombardiers et les transports.
- **Un facteur de bombardement** qui sert pour les...bombardements...
- **Une capacité d'emport** représentant sa capacité à transporter par air du ravitaillement ou des unités.

Ces avions peuvent remplir, suivant leurs types, différentes missions:

- **Mission de supériorité aérienne** qui permet d'essayer de vider le ciel de la chasse adverse, c'est un travail de chasseurs.
- **Mission de bombardement** qui permet d'attaquer des unités adverses ou des installations (bases aériennes, ports...).
- **Mission de harcèlement** qui permet de perturber le mouvement sur les routes et les voies de chemin de fer (un peu comme à "*Longest Day*") en augmentant le coût en points de mouvement nécessaires pour traverser la case harcelée.
- **Mission de transport aérien ou de parachutage** qui permet de transporter des troupes ou du ravitaillement de base aérienne en base aérienne ou bien carrément de larguer ce même ravito ou des paras dans la nature.
- **Mission de transfert** qui permet de déplacer des avions de bases en bases.
- **Mission d'interception** qui permet d'attaquer les missions aériennes ennemies passant à portée d'une base.
- **Mission "Hip Shoot"** (là j'avoue ne pas trop savoir par quoi le traduire) qui permet d'attaquer au sol PENDANT LA PHASE DE MOUVEMENT des unités ennemies (les bombardements ont lieu pendant

la phase de barrage, cf le tour de jeu), ce qui retranscrit par exemple le couple Stukas/Panzers: l'un attendrit, l'autre déborde (overrun). Très utile pour les percées. Il est à noter que cette possibilité n'est pas accessible à toutes les armées de l'air, les Russes par exemple en sont longtemps incapables.

Une fois la mission terminée ou abandonnée, les avions rentrent à la base où ils deviennent inactifs.

Dans la V4, (Version 4 en jargon Océisant) le combat entre avions se déroule par round, un pion à la fois, à l'aide d'un jet de dés mettant en jeu le facteur de combat de l'attaquant modéré par le facteur de combat du défenseur. Le résultat est "*abandon*" de la mission avec parfois une perte en plus de l'abandon de la mission (les unités aériennes ont deux pas). Le dernier qui reste peut poursuivre sa mission ou rentrer à la base.

Les bombardements sont résolus sur la même table que l'artillerie, mais ne coûtent rien en ravitos. Les missions aériennes sont soumises à un jet de FLAK: un jet de dés qui peut occasionner des pertes. Ce jet de FLAK est modifié par la présence dans la case bombardée: par exemple les QG amènent un +1, les bases aériennes leur niveau, une base 3 amène +3. Il est à noter que ces modificateurs sont cumulatifs: une base 3 avec un QG c'est du +4.

Important: l'aviation, très efficace en mode bombardement et coûtant peu de ravitaillement en munitions, par comparaison aux unités d'artillerie, gloutonnes en SP.

Ne pas oublier de laisser un petit stock de T ou de SP à proximité de chacune des bases, sous peine de ne pas faire voler ses avions pendant le tour.

Toujours conserver un maximum d'avions actifs pour couvrir le front, procurant entre autres une zone de patrouille de 10 hex autour de chaque base.

Ne pas hésiter à en construire de nouvelles lorsque le front progresse pour couvrir votre front (ou d'essayer de piquer les bases aériennes laissées vacantes par l'ennemi après un raid sauvage ;-).

N'oublions pas que les avions peuvent voler pendant la phase de réaction, attention de ne pas utiliser tous ses avions et en conserver quelques uns actifs au dessus des bases pour couvrir les unités dans leur zone de patrouille.



V- Baaaston, le système de combat.

Dans OCS, le système de combat terrestre est des plus classiques, on calcule un rapport de force entre le défenseur et l'attaquant, le joueur jette deux dés et lit le résultat sur une table de résultats de combat (OCS est d'une logique implacable). Mais comme souvent, le diable est dans les détails, la force d'une unité peut être modifiée par son état (désorganisée, pertes de pas...), son emploi (les blindés en plaine ont leur facteur de combat multipliés par deux...), le terrain où se déroule le combat (les chars en montagne, où dans les grandes villes, ce n'est pas le top), son niveau de ravitaillement, les forces adverses (les blindés, même en plaine, n'aiment pas les antichars).

Le terrain où va se dérouler le combat est également important, ça c'est pas nouveau. A OCS le terrain est divisé en quatre grandes catégories:

- "Open": terrain ouvert, la plaine, les collines douces, le désert...
- "Close": terrain compartimenté comme les bois, les collines boisées, les marais, les villages...
- "Very Close": terrain très compartimenté, par exemple les marais boisés, les villes...
- "Extremely Close": terrain très très compartimenté: la montagne et les villes majeures...

La table des résultats de combat d'OCS est organisée en fonction de cette classification. Nous y reviendrons.

La procédure de combat est la suivante:

1 - L'attaquant désigne qui il attaque et avec quoi. Cela mérite réflexion car à OCS le brouillard de guerre est de rigueur et on ne peut renifler que l'unité sur le haut de la pile (si pile il y a). Un certain flou peut donc régner; un bataillon de maîtres-nageurs italiens (force 1 rating 0) chargés de surveiller les plages en Tunisie peut très bien être accompagné d'un méchant bataillon de chars allemands (rating 5). Il faut donc évaluer la menace.

2 - Ensuite chacun dépense du ravitaillement: 1T par PAS pour l'attaquant, 2T POUR LE COMBAT pour le défenseur. Comme vous l'avez vu attaquer coûte cher, et encore une fois un minimum de réflexion est nécessaire pour pouvoir appliquer les moyens militaires et logistiques à une offensive réussie. Il est à noter que le défenseur PEUT choisir de ne pas dépenser de ravitos, il combat alors à mi-puissance.

3 - Une fois la consommation de ravitos effectuée de part et d'autre, l'attaquant désigne l'unité qui va apporter son "rating" au combat ("c'est qui le mort ?" en jargon océsant), le défenseur en fait autant. Il est à noter que s'il y a des pertes, ces unités désignées pour leur "rating" prennent les premières pertes (d'où l'expression "c'est qui le mort ?")

4 - Une fois les "morts" désignés, le défenseur choisit le terrain où va se dérouler le combat s'il y en a de plusieurs types dans la case (vous vous rappelez "Close", "Very Close"...). Il est évident qu'il a intérêt à choisir le plus favorable à la défense ("terrain pourri!" en jargon océsant).

5 - C'est là que va se calculer le rapport de force, d'une manière classique, rapport entre la force de l'attaquant et du défenseur. Par contre à OCS l'arrondi se passe ainsi: moins de 0,5 on arrondit en dessous (2,49/1 devient 2/1), 0,5 ou plus on arrondit au dessus (2,5/1 devient 3/1).

6 - Une fois ce rapport calculé, on cherche sur la table de résolutions des combats une correspondance entre ce rapport de force et le type de terrain où se déroule le combat ("Clear", "Close"...). Plus le terrain est favorable à la défense plus les colonnes vont se décaler vers la gauche. Je m'explique, un 7/1 en terrain clair va valoir un 4/1 en terrain "Close", un 3/1 en terrain "Very Close", et un 1/1 en terrain "Extremely Close".

7 - Ensuite va se produire le fameux jet de dés qui fait monter la pression autour de la table: LE JET DE SURPRISE... Son mécanisme est simple; avant le combat proprement dit on lance deux dés pour déterminer la surprise: 5 ou moins et c'est le défenseur qui l'obtient, 10 ou plus et c'est l'attaquant qui l'obtient. Ce jet de dés est modifié par la différence de "rating" entre les deux unités désignées par les adversaires. Un attaquant de "rating" 4 contre un défenseur de "rating" 3 obtiendra un plus 1 au jet de surprise. Celui qui remporte la surprise décale en sa faveur (à gauche pour le défenseur, à droite pour l'attaquant) d'un jet de dé (1dé 6) sur la table de résolution de combats. Et oui si vous ratez votre surprise vous pouvez voir votre beau 7/1 se transformer en piteux 1/2. Une attaque bien préparée peut donc se transformer en fiasco total ou en triomphe inespéré. Si le jet de surprise se trouve hors de ces fourchettes, le combat se déroule sans décalage. On voit donc tout l'intérêt d'avoir des unités de bon "rating" et pour attaquer et pour défendre.

8 - Une fois la surprise passée (bonne ou mauvaise), on peut déterminer la colonne de la table de combat sur laquelle le jet de dés de combat va être lancé (2 dés 6). Encore une fois il est modifié par la différence de "rating" déterminé auparavant.

9 - Puis on lit et applique les résultats. Ces résultats sont présentés sous forme de résultats obligatoires et/ou de résultats optionnels. Les résultats sont résolus soit par des pertes de pas, soit par des reculs (de cases) ou par la combinaison des deux. Les résultats obligatoires sont pris immédiatement, les résultats optionnels sont des options données à l'un et à l'autre, l'attaquant étant obligé de résoudre les siennes avant le défenseur.

Avec le système de "rating" et de combat, les différences historiques entre deux adversaires sont bien rendues. Cela vous oblige à jouer de façon différente suivant le camp que vous contrôlez.

En 1942, les unités russes ont, à part quelques pépites, des "rating" tout nazes: 1, 2, ou parfois 3 alors que l'allemand possède un "rating" de 4 en moyenne avec des unités à 5.

Le Russe est obligé de compenser son manque de "rating" par la masse, pour parer au mieux au décalage probable de colonnes en sa défaveur et rester dans des rapports de force raisonnables.

Evidemment cette tactique rend le Russe pataud: il doit concentrer beaucoup de troupes et de moyens sur une zone précise. Moralité: l'Allemand voit arriver le Russe avec ses gros sabots et peut réagir en conséquence.

L'Allemand lui est moins prévisible et il est donc plus flexible et réactif.

Evidemment je ne vous ai parlé que de la mécanique du combat, avant l'attaque on peut essayer de se faciliter le travail en faisant tirer l'artillerie, en faisant donner l'aviation... le défenseur peut faire de même ...

Pendant la phase de réaction, toujours essayer de libérer de sa réserve de l'artillerie afin de tenter de réduire les unités en attaque ou tenter à minima de les désorganiser.

De la même manière, pendant la phase de combat, il faut essayer au maximum de désorganiser les unités terrestres (les points de défense sont divisés par 2), pour obtenir la décision. Et puis, réduire les points de défense de l'adversaire, c'est consommer moins de SP pour les combats (on a besoin de moins d'unités en attaque) ou mener plus d'attaques sur le front.

Point très important: TOUJOURS maintenir des unités en réserve, car on ne sait jamais ce que donnera le combat (principe d'incertitude cher à Dean Essig). Combien de fois un hex est laissé vacant suite à un combat sans qu'une unité en mode Reserve puisse le prendre. Pour peu que le tour de jeu se termine et que l'on passe la main au joueur en face, il a juste à bouger quelques unités pour reprendre la position perdue...

Enfin, pendant la phase d'exploitation, c'est toujours la même idée qu'au début: toujours laisser des unités sur les points sensibles du front et des unités en réserve prêtes à boucher une faille qui se serait ouverte subrepticement !

A noter aussi que le résultat de combat peut dans certaines conditions donner la possibilité aux unités attaquantes de bouger et de faire des *Overrun* (débordement) pendant la phase d'exploitation, en plus des unités qui seraient libérées de leur réserve.

C'est le cas quand le combat fut très favorable à l'attaquant, genre le *Tank Corps* de la Garde Russe qui vient de cueillir par surprise les fantassins roumains en terrain clair assis autour du feu les guitares à la main, pour reprendre l'exemple de Philippe...

VI- Evocation de certaines règles et digressions diverses et variées

Les ZOC (Zone de contrôle).

Dans OCS, elles ne bloquent pas grand choses mais ce qu'elles bloquent est essentiel. D'abord seules les unités qui sont en mode combat (sur leurs faces combat) et qui ont une valeur d'attaque exercent une ZOC. Cette ZOC rend impossible certaines actions aux unités adverses:

- Le mouvement "camion" (à roues), s'arrête en ZOC. TRES important pour les lignes de ravitaillement qui sont calculées en point de mouvement "camion".
- Evidemment cela empêche le trafic ferroviaire
- Cela empêche les ports de fonctionner normalement.
- Cela empêche les bases aériennes de ravitailler les avions.
- Les unités ne peuvent se mettre en réserve, ni se déplacer en mouvement stratégique.
- Cela empêche les reconstructions ou les remises à niveau d'unités.

Il est à noter que la présence d'unités amies peut contrer l'impact de la ZOC ennemie. Ces ZOC ont aussi des effets néfastes sur les unités qui retraitent à travers elles après combat.

Dans OCS, les ZOC ne sont pas imperméables ce qui permet une grande fluidité du jeu, MAIS elles sont très importantes dans certains cas, je pense notamment aux lignes de ravitaillement. Elles laissent une grande liberté aux joueurs mais celui ci doit faire attention aux conséquences de ces actions.

Les PZ en sont un bon exemple. Avec leur puissance et leur mobilité, elles peuvent aisément s'infiltrer et débouler sur les arrières ennemis, mais sans ravitaillement elles ne sont plus rien, si le joueur n'a

pas mis en place de moyens de les ravitailler pour les tours suivants.

Autres considérations, les ZOC n'étant pas "bloquantes", il est pratiquement impossible de pouvoir offrir un front continu à l'adversaire, il faut donc prévoir de défendre ses arrières, ses QG, ses lignes de communication, ses dépôts, ses nœuds ferroviaires, ses aérodromes...

Autre élément essentiel dans OCS, les Q.G.

Ce sont eux qui dispatchent le ravitaillement vers les unités grâce à leur capacité de projection. Ils sont un élément essentiel des lignes de ravitaillement. Ils ont de plus des capacités spécifiques qui les rendent indispensables: capacités de génie qui permettent ainsi de "faire pont" sur les rivières, donnent un bonus de +1 sur le jet de dés de flak, peuvent reconstruire des unités détruites ou restaurer des unités abimées, peuvent construire des retranchements, des bases aériennes ou les améliorer... donc protégez vos Q.G, on est jamais à l'abri de plaisantins.

Certains Q.G ont des capacités de projection importantes (jusqu'à 15 pour les meilleurs) ce qui les rend très utiles pour les offensives. D'ailleurs une offensive bien menée se doit d'utiliser 2 QG (plus si vous avez les moyens), un qui soutient l'offensive et l'autre qui va se déplacer pour se repositionner pour soutenir les troupes qui avancent et ainsi de suite.

La "réserve".

Le pion réserve est un pion qui permet de placer différentes unités en réserve (OCS ton univers impitoyable). Ces unités pourront soit agir pendant votre tour: je place un TK russe en réserve et une fois la brèche effectuée par les copains, pardon par les camarades, je m'engouffre et vais l'atterrir ses arrières, soit réagir pendant le tour de votre adversaire. J'ai placé quelques Katiouchas en réserve et sentant venir une attaque je leur envoie quelques roquettes histoire de calmer les ardeurs, ou bien je peux déplacer des troupes en réserve pour venir renforcer un endroit où je sens que ça va frapper.

Les pions réserves sont en quantité limitée par le scénario ou la campagne jouée, donc, il faut souvent faire des choix cornéliens. Comme pour le "rating", ces pions réserves permettent de "différencier" les adversaires en présence, et d'accentuer la flexibilité et la réactivité d'un camp.

VII- Quelques caractéristiques nationales

Voici quelques réflexions sur la façon dont sont traitées les différentes nationalités dans le système OCS. Nous n'aborderons que les majeures et nous laisserons de côté "Korea", que je n'ai pas assez pratiqué.

Nous allons commencer par l'**armée allemande** qui est présente dans la plupart des opus de la série. L'armée allemande est une belle mécanique qui demande du doigté. Elle possède une infanterie très solide avec un rating respectable (4 en général), de bonnes unités d'artillerie, et excelle dans les unités blindées et mécanisées qui restent très performantes tout au long du second conflit mondial. Cette armée reste redoutable même en position difficile (en Sicile, en Tunisie), même si elle montre des signes d'essoufflement en fin de conflit (Baltic Gap). Elle évolue peu dans son organisation et est toujours structurée de la même façon. Ses points forts sont évidemment ses puissantes "panzers" qui font souvent la différence en attaque et en défense. Néanmoins du fait de sa mécanisation avancée, l'armée allemande est gourmande et le joueur qui la manie doit vraiment se pencher sur le problème de ses lignes de ravitaillement pour pouvoir la faire fonctionner au mieux de ses possibilités, qui sont grandes. Une armée allemande bien drivée est redoutable, mais reste délicate à manier et exigeante en terme de jeu si on veut vraiment aller au bout de ses possibilités.

L'**armée russe** est différente. Elle ne se manie pas du tout de la même façon. Elle commence la Grande Guerre Patriotique au plus bas. Jouer le russe en 1941/1942 est un sacerdoce et demande une bonne dose d'optimisme et de ténacité. Elle est nombreuse mais dépassée partout: son infanterie est nombreuse mais de mauvaise qualité ("rating" 1 ou 2), des blindés nombreux mais saupoudrés un peu partout et ne faisant pas le poids face à l'organisation et la tactique des "panzers", son aviation est surclassée, seule son artillerie tire son épingle du jeu. C'est une armée pataude, lourdaude, qui se fait surclasser par son adversaire germanique dans les premières années du conflit, MAIS elle survit grâce à sa rusticité et à l'immensité du territoire soviétique. Contrairement aux allemands, l'armée rouge va évoluer constamment, monter en puissance et devenir un adversaire de plus en plus redoutable. Dès la fin de 1942, son matériel va évoluer, son organisation aussi: les Tank Corps vont devenir de plus en plus puissants et les divisions mécanisées de véritables couteaux suisses. Son infanterie restera toujours inférieure à son homologue germanique et le manque de moyens de transports mécanisés se fera sentir tout au long du

conflit. L'artillerie russe est légendaire, elle est même parfois regroupée en corps d'artillerie, c'est un atout puissant en attaque comme en défense. On ne manie pas l'armée rouge comme l'armée allemande: elle est moins mobile, a besoin d'une bonne planification, et prend rarement l'Axe par surprise, du fait de ce besoin de préparation qui est aisément détectable. C'est une armée robuste, rustique, capable de survivre aux coups de boutoirs des Allemands, qui va savoir évoluer, pour ensuite leur tenir la dragée haute après Stalingrad. Je ne vous cache pas que c'est mon armée préférée.

L'armée américaine, de part le choix des théâtres traités, n'est présente que sur des fronts secondaires: Sicile, Tunisie, Birmanie. Nous y retrouvons néanmoins déjà les caractéristiques qui vont être les siennes en Europe: mécanisation très poussée, très bonne artillerie. C'est grâce à son artillerie que l'Américain avance en Sicile pour déloger les troupes de l'Axe d'un terrain difficile. En Tunisie, l'armée américaine souffre car, pour beaucoup de ses unités, c'est le baptême du feu face aux vétérans allemands. En Sicile cela va mieux, mais là c'est le terrain qui n'avantage pas vraiment ses unités mécanisées, Patton en tête. Son infanterie, à part quelques unités de choc (paras, commandos, rangers), est inférieure en qualité à ses adversaires allemands. En Birmanie c'est pire, on a vraiment pas la crème de l'armée américaine à part quelques unités spécialisées qui encadrent les gros bataillons chinois. J'aimerais rencontrer dans une campagne majeure: Normandie, Course au Rhin, Italie pour vraiment m'en faire une idée plus précise. Ses caractéristiques sont une excellente artillerie, une grande mécanisation de toutes ses unités, une logistique impressionnante, une aviation pléthorique.

L'armée anglaise paraît vieillotte à côté de son allié américain. Elle possède une infanterie assez solide mais peu nombreuse, des unités blindées moyennes et lentes, une artillerie de bonne qualité. Heureusement pour elle l'Empire est là, et lui fournit des troupes qui l'épaule efficacement sur tous les fronts où elle est engagée. Elle est beaucoup moins mobile que son allié d'outre atlantique et on doit la manier avec prudence surtout à l'offensive: pas de chevauchée fantastique pour les Tommies, mais une avance méthodique et groupée comme un môle de rugby.

L'armée anglaise est plutôt taillée pour la défense, de part son organisation, un peu comme les Français en 1940, sa moindre mobilité, et son artillerie de bonne qualité.

L'armée italienne est une armée des années trente à base d'infanterie et d'artillerie. Elle voudra toujours porter un costume trop grand pour elle et en subira les dures conséquences en Russie où elle perdra ses unités les plus motivées et les mieux équipées, en Afrique elle n'est pas de taille face à l'Anglais, en Sicile elle n'a plus grand-chose à opposer aux Anglo-américains. En défense l'armée italienne peut se montrer opiniâtre dans un terrain favorable et grâce à sa nombreuse artillerie. A l'offensive c'est plus problématique car elle a peu de grandes unités mécanisées. C'est une armée de complément pour l'Allemand qui s'en sert souvent pour la garde de front secondaire, ou comme chair à canon pour épargner ses belles unités.

L'armée japonaise est une armée construite autour de son point fort: l'infanterie. Les Japonais ont sciemment décidé, au moins pour l'armée de terre, de tout sacrifier à l'infanterie. Chez le Japonais, une artillerie peu nombreuse et peu puissante, peu de blindés qui n'ont rien à envier à leurs ancêtres de la Première Guerre Mondiale, cohabitent avec une infanterie magnifique. Cette armée rustique et peu gourmande en ravitaillement est à l'aise dans les terrains les plus difficiles, et c'est un vrai challenge pour les anglo-américains d'empêcher les japonais de s'infiltrer et de tourner leurs positions par les endroits les plus inaccessibles. Avec un « rating » de 4 et 5, le japonais est coriace surtout dans les terrains difficiles de Birmanie. C'est une armée atypique, à un coup, à jouer, mais passionnante à mener.

Les autres nationalités sont plus anecdotiques, et ne sont comme pour les Hongrois et les Roumains sur le front de l'Est, que des supplétifs pour les troupes de l'axe. Elles sont moins bien équipées, moins motivées, et surtout pas adaptées pour la fournaise du front de l'est. Ce sont des armées à base d'infanterie, lentes et vite dépassées.

Pour l'anecdote, les troupes françaises sont présentes dans deux opus et dans les deux camps. Dans *Tunisia* ils sont présents des deux côtés, plus nombreux du côté anglo-américain, elles fournissent des fantassins utiles pour garder quelques points clés pendant qu'ils se regroupent. Dans GBII, il y a le pion de la LVF qui est à la pointe de l'attaque sur Moscou !



Moscou rend toi !

VIII- Les jeux existants

A un moment, il faut bien se lancer et jouer à OCS et donc réussir à avoir un opus de la série entre les mains, mais par lequel commencer.

Ce que je vais raconter est totalement subjectif et n'engage que mon humble personne. Faisons d'abord le tour de ce qui existe.

LE FRONT DE L'EST



GB II: la campagne jusqu'à Moscou et la contre-attaque russe: du lourd, plein de cartes, plein de pions.

Case Blue: la campagne jusqu'à Stalingrad et jusque dans le Caucase ; énorme...

Enemy at the Gates: en gros "Case Blue" moins le Caucase moyen

Hube's Pocket: 2 cartes, l'offensive russe après la reprise de Kiev ; taille humaine

Baltic Gap: 2 cartes, effondrement du groupe d'armée nord mi-1944 ; taille humaine.

LA MEDITERRANEE

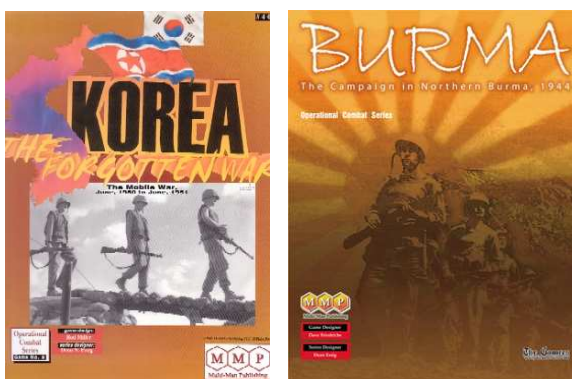


DAK II: ben vous savez Rommel, les Italiens, Montgomery et tout ça; grosse bête. Réédition quasiment à l'identique de DAK qui était épuisé.

Tunisia: 2 cartes la campagne de Tunisie en 1943 ; taille humaine

Sicily: 2 cartes, les anglo-américains débarquent en Sicile ; taille humaine

L'ASIE



Korea: la Corée en 1950, 3 cartes; taille humaine

Burma: campagne dans le nord de la Birmanie en 1944, 2 cartes; taille humaine. Voir le VG 22 pour une analyse détaillée complète.

Avant de savoir par où commencer, j'aimerais poser ceci; certains opus d'OCS sont proposés à l'occasion à des prix prohibitifs, comme tout wargameux moyen, mes capacités financières dédiées à mon vice ne sont pas extensibles et donc mes conseils vont dépendre beaucoup de ce que vous allez pouvoir vous mettre sous la dent.

Si vous voulez débiter au mieux, idéalement je conseille un "petit", "Korea" ou "Tunisia", ou même "Baltic Gap" qui est sorti récemment et que l'on peut trouver neuf.

"Hube's Pocket" bien que faisant partie des petits, demande du doigté car on a beaucoup de matos de part et d'autres, pas évident à manier pour un débutant.

"Sicily" fait lui aussi parti des petits mais il met en jeu une opération amphibie, introduit donc les règles qui vont avec, pas évident de "bien débarquer" la première fois.

"Burma" est également abordable mais se déroulant dans la jungle et/ou dans la montagne. Les problèmes de lignes de ravitaillement sont omniprésents et importantissimes, il y a pas mal de règles spécifiques, mieux vaut commencer par un autre.

Des "gros" ma préférence va à GB II, ensuite "Enemy at the Gates" (il faut au moins une fois dans votre vie jouer l'encerclement russe de Stalingrad), "Case Blue" ne m'intéresse que par certains scenarios forts bien conçus pouvant se jouer sur deux cartes, la campagne entière relevant de l'utopie.

Je ne vous ai pas parlé de DAK car je n'y ai encore jamais joué...

c'est sur ce théâtre d'opération qu'il "rend" le mieux. Il y a peu de scénarios courts dans OCS et encore moins de campagnes courtes, donc il faut prévoir et

★★★★★★★★★★

**le système OCS tourne très bien
sur le front de l'Est,**

★★★★★★★★★★

de la place et du temps pour pouvoir continuer en laissant le jeu en place. Certaines campagnes sont très intéressantes à plusieurs: "*Sicily*" avec 3 joueurs 1 axe, 1 anglais, 1 américain, car cela va créer des interactions entre les joueurs ; voir l'américain et l'anglais se chamailler pour l'attribution de supply à "*Sicily*" met toujours du baume au cœur du germano-italien.

Pour commencer donc mieux vaut un "petit", mais après cela va dépendre et de vos envies et des opus

disponibles...

Bibliographie

- VG 22 - Dec 2000: Etude Burma en détail
- FoW #1 - Dec 2004: Présentation série (pp 65-72)
- Operations #7 - Putting Some BLITZ in your KRIEG
- Operations #9 - Fighting with Russians
- Operations #11 - Dimensions of the OCS
- Operations #16 - Mastering the OCS
- Operations #20 - Defense in the OCS,
- Operations #23 - Non-Divisionals in the OCS
- Operations #26 - Quartermaster's Nightmare ?
- Operations #33 - An OCS Assessment
- Operations #45 - OCS by the Numbers
- Operations #47 - Artillery and OCS
- Operations #49 - Thoughts on OCS Artillery
- Operations #51 - Friend or Foe, OCS



Philippe Guyot,
Olorin, Christophe
Foley, Cric
Stéphane Acquaviva,
Istvan a Kiraly et
Viking pour la

LA SAGA DU WARGAME

Chapitre V - Le renouveau des années 90 2 - LA NOUVELLE VAGUE (suite)

XTR Corporation (1989-2001; San Luis Obispo, CALIFORNIA)

XTR est lancé fin 1989 par Ty Bomba (editor), Larry Hoffman (Graphic Designer) et Chris Perello (Game Developer/Business Manager). Ils se concentrent initialement sur *Command Magazine*, un magazine d'histoire militaire avec un jeu en encart dans la même logique que S&T dont Ty a été rédacteur en chef précédemment. *Command #1* (Nov/Dec 89 – *Blitzkrieg '41* sur Barbarossa) et *Command #2* (Jan/fév 90 – *Sunrise of Victory* sur le front de l'Est en 1942-43) sont les deux numéros de lancement 100% Ty Bomba.

Les numéros suivants montrent que les sujets sont très variés *Command #3 Samurai Sunset* sur une hypothétique invasion du Japon par les USA, #4 *Lion of Ethiopia* sur l'attaque italienne de 1935, #5 *Hamburger Hill/Operation Solace* sur le Vietnam.

Puis une série de mini monstre avec *Proud Monster* (94), #27, sur Barbarossa, poursuivi par *Death and Destruction* (95), #34, sur la suite de la guerre à l'Est. *The Great War in Europe* (), #33, sur la Première Guerre Mondiale. Ces trois jeux comprenaient deux cartes et presque 1000 pions, une nouveauté, jamais reproduite en jeux de magazine. Puis à partir du numéro 35, chaque magazine est publié avec deux jeux, un principal et un plus petit. Par exemple pour #35 (95), *Maxon-Dixon*, sur une deuxième Guerre de Sécession US après la victoire du Sud dans la première et *Balkan Hell*, sur un conflit plus intense en 1995 dans l'ex-Yougoslavie.

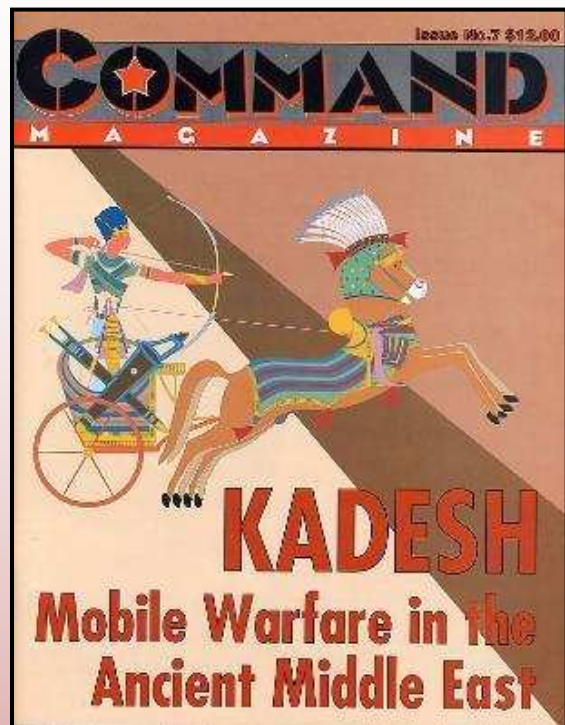
Le magazine se termine en 2001 avec le #54, *When Dragons Fight*, mais la qualité commençait à baisser avec notamment le numéro 50, *Warmaster Chess 2000* sorte de jeu d'échecs en wargame.

Le style du magazine était d'avoir des jeux simples avec peu de règles et des mécanismes similaires par période. Les articles sont clairement présentés et illustrés et le jeu est proposé dans un petit livret contenant les règles et quelques commentaires ainsi que d'éventuelles notes stratégiques (D-Elim). Ce livret et le jeu ne sont pas inclus dans le magazine proposé en librairie.

En plus du magazine *Command*, XTR a sorti des wargames en ziplock, sur les mêmes principes de simplicité et d'efficacité.

Sont intéressants à citer : *Fateful Lightning* (94), petit monstre – 2 cartes et 940 pions - sur la bataille

de Gettysburg avec une séquence de jeu originale et qui fut hautement apprécié à l'époque, *Smithereens* (93) sur la fin de la guerre en Europe et *Berlin 45* () sur l'offensive finale en Prusse orientale sur Berlin.



La société est remarquable pour ses jeux uchroniques et hypothétiques comme *Mississippi Banzai* (90), une guerre en Amérique du Nord en 1948 entre Japonais et Allemands, *Seven Seas to Victory* (92) sur l'attaque du Canal de Panama par une puissante flotte allemande ayant gagné la guerre en Europe, en double aveugle avec une carte par joueur, *Red Sky Morning* (91) qui simule une guerre navale en 1997 entre le Japon et les USA ou encore *Nato, Nukes & Nazis* (90), sur une guerre en Europe en 1992 entre l'OTAN et l'Allemagne nazie qui a réussi à négocier une fin de 2^e GM honorable. *Nato, Nukes & Nazis* est un clin d'œil à Berg qui disait dans un magazine que les jeux qui marchaient le mieux étaient ceux avec un ou deux des trois ingrédients, Ty Bomba a réussi l'exploit de placer les trois !





A la fin du magazine Command, Ty Bomba passe dans l'équipe de *Strategy & Tactics* de Decision games et y publie ses jeux. Visiblement les derniers jeux non parus dans Command, le furent dans S&T.

Depuis de nombreux jeux ont été republié par *Command Japan* (Kokusai Tsushin Co) et les magazines sont activement recherchés par les joueurs/collectionneurs car les jeux étaient souvent simples et pas trop buggés : règles simples et se jouant assez vite.

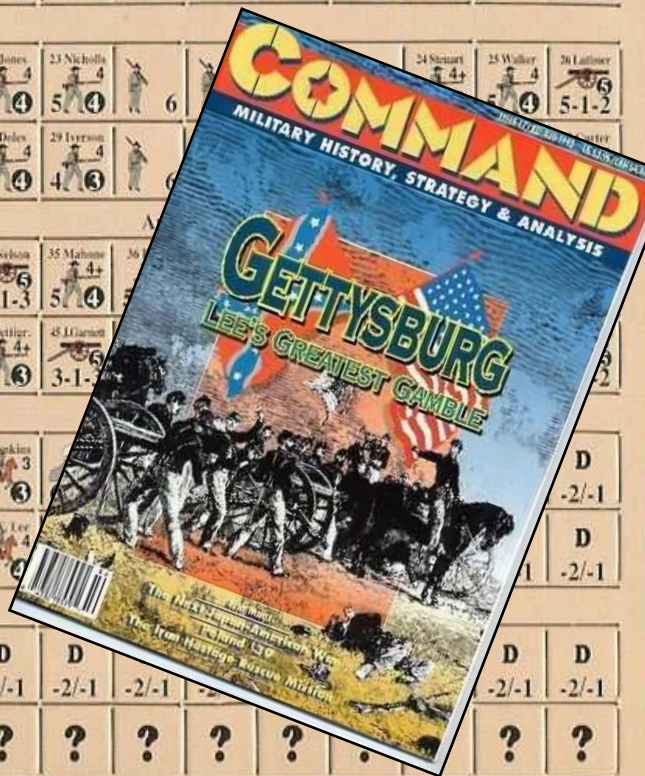
A suivre ...

Lee's greatest Gamble COMMAND magazine numéro 17

GETTYSBURG FRONT © 1992, XTR Corp.

1 Meredith 4+ 5 6	2 Cutler 4+ 4 4	3 Paul 4 5 4	4 Ruxter 4 5 4	5 Rowley 4 4 4	6 Stone 3 5 6	7 Wain-a 4 5-1-2	8 Wain-b 4 3-1-3	9 Cross 3 4 4	10 Kelly 3 5 4
11 Zook 3 4 4	12 Brooke 3 4 4	13 Harrow 3 4 4	14 Webb 4 3 6	15 Hall 3 4 4	16 Carroll 4 4 6	17 Smyth 4 4 4	18 Willard 4 4 4	19 Haz-a 4 5-1-2	20 Haz-b 4 3-1-3
21 Graham 4 4 4	22 Ward 4 4 4	23 de Trob. 4 4 4	24 Carr 4 4 4	25 Brewster 4 4 4	26 Borling 4 4 4	27 Rand-a 4 5-1-2	28 Rand-b 4 3-1-3	29 Tilton 4 4 4	30 Schwede 3 4 4
31 Vincent 4 4 4	32 Day 4 4 6	33 Burbank 4 4 6	34 Weed 4 4 4	35 McCum. 4 3 4	36 Fisher 4 3 4	37 Mart-a 4 5-1-2	38 Mart-b 4 3-1-3	39 Teubert 4 4 4	40 Barthel 4 4 4
41 Russell 4 4 4	42 Grant 4 5 4	43 Neill 4 5 4	44 Shahr 4 6	45 Tustis 4 6	46 Whitson 4 6	47 Tomp-a 4 5-1-2	48 Tomp-b 4 5-1-2	49 Tomp-c 4 3-1-3	50 v. Gibbs 4 6
51 Ames 3 3 6	52 Coster 3 4 6	53 Smith 4 4 6	54 Schinn 4 4 6	55 Krzyz. 4 4 6	56 Osborn-a 4 5-1-2	57 Osborn-b 4 3-1-3	58 McDeag. 4 4 4	59 Roper 4 4 6	60 Cundy 4 4 4
61 Kane 3 4 4	62 Greene 4 5 4	63 Mahlen 4 5-1-2	64 Mahlen-b 4 3-1-3	65 Stamm 4 5 6	66 Lock 4 4 6	67 Russen 4 3-1-3	68 S.K. Gibby 4 5-1-2	69 Tall 4 5-1-2	70 Hamling 4 5-1-2
71 Fitzhugh 4 5-1-2	72 Gumble 4 3 4	73 Devin 3 3 4	74 McIntosh 3 3 4	75 Gregg 4 3 4	76 Ffrench 4 3 4	77 Quiser 4 4 6	78 [unit] 4 4 6	79 [unit] 4 4 6	80 [unit] 4 4 6
81 [unit] 4 4 6	82 [unit] 4 4 6	83 [unit] 4 4 6	84 [unit] 4 4 6	85 [unit] 4 4 6	86 [unit] 4 4 6	87 [unit] 4 4 6	88 [unit] 4 4 6	89 [unit] 4 4 6	90 [unit] 4 4 6
Breach Breach Breach Breach Breach Breach Breach Breach Breach 20 5 4 20 5 4 20 5 4 20 5 4 20 5 4 20 5 4 20 5 4 20 5 4 20 5 4 20 5 4 73 Devin 3 74 McIntosh 3 75 Gregg 4 76 Ffrench 4 77 Quiser 4 78 [unit] 4 79 [unit] 4 80 [unit] 4 81 [unit] 4 82 [unit] 4 83 [unit] 4 84 [unit] 4 85 [unit] 4 86 [unit] 4 87 [unit] 4 88 [unit] 4 89 [unit] 4 90 [unit] 4 7-9 4 DAY CSA TURN D -2/-1 -2/-1 -2/-1 -2/-1 -2/-1 -2/-1 -2/-1 -2/-1 -2/-1 -2/-1 ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? Hougoumont Supplement to Issue 17									

1 Anderson 4+ 5 4	2 Benning 4 5 4	3 Law 4+ 5 4	4 Robison 4 6 6	5 Henry 4 3-1-3	6 Barksdale 4 6 4	7 Keechaw 4 5 4	8 Semmes 4 5 4	9 Watford 4+ 5 4	10 Cabell 4 5-1-2
11 Arnold 4 5 4	12 Garnett 4 5 4	13 Kemper 4 5 4	14 Dearing 4 3-1-3	15 Alexander 4 5-1-2	16 Ebbenan 4 3-1-3	17 Gordon 4 6 6	18 Hays 4+ 6 4	19 Hoke 4 5 4	20 Smith 3 5 4
21 H. Jones 4 3-1-3	22 Jones 4 5 4	23 Nicholls 4 5 4	24 Stewart 4+ 6	25 Walker 4 4 4	26 Lattimer 4 5-1-2	27 Daniel 4+ 5 4	28 Deles 4 5 4	29 Iverson 4 4 6	30 [unit] 4 6
31 Dancy 4 5-1-2	32 Nelson 4 3-1-3	33 Mahone 4+ 5 4	34 [unit] 4 6	35 [unit] 4 6	36 [unit] 4 6	37 [unit] 4 6	38 [unit] 4 6	39 [unit] 4 6	40 [unit] 4 6
41 Davis 4 5 4	42 Pettler 4 5 4	43 [unit] 4 6	44 [unit] 4 6	45 [unit] 4 6	46 [unit] 4 6	47 [unit] 4 6	48 [unit] 4 6	49 [unit] 4 6	50 [unit] 4 6
51 [unit] 4 6	52 [unit] 4 6	53 Hampton 4 3 4	54 Jenkins 3 3 4	55 S. Lee 4 3 4	56 W. Lee 4 3 4	57 [unit] 4 6	58 [unit] 4 6	59 [unit] 4 6	60 [unit] 4 6
61 [unit] 4 6	62 [unit] 4 6	63 [unit] 4 6	64 [unit] 4 6	65 [unit] 4 6	66 [unit] 4 6	67 [unit] 4 6	68 [unit] 4 6	69 [unit] 4 6	70 [unit] 4 6
71 [unit] 4 6	72 [unit] 4 6	73 [unit] 4 6	74 [unit] 4 6	75 [unit] 4 6	76 [unit] 4 6	77 [unit] 4 6	78 [unit] 4 6	79 [unit] 4 6	80 [unit] 4 6
81 [unit] 4 6	82 [unit] 4 6	83 [unit] 4 6	84 [unit] 4 6	85 [unit] 4 6	86 [unit] 4 6	87 [unit] 4 6	88 [unit] 4 6	89 [unit] 4 6	90 [unit] 4 6
D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
-2/-1	-2/-1	-2/-1	-2/-1	-2/-1	-2/-1	-2/-1	-2/-1	-2/-1	-2/-1
?	?	?	?	?	?	?	?	?	?



L'ACADEMIE DU WARGAME

Dans l'indifférence générale, même de son créateur, l'Académie du Wargame a passé ses 15 ans d'existence. Deux faits majeurs peuvent être remarqués :

D'abord la publication de 40 numéros du bulletin Vieille Garde. Assez régulier à ses débuts, la publication de la revue est devenue plus erratique, suivant les péripéties de son rédac chef et la bonne volonté des rédacteurs. 40 numéros en 15 ans, cela fait quand même une moyenne de 2,67 numéros par an... ce qui n'est pas si pire sur la durée. De plus tous ces numéros sont maintenant disponible gratuitement sur le site de l'Académie. La prochaine étape serait de les traduire en anglais, les volontaires sont les bienvenus !

Ensuite, 40 Académiciens ont été nommés, l'élite de l'élite de la belliludie française !

Certains avaient qualifié l'Académie de « Suisse du wargame », je ne sais pas si cela est totalement vrai (du moins pas financièrement c'est sûr) mais je suis fier d'avoir des joueurs de toute tendance et tout horizon. Pour la rédaction de cette étude, trois rédacteurs ont été mis à contribution, et y gagnent leur entrée à l'Académie !



Académicien n°38 : Philippe Guyot, né en 1963. Joueur de jeux de société, sa conversion aux wargames s'est faite avec...Risk, et quand il était au lycée avec quelques amis il s'est lancé sur les SPI, AH et consorts. Le point culminant fut la création d'un club de joueurs dans sa ville (Amiens) où se cotoyaient rôlistes, wargameux et platistes. Ce fut une heureuse période insouciant où le temps n'avait pas la même importance que maintenant. Ensuite la vie, les études, le boulot, les mariages, ont dispersé la joyeuse bande. Jusqu'aux années 2000, où répondant à une de ses annonces de vente, un certain Viking le contacta pour lui demander de jouer et depuis ils se voient tous les vendredi soir pour assouvir leur vice. Ses périodes favorites sont la période napoléonienne, par tendresse car c'est la que qu'il a fait ses premières armes de pousseurs de pions (Les Quatres Dernières... War and Peace...The Great Redoutd..) et la seconde guerre mondiale au niveau opérationnel : OCS depuis un bon moment. Comme titre il se verrait bien affublé du titre de Duc de Kharkhov pour mêler ses deux périodes favorites: Duc pour faire napoléonien et de Kharkhov car il y a combattu souvent (virtuellement) sur OCS. Son titre est donc **Duc de Kharkov**.

Académicien n°39 : Stéphane Acquaviva, né en 1968. Il joue depuis 27 ans et son premier jeu fut *Napoleon's Campaigns* de West End Games. Ses périodes favorites sont dans l'ordre la Deuxième guerre mondiale au niveau opérationnel, le Napoléonien au niveau opérationnel et tactique et l'antiquité au niveau opérationnel et tactique.

A son avis, l'Académie du Wargame devrait permettre d'une part à des joueurs un peu plus expérimentés de faire partager leurs expériences et leurs connaissances et d'autre part, à enrichir la réflexion et la connaissance de ce merveilleux hobby. Son titre est **Prince du Caucase** pour sa connaissance de Case Blue.

Académicien n°40 : Christophe Foley, né en 1970. Il joue depuis 25 ans et a débuté sur *Panzergruppe Guderian* en version Avalon Hill. Son jeu favori est évidemment OCS mais, plus généralement, il aime les jeux opérationnels se déroulant durant la Seconde Guerre Mondiale. La Guerre de Sept ans le fascine et c'est son prochain projet de jeu. Pour lui, l'Académie du wargame doit servir à donner envie aux joueurs de découvrir de nouvelles périodes et surtout d'y jouer ! Il est nommé Académicien pour sa contribution au Manuel Opérationnel OCS de ce numéro.

Son titre est **Grand Master of Artillery of England**.

Bienvenue à tous les trois dans l'académie