

# VIEILLE GARDE

Numéro 41 ♣ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♣ 3 euros – 4 CAN \$

## FIELDS OF FIRE



Paris, le 15 Février 2013

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

Bigre le dernier *Vieille Garde* était signé du 15 septembre 2010.... La parution ne s'améliore pas!

On va bientôt concurrencer *Battles Magazine* :) (désolé Olivier c'était trop facile).

Il est désormais totalement clair que VG ne paraîtra plus qu'au format pdf, librement téléchargeable, ce qui me simplifie grandement la vie. La bonne nouvelle, que vous avez déjà constatée, est le relookage du fanzine en quelque chose de plus moderne. Pour ce numéro, je remercie beaucoup Thibault pour son travail !

Je suis extrêmement heureux de l'étude proposée dans ce numéro car elle remplit totalement les critères de l'Académie du Wargame tels que défini dans ses statuts. Un wargameur motivé qui aime beaucoup un jeu, prend le temps de faire partager son plaisir au travers d'une étude détaillée. *Fields of Fire*, jeu en solitaire publié par GMT, est ainsi présenté en détail. J'avoue que je n'ai jamais joué à ce jeu, ayant même été rebuté par la complexité initiale du produit. L'étude de Thomas Billaud m'a permis de comprendre le jeu et m'a même donné envie d'y jouer!

Parmi les nouvelles récentes de notre paysage belliludique français, je suis heureux de parler d'une nouveauté qui m'a enthousiasmé et qui montre bien que le wargame français se porte bien : je veux parler de **Nouvelles du Front**, la Web TV consacrée aux jeux d'histoire sur cartes <http://ndf.herobo.com/default.php>. Les auteurs proposent des reportages vidéo présentant des wargames en dix - quinze minutes. Pour l'instant il y a quatre vidéos de disponible. Chacune détaille un wargame précis avec un générique formé d'extraits de films de guerre, un historique très sérieux et illustré, puis une présentation en image du jeu, suivi d'un verdict conclusion. Tout cela est digne d'une étude *Vieille Garde*... Bravo les gars, continuez !

Le prochain numéro verra la suite de l'étude sur OCS et il contiendra certainement les rubriques habituelles.

## Académie du Wargame

Je suis heureux d'introduire Thomas Billaud comme 41ème Académicien de la Très Noble Académie du Wargame.

Thomas est né en 1983 et pratique le wargame depuis 6 ans. Il a un gros passif sur le jeu de plateau, et en a même fait mon métier (ludothécaire). Passionné d'histoire il a basculé naturellement sur le wargame en 2007. Il a débuté avec *Vae Victis* quand il avait 10 - 12 ans. Les jeux l'attiraient beaucoup mais il ne savait pas où les trouver. Il n'avait rien compris au jeu en encart (batailles antiques) et ne voyait pas en quoi correspondait les scénarios, où les trouver etc. Mais une page avait attiré son attention, des silhouettes sur des cartons avec des mitrailleuses des radios, des chars, c'était la fiche d'un scénario d'ASL. Mais pareil Il ne comprenait pas où étaient les règles, ce qu'étaient les cartes etc. Puis un jour il est tombé par hasard sur ASL Starter kit et ce fut la fin. Il a trouvé par la suite *Stratégikon* et son premier wargame "boite complète" fut *Empire of the Sun*. Ses jeux et périodes favorites sont le XXIème siècle post 45 même s'il a beaucoup joué à la WW2 et le XIXième avec le Napoléonien mais surtout la Civil War. Son jeu favori est la belote coincée mais en wargame il n'a pas vraiment de jeu favori, étant curieux et goûtant à tout. Il a récemment trouvé la GCACW, et a vraiment adoré, un gros coup de cœur. Pour lui, l'intérêt de l'Académie du wargame est de pouvoir découvrir des jeux en lisant des articles de fond rédigés par des passionnés et il trouve que cela donne une certaine noblesse aux wargames. On découvre la profondeur de ce type de jeu et la somme de travail colossale que fournissent les auteurs de jeu... Et pouvoir briller en société, bien évidemment. Son titre sera : Chirurgien en chef du "Manchus".

## SOMMAIRE

Page 2: Éditorial

Pages 3 à 19 : *Fields of Fire*

Page 20: La saga du Wargame

# FIELDS OF FIRE

OU

## L'ENFER DU COMMANDEMENT

### FICHE TECHNIQUE

**Editeur :** GMT

**Concepteur :** Ben Hull

**Sujet :** Engagement tactique en solitaire sur 3 périodes (Normandie 1944, Corée 1950, Vietnam 1967-1968).

**Echelle pions :** Groupe de combat

**Echelle carte :** Jeu à zones. Chaque zone correspond environ à 10 ou 20 mètres en terrain couvert et 40 à 100 mètres en terrain découvert.

**Echelle temps :** Abstrait, un tour couvre entre 5 et 30mn et un scénario entre 10 et 12 tours.

**Temps de jeu :** de 2 à 5 heures suivant les scénarios

Sorti en 2008 par la maison d'édition GMT Games, le jeu de Ben Hull, *Fields of Fire* a dans un premier temps attiré la curiosité. En effet, jeu en solitaire sans plateau, inspiré selon l'auteur par des éléments d'*Up Front*, ce jeu aurait pu devenir un classique s'il n'avait pas été desservi par un premier livre de règle, n'ayons pas peur des mots, catastrophique. Cette première version ressemblait autant à un manuel tactique qu'à un livre de règle, ce qui pour un jeu ayant choisi un fort taux d'abstraction a été dramatique.

Les premiers retours faisaient part d'un potentiel certain mais il était injouable. Devant ce revers, la maison d'édition et l'auteur publièrent une V2 jouable, mais soyons francs : le jeu nécessite tout de même un fort investissement. Les questions de règles furent légions mais furent toutes résolues, soit par l'auteur lui-même soit par le développeur. Ce soutien a permis au jeu de retrouver une seconde jeunesse mais traîne comme un boulet sa réputation de complexité.

Selon moi, Ben Hull, avec *Fields of Fire*, signe un des meilleurs jeux solos de ces dernières années, redonnant ses lettres de noblesse aux jeux en solitaire... Il réussit à passer l'écueil de la répétition des actions et des situations, et propose au joueur un challenge hors du commun. Les choix seront légions et cornéliens, les situations infinies et extrêmement prenantes.

A l'heure où j'écris ces lignes, le volume deux est en cours de test

*Fields of Fire* vous met aux commandes d'une compagnie de GI du 9th Régiment d'infanterie, surnommé « Manchus », de par sa participation à la guerre des Boxers, au cours de 3 périodes historiques.

Tout le principe du jeu repose sur la difficulté de maintenir une chaîne de commandement tactique sous le feu ennemi pour avancer et saisir un objectif en un temps donné.

Il n'y aura pas ici de simulation historique. Il s'agit en effet d'une simulation tactique vous mettant aux prises avec les contraintes logistiques de l'époque, un ennemi particulier mais pas de situation géographique historique précise, bien que les terrains de chaque période aient leurs spécificités.

### LES GRANDS PRINCIPES DU JEU

Il s'agit d'un jeu à zones. Les zones se présentent sous la forme de cartes à jouer qui seront positionnées aléatoirement au début de chaque mission sur la table, de façon à former un terrain de X colonnes sur Y lignes (Il existe des terrains de 4x3, 5x5, 8x4 ...). Ces zones représentent des villages, des plantations, des champs, des routes bordées d'arbres etc.

Sur chaque zone se trouvent diverses informations comme la valeur de couvert, la facilité à trouver un abri, leur accessibilité pour les blindés, si on peut voir au travers etc. L'ensemble est très joli et les photos qui illustrent les zones participent à l'ambiance, qui est un point fort du jeu.

Il existe 3 campagnes différentes dans le jeu. Chaque campagne dispose de son propre paquet de carte terrain ce qui permet de définir les spécificités de chaque campagne. Ainsi en Corée il y aura de nombreuses collines, de terrains découverts et de rocailles alors que dans la verte Normandie ce seront bosquets, fermes et routes de campagnes qui seront les plus nombreuses.

Il existe de plus un paquet de cartes actions qui guideront tout le jeu. Elles serviront à tout résoudre : l'apparition ou non d'ennemis, le résultat des tirs, une sélection aléatoire, la réussite ou non de telle ou telle action, le nombre de points d'action disponibles pour les QG... Bref elles sont le moteur du jeu.

Ici à gauche une carte terrain du Vietnam et à droite une carte du paquet de cartes Action.



Chaque pion correspond à un squad de plusieurs hommes (3 pas) ou alors à des équipes spécialisées comme les QG, les MG, les Observateurs d'artillerie (1 pas) etc. Sont présents divers équipements comme les radios, les fumigènes ...

A chaque fois que vous pénétrez sur une zone inexplorée, vous pouvez faire apparaître un ennemi sur cette zone, ou une zone ayant une ligne de vue sur la vôtre, qui tirera sur votre unité. Ces unités ennemies sont nombreuses et différentes, et agiront selon la situation et une tactique définie au début de mission. Ces unités seront « non Spotted » pour la plupart et cela vous empêchera de répliquer. Il faudra réussir une action « Spot » afin d'ouvrir le feu, ce qui n'est pas si simple.

Le jeu vous propose 3 campagnes distinctes, à des périodes différentes. Il existe 3 types de missions distinctes (offensive, défensive, patrouille).

**La première campagne** se passe en Normandie en 1944 et vous mènerez votre compagnie du 8 juin au 7 août au travers de 7 missions. Durant cette campagne, vous serez exclusivement à l'offensive, avec quelques patrouilles. Vous affronterez au début des éléments de la faible 352ième Division, puis par la suite, les redoutables parachutistes de la 3<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> division de Fallschirmjäger.

**La deuxième campagne** se passe en Corée en 1950, du 8 août au 28 septembre. Le 9th Regiment devra dans un premier temps prendre d'assaut Cloverlief (une colline) avant de tenir le front face aux furieuses attaques de la 9ième Division Nord-Coréenne, vous connaîtrez vos premières missions défensives. Par la suite vous reprendrez la main pour des missions offensives pour le reste de la campagne.

**La dernière campagne** se passe durant la guerre du Vietnam en 1967 et 1968. Vous participerez à diverses opérations. Les 3 types de missions sont présents mais surtout, une partie des offensives se feront par débarquement héliporté. De plus dans certaines missions défensives vous devrez défendre un périmètre plutôt qu'un front. Vous affronterez l'armée régulière Nord Vietnamienne ou alors la guérilla Viêt-Cong.

Comme vous le voyez, le jeu dispose d'une rejouabilité énorme pour ne pas dire infinie, de par les différentes situations et par le fait que les surfaces de jeu sont aléatoires à chaque mission. Une même mission rejouée une deuxième fois sera complètement différente. Une mission sera bouclée entre 2 et 5 heures selon votre connaissance des règles et la taille de celle-ci.

## VOTRE COMPAGNIE

Je vais débiter par l'organisation tactique de votre compagnie car tout le système en découle. Vous garderez votre compagnie tout le long de la campagne ce qui signifie que si celle-ci se trouve amputée de certains éléments à la suite d'une mission compliquée, vous pourrez très bien commencer la suivante avec un effectif réduit. Cependant rassurez-vous vous disposerez d'un certain nombre de remplacement pour combler vos pertes. De plus le bataillon met à votre disposition certains équipements comme des armes lourdes ou alors des équipes spécialisées. Leur nombre dépendra de la mission et ils seront toujours disponibles. Leur perte n'impactera pas votre compagnie sur la durée.

A la fin de la mission vous aurez accumulé des points d'expérience grâce à diverses actions. Ces points vous permettront de faire évoluer vos hommes. Il existe 3 niveaux : Green, Line et Vétéran. Ces statuts auront une importance capitale car les unités les plus expérimentées piocheront un nombre supérieure de cartes action pour réaliser diverses choses. Ils impactent tout : la capacité à réaliser certaines actions, à encaisser des pertes, à se rallier... Vous réfléchirez deux fois quand il s'agira d'engager vos vétérans dans une action hasardeuse.

Le personnel du bataillon ne peut jamais acquérir d'expérience.

Voici votre compagnie :



**Le QG de compagnie** : C'est la tête pensante de votre compagnie évidemment. Vous ne devriez l'exposer que très rarement et le déplacer sur des zones « nettoyées ». Sa perte n'est pas automatiquement synonyme de défaite mais elle peut paralyser la compagnie pour plusieurs tours.



**Le XO Officer** : Pas facile au début de campagne car il est généralement Green. C'est un QG de secours dirons-nous. Laissez-le au contact du QG de compagnie pour qu'il puisse avoir facilement des points d'actions et à proximité de certaines armes de soutien. Il les dispatchera quand la situation s'envenimera sur le front. Dernier rôle et non des moindres : si votre QG de compagnie est hors de combat, c'est lui qui prendra la relève.



Le 1st Sergent : C'est le nerf de la compagnie. Il est généralement vétéran et devrait encadrer les QG de Section. Quand ceux-ci seront à sec ou empêtrés dans un sale combat, sa capacité à bouger, s'infiltrer etc. lui permettra de débloquer la situation. C'est un élément primordial pour le maintien de la compagnie.



Le QG de Section : Dernières têtes pensantes avant le combat, ils seront directement dans le feu de l'action. On atteint un niveau de perte assez élevé chez eux, ce qui les empêche parfois d'acquérir de l'expérience. Leur perte peut bloquer toute une partie du front pour plusieurs tours. Intervient alors le 1st Sergent qui essaiera de fixer le problème, soit en recréant un nouveau QG de Section avec les troupes restantes, soit en dirigeant directement les squads, même si dans ce dernier cas, il sera parfois moins efficace : impossibilité d'effectuer des « actions de Section ».



Les squads : Le muscle de la compagnie. Tout découlera d'eux en dernier ressort. Bien peu efficaces lorsqu'ils sont Green, ils deviennent redoutables quand ils atteignent le statut de Veteran. Cependant ils s'effilocheront en divers petits groupes de soldats difficilement commandables au fur et à mesure des pertes inévitables. Vous devez essayer de maintenir leur intégrité au combat grâce à des ralliements et les sortir d'un feu ennemi aussi rapidement que possible. S'ils peuvent encaisser un tir de MG sur 1 tour, au bout de 3 ils craqueront à coup sûr.

## LES ORDRES ET LA CHAÎNE DE COMMANDEMENT

Pour bien comprendre l'importance du respect de la chaîne de commandement voici comment fonctionne le système. Au début de son tour de jeu, le joueur va piocher une carte action pour son QG de Compagnie. Sur cette carte figure 2 valeurs de « points d'action », une faible et une grande. Pour le QG de la compagnie vous prendrez la plus forte, par exemple 6. Le QG dispose donc de 6 points d'actions. A ce stade, le joueur doit choisir entre utiliser ces points pour ordonner directement aux troupes d' « effectuer des actions » (bouger, demander un tir de barrage...) ou alors il utilise ces points d'action pour « activer » des QG subordonnés. Lors de la phase des subordonnés, le joueur pioche une nouvelle carte action. Si ce QG subordonné a été activé précédemment par le QG de Compagnie alors vous utiliserez la valeur la plus grande des points d'action, sinon le QG subordonné utilisera la plus faible, qui peut simplement être 0.

Comme vous le voyez respecter la voie hiérarchique vous gratifiera d'un nombre plus important de points d'action, donc d'une mobilité et d'une souplesse accrue.

Ces points d'action sont le seul moyen pour faire agir vos troupes. Vos squads, équipes etc. ne peuvent rien faire sans qu'un QG ne leur en donne l'ordre. Seule l'action de tir est automatique une fois que l'ennemi est découvert.

Malheureusement, donner des ordres est un casse-tête. Il va falloir que tout ce beau monde soit en communication, sinon la chaîne est bloquée. De plus cela est conditionné par la technologie des communications. On communique mieux au Vietnam qu'en Normandie.

Pour que la communication soit effective il faut que l'émetteur et le récepteur soient :

- sur la même zone sans qu'aucun des deux ne soit sous un abri
- sur la même zone et sous le même abri.

Il s'agit dans ce cas d'une communication verbale.

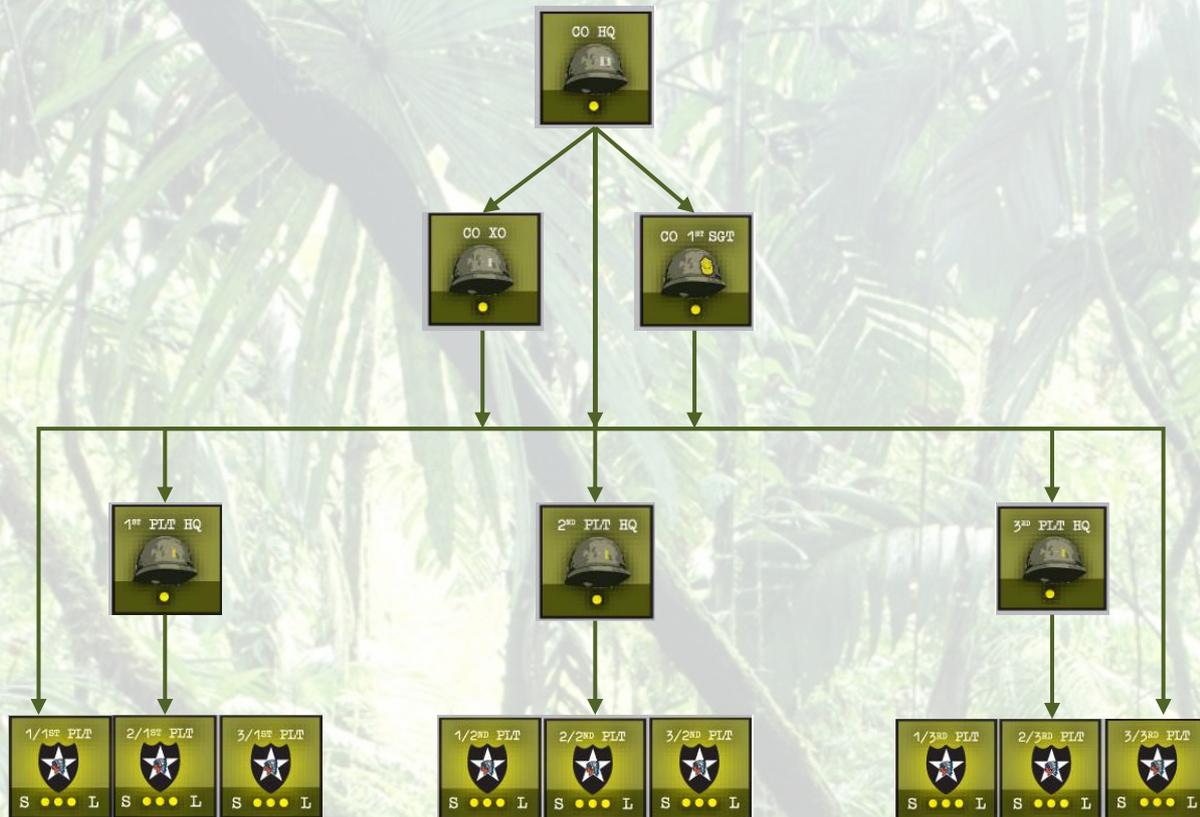
Sinon, vous devrez utiliser les radios et téléphones à votre disposition. Les règles vous laissent le choix mais l'auteur précise qu'historiquement, les radios étaient utilisées lors d'attaque et les téléphones lors de défense. Je vous conseille personnellement d'utiliser cette contrainte historique.

Les radios durant la Normandie et la Corée ne sont effectives que si l'émetteur et la réception ont une ligne de vue l'un sur l'autre et si aucun des 2 ne se trouvent sous un abri. Autant dire qu'elles sont bien peu efficaces. Arrivé au Vietnam, cette contrainte est levée et la communication toujours possible.

Le téléphone lui agit comme les radios du Vietnam mais il faudra étendre des lignes qui pourront être coupées lors de barrages d'artillerie.

Enfin ces radios et téléphones ne sont pas nombreux. Ils sont en nombre suffisant pour équiper seulement vos QG en Normandie et Corée. Au Vietnam, vous pourrez équiper quelques squads en plus, ce qui permettra une très grande mobilité.





Tout le challenge sera d'essayer de maintenir une avance efficace - les missions se jouent en un temps donné - en prenant en compte toutes ces ruptures de contact. Vos troupes parfois n'agiront pas comme vous le souhaiteriez, notamment pour le tir. En effet, dès qu'un ennemi est repéré (*Spotted*), vos troupes répliquent automatiquement. Il y a alors échange de tir. C'est un des points que j'adore dans ce jeu : vos troupes se défendent par elles même et tireront sur l'ennemi dès que possible. Et cela peut être pénible. Si vos gars tirent sur un squad ennemi depuis 2 tours et qu'une HMG se déclare sur leur droite, ils ne changeront pas de direction par eux même, trop occupés à allumer l'ennemi en face. Il faudra dans ce cas leur donner l'ordre de le faire. Ce cas est aussi applicable pour l'avance, c'est à dire que si vous faites avancer vos troupes au travers d'une PDF amie (direction de tir), il faudra donner l'ordre aux autres d'arrêter de tirer.

L'avance est particulièrement compliquée à gérer. Imaginons que le QG de Section et un squad rattaché soit sur une même zone. Le QG donne l'ordre d'avancer dans une carte adjacente, ce qui déclenche un tir ennemi qui se déroule moyennement bien. Votre squad est cloué (PIN, nous en reparlerons) et son tir de réaction est bien peu efficace. Voilà donc votre chaîne de communication avec le squad rompue : carte différente et le squad ne dispose pas de radio ; et pourtant il va falloir avancer.

S'offrent à vous plusieurs solutions :

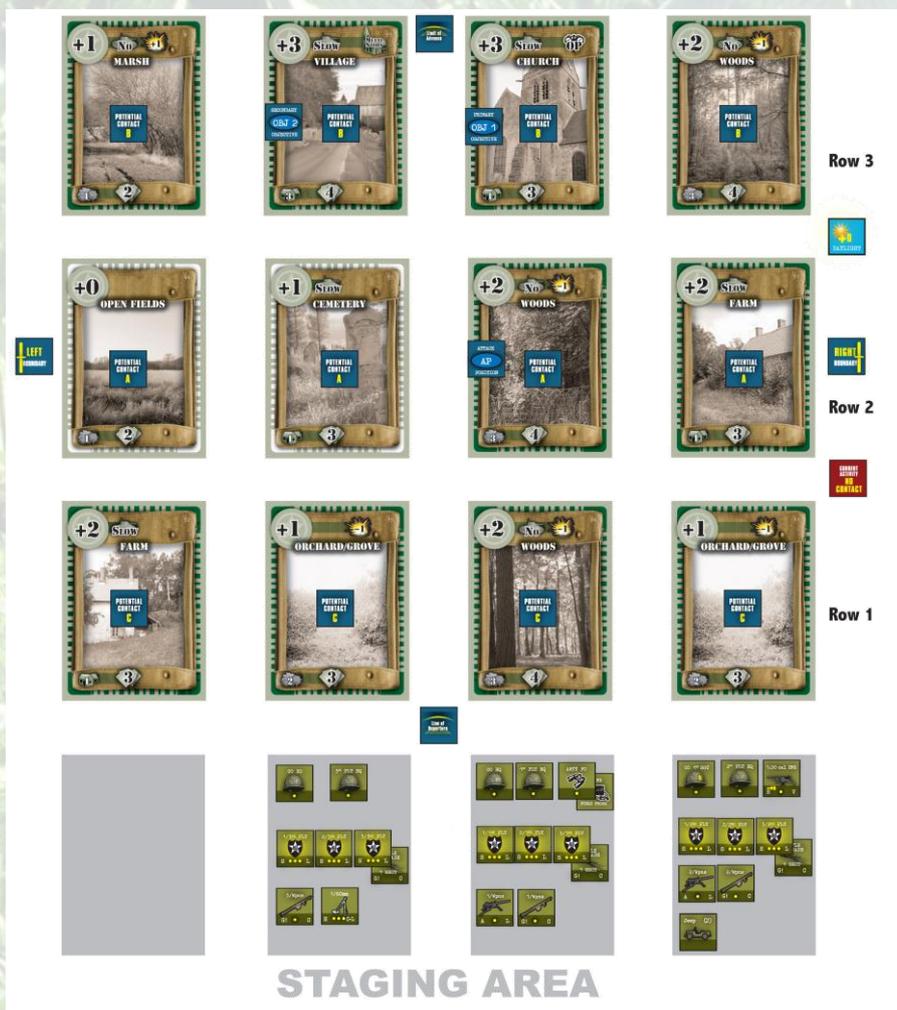
- La première est d'attendre la phase d'initiative générale où une carte est piochée et les points

attribués à n'importe qui. Cela permet de faire agir des squads sans qu'ils reçoivent d'ordre direct. Mais ils sont en nombre limités et vous pouvez très bien n'en avoir aucun.

- La deuxième est risquée car il s'agit de faire avancer directement un QG sur la zone sous le feu ennemi. Vous pouvez faire avancer le QG de section ou alors le 1st Sergent ou le XO Officer. Mais il y a de grandes chances qu'ils se fassent allumer à leur tour. A moins de couvrir l'avance par un écran de fumée. Cela ressemble tout de même à une solution critique dont les conséquences doivent être sciemment évaluées.
- L'utilisation des fumigènes. Au début du jeu vous disposez de plusieurs fumigènes de couleur auquel vous attacherez un ordre précis qui ne sera pas changé par la suite : par exemple : « 2<sup>nd</sup> section à couvert » ou « si tir ennemi à gauche, changez la direction de tir ». Comme vous le voyez cette étape est très importante car elle peut vous permettre de garder un rythme convenable ou bien carrément de vous sauver la mise.
- Enfin vous pouvez bien évidemment essayer d'envoyer de nouveau une autre unité afin de faire taire l'ennemi, au risque de vous retrouver une nouvelle fois au tapis.

Comme vous le voyez, l'affaire n'est pas simple. L'essence du jeu est ici : comment commander des hommes sous le feu ? Les situations seront nombreuses mais les

outils et les tactiques à votre disposition aussi. Cette partie est extrêmement bien rendue et fera appel à votre sens tactique mais aussi à votre débrouille.



## LE TIR

Dans *Fields of Fire* le tir est assez original. Lorsqu'un ennemi est détecté, les unités qui ne sont pas en train de tirer ouvriront le feu. On place un marqueur indiquant la direction du tir (PDF – *Primary Direction of Fire*) et sur la zone cible, un marqueur de Volume de Feu avec une valeur de tir (VOF – *Volume of Fire*).

Le PDF : Toute unité qui rentre dans une zone ayant un PDF, tirera automatiquement en suivant ce PDF. Ainsi pour chaque zone il n'est possible d'avoir qu'un seul PDF, même si vous avez plusieurs unités.

Le tir est résolu dans la phase adéquate en tirant une carte action.

Le VOF : Les armes classiques des squads ont une valeur de 0, les armes automatiques -1, les armes lourdes -3. Certaines frappes aériennes ont un volume de feu de -7 au

Vietnam. L'artillerie aura généralement un volume compris entre -3 et -6.

Le VOF et le PDF resteront quoi qu'il arrive. Par « quoi qu'il arrive », j'entends même si les troupes ennemies disparaissent ou soient détruites ! Vos GI's auront besoin d'un ordre de mouvement, un ordre « Stop Fire » pour qu'elles cessent de tirer ou d'un ordre « Shift Fire » pour changer la direction de tir.

Ainsi, si vous éliminez un ennemi et que vous souhaitez investir la carte libre, vous feriez mieux de demander aux tireurs de stopper sous peine de devoir expliquer à vos supérieurs un « friendly fire » !!

Lors de la résolution, des modificateurs positifs (le couvert de la carte, la présence d'un abri ...) s'appliquent ainsi que d'autres négatifs (le fait de bouger). L'échelle ira de -4 à +6. Plus le chiffre est faible, plus le tir sera efficace... La

somme est alors soumise à un tirage de carte qui donnera un résultat : Manqué, *Pinned*, Hit.



Une fois qu'un HIT est obtenu, vous tirerez une seconde carte action et regarderez les dégâts causés. Ces dégâts sont dépendants de l'expérience de la cible. Un vétéran résistera beaucoup mieux à un HIT qu'une unité Green. Les dégâts provoquent l'effritement de la cible, c'est à dire que plusieurs pas de la cible se transformeront en LAT, Limited Action Team, troupes à l'efficacité réduite, nous en reparlerons plus tard, ou pire en *Casualties*, qui sont des troupes hors de combat pour de bon.

Par exemple un squad de 3 pas soumis à un HIT, peut se transformer en un squad de 2 pas + 1 LAT ou carrément en 2 *Casualties* + 1 LAT.

Enfin toutes les troupes qui subissent un HIT, dont les LAT créées, seront *Pinned*.

Les volumes de feu ne sont pas cumulatifs et on appliquera sur la cible le meilleur modificateur ; c'est à dire le plus faible. Ainsi si vous avez une arme lourde et une mitrailleuse, seul le VOF de l'arme lourde s'appliquera.

La question qui se pose donc est l'intérêt d'empiler diverses armes. Il existe un ordre « *Concentrated Fire* », qui lorsqu'il est réussi, permet d'ajouter un modificateur de -1, qui lui, est cumulatif. Vos armes lourdes servent donc à poser une base de feu et les squads autour, s'ils réussissent à concentrer leur feu, ajoutent des -1 cumulatifs. « *Concentrated Fire* » pour des armes lourdes donne aussi un modificateur de -1 mais en plus utilise une « munition » de plus, car les armes lourdes disposent de munitions en nombre limité.

La gestion de ces munitions est primordiale. Nous avons vu que dès qu'une unité dispose d'une ligne de vue sur un ennemi découvert, elle ouvrira le feu. Ainsi si le squad sur le flanc droit « spot » un ennemi, la mitrailleuse située sur la gauche ouvrira le feu, même si vous vous vouliez garder vos munitions pour autre chose. Et n'oubliez pas que vos troupes continuent de tirer même si l'ennemi disparaît. Il faudra donc s'assurer que ces armes de soutien soient encadrées par un QG pour pouvoir les faire s'arrêter de tirer, même s'il existe la phase d'initiative pour les faire agir par elle-même. Cependant vous verrez que sur le champ de bataille les situations sont nombreuses et que les points d'action de la phase d'initiative seront nécessaires ailleurs.

C'est aussi un nouveau challenge que d'amener vos armes lourdes sur la ligne de front. En effet si vous les faites avancer en tant que troupes d'assauts, rien ne vous dit qu'elles ne vont tomber sur un tir de barrage. Si vous la faites avancer après que l'ennemi ait posé un VOF sur la zone, il sera compliqué d'arriver à bon port car les armes lourdes ne peuvent pas effectuer l'action « *Infiltrate* » qui permet de bouger sans être marqué « *Moved* », c'est à dire avoir un malus de -2 contre. Bref pas facile. La première solution : il faut trouver un bon endroit pour les MG et autres mortiers de 81mm. Généralement une colline pour une belle ligne de vue, un village avec des champs autour pour une bonne Protection ... Cette zone devra être sécurisée par vos squads afin de positionner vos armes lourdes pour les futurs assauts. Mais évidemment dans ce cas c'est laisser la main au hasard du terrain. Il faudra donc appliquer la fameuse maxime : Find, Fix, Flank.

**FIND :** Dans un premier temps il vous faut absolument « *Spotter* » cette fichue mitrailleuse. Et là il n'y a pas de secret, il faut du monde, et des points d'action. Les Veterans s'en sortiront bien mieux mais il peut se passer du temps avant de savoir d'où viennent les tirs.

**FIX :** Une fois le contact établi avec l'ennemi, maintenez une pression sur l'ennemi. Au mieux il reculera ce qui l'exposera, au pire il craquera ce qui le mettra à la merci de votre assaut. Dans tous les cas essayez d'appliquer une forte puissance de feu.

**FLANK :** Une fois l'ennemi fixé, essayez de tourner sa position. Le profit est double : Tout d'abord vous obtiendrez le bonus de feu croisé, ce qui est toujours appréciable et, si l'ennemi recule, il sera exposé et vous pourrez facilement le détruire lors de sa retraite. Entre maintenir une chaîne de commandement efficace pour manœuvrer vos hommes, s'assurer de la coordination des actions - mouvement / tir - et avancer en faisant face aux impondérables de la guerre, il vous faudra réfléchir longuement. Partez du principe que toutes vos actions sont risquées, c'est à vous de dégager le meilleur ratio perte / profits..

## LE MOUVEMENT

---



Le mouvement est très simple à *Fields of Fire*. Vos unités doivent recevoir l'ordre de bouger sur une zone adjacente. L'unité est alors marquée « *Moved* » et tous les tirs contre elles auront un modificateur de -2. Une unité ne peut plus bouger si elle est marquée « *Moved* » et les armes lourdes ne peuvent tirer.

Ainsi vous déplacerez vos unités une seule fois par tour.

Il existe cependant un ordre « *Infiltrate* ». Cet ordre ne peut être donné que si la zone de départ ou d'arrivée contient un marqueur VOF. Si le test échoue, l'unité est marquée « *Moved* » comme un mouvement classique. Si le test réussit, l'unité n'est pas marquée « *Moved* ».

Ainsi vous pourrez la refaire avancer. Chaque unité ne peut recevoir qu'un seul type d'ordre par phase mais cela vous permettra d'audacieuse manœuvre.

Imaginons que durant la phase des QG subordonnées vous ordonnez à un squad A d'avancer sur une zone où se trouve déjà un squad B ami sous le feu ennemi : donc avec un VOF dessus. Vous ordonnez au squad A d'infiltrer la carte. L'unité, si elle réussit, n'est pas marquée « *Moved* ». Durant la phase d'initiative, utilisez les points disponibles pour réinfiltrer une zone plus en avant. Votre squad B a fixé l'ennemi et le squad A en a profité pour progresser plus avant et ainsi appliquer, par exemple, un feu croisé sur le squad ennemi.

Évidemment vos squads seront loin du QG est donc difficilement commandables mais l'avance est à ce prix.

Ceci n'est qu'un exemple des nombreuses tactiques que vous pourrez mettre en place pour avancer ou tourner une position. Mais évidemment tout cela n'est pas sans risque. Comme à chaque fois dans *Fields of Fire* toutes les décisions doivent être mûrement réfléchies. Si votre squad échoue dans son infiltration, il se retrouvera avec un malus de -2 sur une carte avec un VOF ennemi, et ça vous n'aimerez pas. On voit alors apparaître la force des troupes « *Veteran* » qui piocheront 3 cartes pour savoir si l'action réussit alors que vos « *green* » n'en piocheront qu'une seule.

## L'ASSAUT

---

*Fields of Fire* ne modélise pas clairement le combat au corps à corps. A la place l'auteur a choisi la « *Grenade Attack* : VOF de - 4 ». Mais clairement il s'agit ici de l'assaut au corps à corps avec tous les risques que cela comprend. C'est une action qui nécessite un tirage de « *carte action* » pour réussir.

L'attaque à la grenade doit se faire sur la même carte et elle cible soit une unité en particulier, soit toutes les unités dans le même abri.

Cette attaque n'est pas affectée par la pluie, le brouillard et la nuit et toutes les attaques à la grenade sont cumulatives. Vous pouvez donc atteindre des modificateurs de -12 !!

Arme absolue me direz-vous ? Oui et non. Clairement pour déloger un adversaire, genre de nuit dans un bunker qui se trouve dans un village, c'est très efficace. Par contre il y a plusieurs revers de médailles :

- Toute unité qui subit une attaque à la grenade dispose elle aussi d'une attaque gratuite. Tout de suite on voit apparaître la dangerosité de la chose. Prendre d'assaut une position occupée par des Fallschirmjäger « *Veteran* » avec des *Green* est une action qui tournera mal dans la majorité des cartes.
- Si votre attaque échoue, on placera un marqueur « *Grenade Miss VOF -1* » sur la carte qui affectera tous les occupants de la carte, vous compris.
- Enfin il va falloir construire cet assaut. Rentrer comme un fou dans la zone sans support ne sert à rien. En effet si vous avancez dans la zone cible sans infiltration vous serez marqué « *Moved* ». On a déjà vu le problème d'un tel marqueur. Une solution : tirer sur la carte cible avec des troupes amies, ce qui permettra l'infiltration des troupes d'assaut. Ou alors partir d'une carte déjà sous le feu ennemi, mais ce n'est guère facile d'avoir des troupes sous le feu aptes à charger.

Comme le voyez l'assaut amène son lot de défis tactiques et de risques. L'utilisation de l'attaque à la grenade différa au cours des campagnes. Durant la WW2, vos troupes ne disposent que de ces grenades à main et d'un nombre réduit de « *Rifle Grenades* » par mission, 3 pour être précis. Ces « *Rifle Grenades* » vous permettent de grenader une carte adjacente sous réserve de ne pas se trouver sous un abri. Elles seront tout de même fort utiles pour déloger des troupes bien retranchées. La campagne coréenne vous prive de ces « *Rifle Grenades* ». Un seul moyen de grenader : l'assaut pur et simple. Enfin au Vietnam, tous les squads disposent intrinsèquement d'un lance grenades de 40mm qui permet de grenader une carte adjacente, même lorsque vous êtes sous abri et sans limite de munitions. Ainsi il n'est plus nécessaire de monter à l'assaut directement.

Comme on le voit, les tactiques évolueront au fur et à mesure des campagnes. Si les 2 premières seront sans doute sanglantes lors des corps à corps, le matériel durant le Vietnam vous affranchira de toute attaque hasardeuse. Malgré cela, il peut parfois s'avérer judicieux de monter à l'assaut avec vos GI's au Vietnam car les ennemis ne

peuvent pas tirer en dehors de leur zone, si vous occupez cette même zone.

## L'ARTILLERIE

---



Armée américaine oblige, vous serez allègrement fourni en canons et autres mortiers. On peut distinguer 2 types d'artillerie. La première se situe sur la carte généralement sous la forme d'une batterie de mortiers de 60mm. La seconde correspond à des canons, des frappes aériennes et autres gros calibres qui se situent hors carte.

Donner du canon qui se situe hors carte nécessite un tirage de « carte action » et donc est soumis au hasard. Le nombre de cartes à tirer dépend de la qualité du demandeur et son identité. A chaque mission, vous est indiqué qui peut demander un tir de barrage, combien de fois et avec quelle efficacité.

Au début de chaque mission, le bataillon vous fournit divers observateurs spécialisés. Généralement vous disposerez d'un Obs. d'Artillerie gérant les canons style 105 mm, un Obs. de Mortier s'occupant des mortier de 81mm. Plus rarement d'un Obs. Aérien guidant les bombardiers.

Tous les Obs. peuvent commander n'importe quel barrage, la différence sera le nombre de carte tirée. Ainsi L'Obs. d'Artillerie tirera 3 cartes pour appeler les canons de 105 mm alors que l'Obs. de Mortier n'en tirera que 2 et inversement. De plus votre QG de Compagnie peut aussi commander un tir et plus rarement les QG de Section. Intervient alors la qualité du QG. Tirage avec +1 carte pour « Veteran » ou -1 pour un « Green ».

L'Obs. Aérien ne pourra lui commander qu'aux seuls avions. Les frappes aériennes sont très puissantes (VOF -7) mais vous ne disposerez en général que d'un tir. De plus vous devrez marquer la cible ou une unité adjacente amie aux fumigènes avant, ce qui demande un minimum de préparation.

Pour l'artillerie et les mortiers vous disposez de différentes missions de tir. La plus commune et plus nombreuse est le tir de barrage classique. Il dispose d'un VOF allant de -6 à -3 suivant le calibre. Le but ici est évidemment de supprimer une menace adverse. Mais sachez que sur les zones soumises à un barrage, les unités ennemies ne peuvent plus tirer en dehors de leur zone. Ainsi même un faible tir de mortier de 81mm sur une position retranchée style bunker et tranchées peut vous être utile. Vous aveuglerez la MG qui est y est postée et pourrez évacuer ou faire avancer vos troupes, selon le besoin.

Vous disposez aussi de tirs de *White Phosphore* pour aveugler l'ennemi, et enfin, de tirs d'illumination pour éclairer une large zone durant la nuit.

On retrouve la même problématique qu'avec les armes lourdes, à savoir amener l'Obs. en vue de l'ennemi sans

souffrir. Le moindre coup suffit pour le mettre hors d'état de combat.

Pour l'artillerie sur carte c'est un peu plus simple : ce sont des mortiers de 60mm avec un VOF de -3. Il s'agit de commander un tir à cette unité ou de commander un tir à un QG situé sur la même carte que le mortier. Ce tir doit être commandé par une unité avec ligne de vue sur la cible et ne nécessite pas de tirage de carte, la réussite est automatique. Cela en fait un soutien très flexible et facile d'accès. Seul point noir, lorsqu'il se déplace il ne peut tirer et ne peut infiltrer. De plus c'est une unité solide car elle dispose de 3 pas de perte.

## LES ARMES DE SOUTIENS

---



Vous disposez de plusieurs armes de soutien sur lesquelles je ne m'attarderai pas. Il s'agit de MG et divers mortiers et RCL. Elles nécessitent toutes de devoir gérer les munitions et les canons doivent tester leur tir avec un tirage de carte action.

Toutes ces armes de soutiens vous sont fournies par le bataillon au début de la mission et doivent être assignées à une formation spécifique, généralement une section. Seule cette section et les QG de plus haut rang pourront faire agir ces armes.

Ici débute donc la planification d'une stratégie pour la conduite de l'opération. Il est évidemment peu probable que vous assigniez les mortiers de 60 mm, lourd et demandant du temps pour la mise en batterie, à une section qui sera en première ligne. Vous devez donc bien définir les objectifs de chaque formation afin d'avoir une efficacité maximale. A cela, ajoutez l'assignation des ordres des fumigènes colorés et les différences qui apparaîtront entre les sections au cours de la campagne - avec l'expérience -, et vous vous rendrez compte à quel point la planification est extrêmement importante, voire décisive.

## LE MORAL

---

Nous allons nous attarder quelques instants car *FoF* modélise le moral des unités assez spécifiquement. En effet il y a 4 niveaux de moral pour les troupes, du moins pire au pire : *Fire Team / Assault Team, Litter team, Paralyzed Team*. Ces « états » sont obtenus lors de la résolution des tirs et sont la conséquence d'un HIT. Chaque niveau a ses propres restrictions quant aux actions disponibles. Tous ces niveaux sont représentés par des pions symbolisant des pas de troupes affectés durablement. Ces pas sont appelés LAT : *Limited Actions Team*. Tous les LAT sont Green, sauf les *Assault Teams* qui sont Line.

Vous pouvez faire évoluer leur état d'un cran (i.e. de *Paralyzed* vers *Litter*) via l'action « *Rally* », mais étant donné l'état *Green*, cela sera difficile. On peut même acter que dans certains cas c'est inutile.

Il existe aussi un état à part : le « *Pin* », qui limite les actions mais ne modifie pas durablement l'état des troupes.

Les *Paralyzed* sont les pires LAT, elles ne peuvent rien faire si ce n'est retraiter sur des cartes amies adjacentes sécurisées. De plus elles peuvent se faire capturer par l'ennemi et ne peuvent pas tirer. Vous devez les protéger et les faire reculer si possible. Malheureusement si elles apparaissent sur la ligne de front ou en profondeur du dispositif ennemi cela sera très difficile. Le cas le plus délicat à gérer sera celui d'un assaut qui aura mal tourné. Vos troupes esseulées lâcheront leurs armes et se rendront. Leur remobilisation sera longue et coûteuse.

Les *Litter Teams* peuvent elle aussi être capturées et ne tirent pas mais disposent tout de même d'une plus large mobilité : elles peuvent ramener des pertes vers l'arrière, infiltrer des cartes... Malgré cela, elles restent fragiles et inutiles au front. Évacuez la zone avec des pertes et vous pouvez essayer de les remobiliser vers une *Fire Team*.

Les *Fire* et *Assault Teams* restent tout de même des troupes combattantes : elles peuvent tirer. Les premières, par contre, refuseront d'avancer sous le feu ennemi et les secondes ne pourront tirer que sur des ennemis situés sur la même carte. Vous pouvez même choisir de transformer un pas d'un squad dans un de ces deux états. Si l'état *Fire Team* est rarement choisi, l'*Assault Team* est très utile pour investir une carte inconnue. Seul souci : elles ne répliqueront pas aux tirs extérieurs à la carte.

Enfin l'état *PIN*, protège un peu plus vos troupes (+1 au tir contre elles) mais elles seront assez peu efficaces au tir. Cependant sur un tir chanceux elles peuvent supprimer une menace et leur simple PDF peut permettre de prendre l'ennemi en feu croisé. Ce *PIN* disparaîtra de lui-même si les troupes ne sont plus menacées. Bref cet état, même s'il limite les actions possibles, n'est pas forcément une mauvaise chose. Il permet de tenir une position le temps que les renforts arrivent en ayant un minimum de répondant.

## **LES BLINDÉS ET ÉQUIPEMENTS MOTORISÉS**

---

Sur les 21 missions, 5 proposent des blindés et autres engins motorisés : 2 en Normandie et 3 en Corée. Les blindés sont regroupés en sections comme l'infanterie avec un QG de Section et 3 autres pions. Tous équipés de radios, ils peuvent toujours communiquer, ce qui en fait les troupes les plus mobiles du jeu.

De plus, toutes les missions en Normandie et Corée vous donnent accès à une Jeep tout au long de la campagne.

Évidemment le principal avantage de ces engins est leur mobilité. Dans *Fields of Fire*, ils ont une capacité de mouvement illimitée, ni plus ni moins. Seule certaines cartes leurs sont interdites et certaines les forcent à s'arrêter. Étant donné que la carte de la mission est aléatoire, cela peut donner lieu à de nombreuses situations : une carte inaccessible à la moitié pour les blindés, un défilé qui lui seul permettra de passer... bref les surprises sont légions.

Leur grande capacité de mouvement donne accès à des tactiques bien connues : overruns sur positions, contournement pour empêcher la retraite ou, du moins, la rendre hasardeuse, feu croisé...

Il existe 2 manières d'utiliser les blindés, en fonction de ce que vous voulez en faire. La première est de les utiliser en tant que section indépendante. Dans ce cas ils agiront comme n'importe quelle section d'infanterie, avec les règles spécifiques des véhicules, bien évidemment. Mais vous pouvez aussi attacher un blindé à une section d'infanterie. Dans ce cas, ils agiront de concert avec la section. Cette option est particulièrement efficace pour couvrir l'avance de l'infanterie et submerger les défenses adverses. Par contre, dans ce dernier cas, le seul moyen pour le QG de section de communiquer avec lui sera par contact visuel. En effet, durant la WW2 et la Corée, les blindés ne communiquent que sur le réseau du Bataillon, les QG de section n'ont accès qu'au réseau de la compagnie.

Enfin les blindés peuvent servir à transporter quelques troupes mais ce n'est pas leur rôle principal qui sera d'être la pointe de l'attaque. Mieux vaut laisser ça aux camions quand vous en disposez.

La jeep quant à elle ne permettra le transport que de 2 pas. Généralement il s'agira du 1st Sergent ou du Xo Officer avec une arme lourde type .50 Cal ou Mortier de 60mm. Elle vous permettra de bouger rapidement vers un endroit nettoyé pour apporter une base de feu. Cette tactique bien que très rentable est à modérer tout de même. Un 1st Sergent dans la jeep qui emmène la HMG, c'est un 1st Sergent qui ne sera pas en première ligne pour forcer vos gars à bouger. Même remarque pour le Xo Officer qui lui ne sera pas aux commandes de diverses armes déjà en batterie.

Mais tout cela dépendra de votre plan initial et de votre style de jeu. *Fields of Fire* permet cette liberté.

## **L'ASSAUT HÉLIPORTÉ AU VIETNAM**

---

Le Vietnam apporte une nouvelle donne au jeu : les hélicoptères. Les missions offensives débiteront par un assaut hélicoptéré, parfois en plein milieu de la carte, soit en plusieurs vagues soit en une seule fois, selon les indications de la mission. Cependant ces hélicoptères restent à votre disposition. Si des éléments de votre compagnie ont réussi une avance importante et nécessitent des renforts, vous pouvez très bien rembarquer des troupes et les faire atterrir ailleurs. Comme toujours à *Fields of Fire*, cela nécessitera un minimum d'organisation pour désigner une nouvelle

Landing Zone - la définir et la marquer au fumigène - qui ne pourra se placer que sur certaines cartes.

Vous disposez de 2 types d'hélicoptères. Les UH-1 ne peuvent contenir que 3 pas, soit un squad, alors que les CH-47 peuvent transporter une section entière.

L'atterrissage en différentes vagues est délicat car vos hélicoptères seront exposés aux tirs ennemis et le Vietnam ne peut vous garantir qu'une zone soit complètement nettoyée. L'arrivée en une seule fois, comme dans 2 des 3 missions offensives vous garantit d'avoir une force entière dès le début mais se fait généralement sur des zones « chaudes ». Le problème dans ce cas, et tous les joueurs de tactique le connaissent est le stacking. Si lors de l'exploration vous tombez sur un ennemi armé d'une HMG ou d'un mortier, cela peut ressembler à un jeu de massacre. Pour pallier à ça, une seule solution : la dispersion dans les zones adjacentes. Mais dans ce cas aussi la multiplication des ennemis peut s'avérer extrêmement dangereuse.

Autre point lors de l'arrivée en une fois, les hélicoptères fournis ne sont pas suffisants pour amener entièrement votre compagnie : 30 pas de transport pour les 40 pas environ de la compagnie. Il faudra faire des choix cruciaux. Comme vous le voyez, il sera difficile de faire quelque chose de « propre » avec une insertion par hélicoptère. Vos troupes seront dès le début soumises à un stress immédiat qui pourra paralyser la compagnie. Et sans mouvement, c'est la mort. Autre point pour parfaire le tableau d'ensemble : les escouades Vietminh et Viêt-Cong sont toutes équipées de lance-roquettes.

## L'ENNEMI

---

L'ennemi diffère bien évidemment selon les campagnes : Allemands pour la Normandie, Nord-Coréen en Corée, et Vietminh et Viêt-Cong au Vietnam.

Au début de la mission sera indiquée la tactique qu'adoptera l'ennemi, il y en a 3 (*Deliberate*, *Delay* et *Hasty*) lorsqu'il défendra, et 2 lorsqu'il attaquera (*Assault* et *Overrun*).

De plus la mission indiquera le statut des unités (Veteran, Line ou Green). S'ajoute à cela la présence d'un leader ennemi et la situation dans laquelle se trouve l'ennemi.

La tactique, la situation et la présence d'un leader affecteront directement la réaction ennemie alors que le statut permettra de réussir, quand besoin est, l'action choisie.

Lors de la phase d'activation ennemie, le joueur regarde dans quelle situation se trouve l'ennemi (PIN ou qui tire sur un ennemi ou qui est à couvert... etc.) et tire une carte qui lui indiquera ce qu'il fera.

Il sera difficile de prévoir ce que fera l'ennemi même si une grande ligne se dégage.

Les troupes Veteran seront de vraies plaies, pour un peu qu'elles soient en tactique *Deliberate*, vous allez suer à les déloger. Vous devez impérativement mettre la pression à l'ennemi et en aucun cas le laisser poser une base de feu.

Rien qu'un résultat PIN, peut mettre en déroute des unités. De plus n'hésitez pas à rentrer sur une carte occupée par un ennemi PIN, vous augmenterez vos chances de le voir reculer. Évidemment, c'est à vous de voir où vous en êtes dans l'avancement de la mission et garder à l'esprit que l'ennemi peut toujours contre-attaquer. Suivant les lois élémentaires de la guerre, elle interviendra toujours au pire moment.

Cette contre-attaque se déclenche grâce à un événement, et la probabilité dépend de la mission. Jetez un coup d'œil en début de mission sur ce tableau pour connaître les risques.

Durant une contre-attaque, des ennemis peuvent apparaître sur toutes les zones adjacentes à l'ennemi ou sur des zones inexplorées. Durant les 3 tours suivants, la séquence de jeu sera la même mais vous vous trouverez en position défensive, car l'ennemi adoptera une tactique « *Assault* ».

Les contre-attaques sont tout simplement meurtrières. Si elles interviennent lors d'un tour où vous poussez vers l'avant, exposant ainsi vos unités, le résultat sera redoutable. Et ne parlons pas des différents QG que vous vouliez déplacer pour suivre l'avance de vos troupes. Ici, on arrête l'avance et on essaye de stopper l'ennemi en limitant la casse, car avec sa nouvelle tactique il est tout à fait possible qu'il reprenne des positions chèrement acquises, ou pire, qu'il puisse faire prisonnier certaines de vos troupes affaiblies.

Ces contre-attaques sont comme une épée Damoclès au-dessus de votre tête. Vous ne pourrez évidemment pas baser votre avance dessus, mais gardez en tête que cela est possible, évitez donc de faire avancer d'un seul coup toute la compagnie. Cela vous évitera des désagréments...

## LES MISSIONS DE NUIT ET LA MÉTÉOROLOGIE

---

Certaines missions auront lieu de nuit ou sous la pluie. Parfois même la pluie apparaîtra par événement ou alors la nuit tombera au fur et à mesure que la mission avancera.

Le principal changement dans ce cas concerne les lignes de vue et les modificateurs de tir. Dans les 2 cas, pluie et nuit, votre visibilité et celle de l'ennemi seront réduites à 1 zone adjacente et tous les tirs auront des modificateurs positifs : les tirs seront donc plus difficiles. Ces modificateurs iront de +2 pour une nuit de pleine lune à +5 pour une nuit sans lune, par exemple.

La pluie, clairement il n'y aura pas grand-chose à y faire. Vous ne pourrez pas la contrer et le modificateur est de +2.

Vous n'attaquerez jamais de nuit. Toutes les missions offensives se feront de jour à part une, en Corée, qui verra la nuit tomber les derniers tours. Je ne m'y attarderai donc pas mais sachez que la nuit favorise une avance : pour les tirs, le +2 de la nuit contre balance le - 2 du mouvement.

Malheureusement cela arrivera en fin de mission, quand vos troupes seront exténuées et donc moins aptes à bouger. Par contre vous effectuerez plusieurs patrouilles de nuit. Et c'est heureux. Le faible nombre d'unités que vous porterez de l'avant sera protégé par l'obscurité. Profitez-en pour bouger vite et sûrement.

La réelle implication de la nuit se situera dans les missions défensives. L'ennemi, dans la grande majorité des cas, attaquera de nuit.

Il faudra donc mettre à profit un de vos pires alliés : les illuminations. Elles vont permettre d'appliquer un modificateur négatif au tir. Vous disposez de 2 types d'illuminations : les fusées éclairantes et les missions d'artillerie éclairantes. Les premières seront utilisées sur la zone même où vous êtes avec un modificateur de - 1 et la seconde répond aux mêmes impératifs qu'une mission d'artillerie et aura un modificateur de -3 sur la zone cible et - 1 sur toutes les zones adjacentes.

Vous voyez déjà la difficulté d'utilisation des illuminations. Vous serez en grande majorité vous aussi éclairé. La seule différence notable est qu'étant en défense la nuit, vous serez déjà à couvert alors que l'ennemi sera sans doute en mouvement. N'hésitez pas à rapprocher et faire avancer un observateur dans un poste avancé qui pourra éclairer les troupes ennemies grâce au barrage, sans exposer les vôtres. Pour se faire, il vous suffira de demander un tir sur une case à l'arrière des positions ennemies. Vous ne disposerez que du -1 mais vos squads resteront dans l'obscurité.

Enfin, vous devrez faire agir de concert vos armes à longue portée avec vos illuminations. Placer les MG en arrière, sur une colline si c'est possible. Elles pourront faire feu sur les troupes illuminées car toute carte illuminée est visible selon les règles normales de ligne de vue.

Toutes les illuminations seront retirées à la fin du tour.

## LES DIFFÉRENTES MISSIONS

---

*Fields of Fire* vous propose 3 types de missions différentes : attaque, défense et patrouille. Cependant vous serez dans la majorité des cas à l'attaque. L'échec d'une mission signifie l'échec de la campagne, bien que la majorité des missions vous donnent droit à plusieurs tentatives. Entre chaque mission vous pouvez acquérir de l'expérience pour vos troupes grâce à certaines actions : capture des objectifs, capture de prisonniers, suivi des ordres, évacuation des blessés...

**Les attaques** devront être effectuées en un temps donné, généralement la mission doit durer 10 tours, et pourront être tentées un certain nombre de fois : généralement entre une et trois fois. Lors de votre deuxième essai, vous commencerez là où vous vous êtes arrêté à première fois.

On voit déjà apparaître l'importance d'une certaine planification : inutile de pousser votre assaut si vous voyez

que vous ne pourrez pas remplir l'objectif et ainsi augmenter vos pertes. Si vos squads sont faibles et que les LAT pullulent, temporisez et reprenez l'avance lors d'un deuxième essai. Vos LAT pourront ainsi se reformer en squads et vous pourrez bénéficier de l'expérience du premier essai.

Cependant il y a des effets pervers à ça. Tout d'abord les missions doivent durer 10 tours. Même si vous contrôlez l'objectif au troisième tour vous devrez attendre la fin. Ce qui signifie que l'ennemi peut encore contre attaquer, ce qui est toujours délicat. De plus les ennemis qui étaient à découvert peuvent se repositionner à couvert et parfois ils peuvent carrément s'enterrer. La position sera dans certains cas encore plus compliquée à faire tomber. Enfin si vous choisissez de repartir directement depuis la ligne de front pour éviter les mouvements inutiles, vous serez dès le début sous le feu adverse.

Encore une fois, c'est ce fameux rapport pertes / bénéfiques qu'il vous faudra essayer d'évaluer au plus juste.

**Les missions défensives** sont plutôt rares mais remplissent parfaitement leur rôle : elles sont rafraîchissantes. Ce coup-ci c'est à vous de vous enterrer et de serrer les dents. Le but de ces missions est de tenir un certain nombre de cartes à la fin des 10 tours. Généralement l'assaut commencera par un bombardement en bonne et due forme suivi de MG et d'assauts de l'infanterie. N'hésitez pas à prendre dès le début des cartes qui sont au-delà de votre zone de setup pour forcer l'ennemi à les traiter et soulager la ligne de front. De plus l'occupation de toute la ligne est primordiale. Elle assure que vous ne vous retrouvez pas en overstacking, ce qui est, sous l'artillerie, redoutable, et évite d'avoir un flanc soumis à un matraquage en règle.

Et il faudra bouger. Faire tourner les effectifs sera nécessaire et suivant la carte, vous devrez prendre des risques en exposant vos armes lourdes. Les laissez en arrière ne vous sera pas d'un grand secours. Gardez plusieurs squads en réserve pour contre attaquer une position ennemie faible ou reprendre un terrain perdu. Enfin faites pleuvoir les bombes autant que faire se peut : votre position défensive vous autorise des bonus pour faire tirer l'artillerie.

D'un point de vue « pratique », ces missions peuvent parfois être lourdes à gérer. Il faudra un minimum d'organisation : les ennemis sont nombreux, les situations nouvelles et parfois vous passerez plus de temps à gérer le jeu qu'à vraiment jouer. Mais ces missions sont rares et c'est avec plaisir que vous les verrez apparaître.

**Les patrouilles** sont les missions les moins intéressantes, du moins en Normandie et en Corée. Vous ne jouerez qu'une seule section par essai, 3 essais, un pour chaque section sur la même carte, et vous devrez atteindre un point précis et revenir. Dans les 2 premières campagnes, les cartes sont trop petites pour que cela soit vraiment intéressant : vous serez à 2 cartes de votre objectif et généralement à portée des différentes armes de soutiens, même si on n'est jamais à l'abri d'une mission catastrophe.

Elles ont cependant une certaine utilité. Tout d'abord avec l'expérience que vous pouvez acquérir et avec les différents Couverts que vous pourrez découvrir. En effet les cartes des missions de patrouille sont conservées ainsi que les Couvert découverts, les champs de mine... Vous pourrez donc essayer de « baliser » le chemin de votre future attaque ce qui avouons-le, peut se révéler déterminant si vous avez une attaque délicate à gérer par la suite : par exemple une attaque en 1 ou 2 essais.

Au Vietnam par contre les patrouilles seront différentes. Tout d'abord la carte change pour chaque section et vous ne la conservez pas pour la mission suivante. Puis elle est beaucoup plus grande et profonde, vous allez vous enfoncer dans la jungle et pour le coup vous serez seul. Enfin les objectifs seront le nettoyage d'une zone particulière ou bien d'un certain nombre de cartes. Cela ressemble à des missions d'attaque mais avec des effectifs réduits.

## LES DIFFÉRENTES CAMPAGNES

---

Le jeu vous propose donc 3 campagnes de 7 missions, à jouer les unes après les autres. Ces campagnes vous obligent à réfléchir sur le long terme car vous devrez gérer vos effectifs en fonction de vos pertes. De plus jeter un œil sur les missions à venir pour voir comment évoluera votre ennemi, tant au niveau qualité que tactique. Penser à bien gérer une avance est primordiale pour mener à bien une campagne.

## LA NORMANDIE EN 1944

---



Historiquement le 9<sup>ème</sup> Régiment arriva le 7 juin en Normandie et resta 70 jours d'affilée engagé avec l'ennemi (sic) avant de se reposer 4 jours. Il fut redirigé ensuite sur Brest pour l'assaut contre la forteresse.

**La première mission se passe du 8 au 10 juin 1944, c'est l'offensive sur Trévières.**

Le premier ennemi que le 9<sup>ème</sup> Régiment rencontra fut la 352<sup>ème</sup> Division de la Wehrmacht qui était une unité composée de vétérans du front de l'est et donc de troupes solides. Appuyées par des canons de 75mm et construites autour des MG 42, les troupes étaient aussi largement fournies en munitions. A titre de comparaison, là où une compagnie américaine alignait 2 mitrailleuses, la compagnie allemande en avait 14. Le retard pris par le support blindé et le fait que l'Aure soit haute, empêcha dans un premier temps de faire parler la supériorité numérique mécanique des américains. Il fallut 2 jours pour faire tomber le village car l'attaque initiale fut un échec. Vous disposerez donc de 2 essais pour mener à bien cette première mission.

**La deuxième mission a lieu du 11 au 19 Juin 1944** et suit directement l'attaque sur Trévières. C'est l'assaut sur Cerisy. Les américains pensaient que la ligne de défense se ferait naturellement dans la forêt mais les allemands fortifièrent et défendirent juste au sud de cette dernière : dans le bocage.

Ici commençait réellement la « guerre des haies ». Les allemands reçurent le renfort de la 3<sup>ème</sup> Division de Fallschirmjägers. Bien que les parachutistes fussent faiblement fournis en munitions, le combat dans des périmètres confinés était leur spécialité. Ce fut le premier réel problème pour les alliés même si la défense allemande fut improvisée dans un premier temps. Heureusement, malgré leur ténacité, les allemands ne purent tenir sur la longueur et bientôt les 18 mitrailleuses que composait une compagnie de paras ne purent donner pleinement de la voix. On considère que dès le début 70% seulement de l'armement allemand ne fut effectif, chiffre qui allait décroître de jours en jours. En termes de jeu, les allemands auront une tactique « Hasty », c'est à dire, improvisée. Ils n'ont pas eu le temps de se préparer complètement et ils devraient craquer plus facilement que dans le cas d'une défense préparée.

Viennent ensuite **les patrouilles nocturnes contre les positions de parachutistes du 20 juin au 10 juillet 1944**. Ces patrouilles devaient préparer le terrain pour la future offensive sur la colline 192. C'est votre 3<sup>ème</sup> mission. Ces patrouilles furent capitales dans la mesure où les allemands étaient au sommet de leur force. En effet les stocks de munitions n'étaient pas encore à un niveau critique et les paras allemands, arrivés depuis le 10 juin, eurent le temps de préparer une solide ligne de défense. Les patrouilles devaient préparer le terrain et reconnaître les divers pièges : champs de mines, goulot d'étranglement ...

**Le 11 et 12 juin 1944 : L'assaut sur la colline 192.** LA noix à craquer. C'est votre mission suivante. Vous ne participerez pas directement à l'attaque de la position mais supporterez l'attaque principale. Ici cependant, vous avez eu le temps vous aussi de vous préparer. Vous démarrerez depuis des foxholes et disposerez d'une position avancée sur la carte (parfaite pour un observateur d'artillerie

ou une MG). De plus, les artilleurs ont eu le temps de régler leur tirs, vous disposerez donc d'un bonus pour bombarder une position. Bref, cette mission est l'assaut par excellence : Des paras encore frais, des défenses bien installées, des attaquants ayant pris le temps de planifier l'attaque ... : un vrai feu d'artifice.

Une fois cette fameuse colline prise, le 9<sup>ème</sup> régiment fut de nouveau mis à profit pour tester les défenses allemandes au travers de **diverses missions de patrouilles nocturnes du 13 au 25 juillet 1944**. Là encore, vous devrez préparer votre future attaque et trouver les couverts nécessaires à l'avance.

**Le 26 juillet et le 7 août. Objectif : Vire.** Les parachutistes allemands commencent à souffrir du manque de munitions et livrèrent des combats d'arrière-garde pour freiner l'avance des troupes US. Concrètement, les MGs allemandes auront moins de munitions et les troupes allemandes alors vétérans, tomberont au niveau Line et auront pour tactique « Delay ». Et enfin vous aurez le support de blindés jusqu'à la fin de la campagne

Enfin, la dernière mission sera l'attaque sur **Tinchebray qui eut lieu du 8 au 16 août 1944**. S'en est fait des troupes allemandes qui malgré des combats retardateurs étaient au bout de leur capacités : ils deviennent green. Cependant cette offensive est un marathon car la

surface est à couvrir est très grande et les allemands, renforcés par des éléments disparates de la 5<sup>ème</sup> Division de *Fallschirmjäger*s, feront tout pour vous freiner.

On aurait tort de croire que cette première campagne, soit une campagne d'introduction. Les *Fallschirmjäger*s sont des ennemis sur lesquels il faudra compter. Le point crucial de cette campagne sera les missions 4 et 5 où les paras allemands seront au sommet de leur force et ils auront déjà ponctionné un nombre important de votre compagnie. Passer ces missions, les paras vont ensuite perdent de leur superbe. Cependant, durant toute la campagne, vous verrez à quel point l'ennemi a eu le temps de préparer ces défenses. Vous tomberez souvent sur des positions renforcées style bunker, tranchées et le bocage est un environnement idéal pour défendre. Il faudra aller les chercher avec les dents et la faible largeur de votre zone d'action fera de cet affrontement une bataille sanglante. Impossible de partir sur de grandes manœuvres, ce sera un affrontement sec et brutal.

Heureusement pour vous, vous disposerez de 6 pas de remplacement à la fin de chaque mission, mais si vos pertes s'accroissent dangereusement vers la 3<sup>ème</sup> mission, les 2 suivantes pourraient bien vous coûter cher. Il n'y a pas de mission couperet, dans la mesure où vous disposez au moins de 2 essais par mission. Profitez de ce temps pour tempérer votre avance. Patience et longueur de temps font plus que colère ni que rage...



## LA GUERRE DE CORÉE EN 1950



**Arrivé en Corée le 28 juillet 1950** via Pusan, le 9<sup>ème</sup> régiment, amputé d'un bataillon, fut la première formation en provenance directe des US.

Attaché à la 24<sup>ème</sup> Division d'infanterie, le « Manchus » livra ses **premiers combats le 8 août**, combats qui virent tomber la colline 165, connu sous le nom de Cloverleaf. Ces combats coûtèrent 161 hommes au régiment et durèrent jusqu'au 18 août, soit 10 jours. C'est pourquoi vous disposerez de 4 essais pour faire tomber la position. La Corée voit la surface de jeu s'agrandir considérablement. Cette mission, par exemple, fait 5 colonnes sur 5 rangées. C'est le premier round pour vous faire la main sur les nouveaux équipements : Canons RCL, artillerie dévastatrice, nouvelles MG ... Prenez le temps et essayez de ne pas perdre trop d'hommes, la suite de la campagne en dépend.

Lorsque Cloverleaf fut prise, le 9<sup>ème</sup> régiment fut chargé de défendre le fameux Réduit de Pusan, le long de la **rivière Naktong**. Il avait en charge le secteur est de la division et devait couvrir 14 km de front continu, ce qui correspond à 4 km par compagnie et 500 m par section ! **Du 27 au 30 août 1950, furent organisées des patrouilles nocturnes** le long de la rivière, la crainte d'une attaque nord-coréenne était forte et fondée. Dans le jeu, ces patrouilles ont moins d'impact que précédemment car la mission suivante est une mission défensive. Cependant trouver un couvert urbain plus en amont peut vous servir à créer une position avancée pour « casser » l'attaque en 2.

**La nuit du 31 août au 1<sup>er</sup> septembre** fut une des plus dures le « Manchus » : la 9<sup>ème</sup> Division d'Infanterie nord-coréenne passe à l'attaque dans la pure tradition communiste. C'est votre première mission défensive et vous devez tenir un front immense : 8 colonnes sur 4 rangées. Vous devrez tenir un minimum de 6 cartes à la fin de la mission. L'attaque coréenne est minutieusement préparée. Tir de barrage sur vos positions, suivi du clac clac des mitrailleuses et enfin l'assaut d'infanterie en vagues humaines. L'ennemi adoptera la tactique « overrun ». Il fera

tout pour déborder vos positions et vous engager au corps à corps. Il tentera même des infiltrations dans vos lignes. Vous ne disposerez évidemment que d'un essai. C'est un combat à mort.

**Le 1<sup>er</sup> septembre**, directement après les combats nocturnes, **l'exploitation nord-coréenne** débuta avec l'arrivée des blindés, des T 34/85 pour la plupart. Ici encore vous serez en défense mais de jour et contre des blindés. Vous devez à tout prix stopper ces monstres et les empêcher de venir vous attaquer en profondeur. Ici, encore plus que pour la mission précédente, votre set up est capital. La moindre carte sans soutien antitank est un boulevard pour les blindés, et vous êtes en plein milieu.

Ces 2 jours de combat coûtèrent au régiment 182 hommes.

Après les 2 jours d'intenses combats le long du Naktong, et malgré les lourdes pertes subies, le Général Bradley décida de contre attaquer pour livrer l'estocade à la 9<sup>ème</sup> Division communiste, qui elle aussi souffrit de très nombreuses pertes. **Cette contre-attaque eut lieu le 3 septembre**, seulement 2 jours après l'assaut nord-coréen. Malgré la désorganisation ennemie et le soutien de l'artillerie cette contre-attaque fut difficile, les effectifs faisant cruellement défaut. L'ennemi est encore « Line » mais sa défense est « hasty ». C'est une contre-attaque surprise qui doit aboutir, vous ne disposerez donc d'un seul essai. All in.

La sixième mission **relate l'assaut sur la colline 201** qui dura 4 jours du **16 au 19 juillet 1950**. L'arrivée de 4500 soldats sud-coréens pour remplacer les pertes américaines fut nécessaire pour reprendre cette colline que les nord-coréens infestèrent de tranchées et de bunker. C'est le cas typique d'assaut contre une position surélevée, retranchée et tenue par un ennemi ne souhaitant rien lâcher. Cette bataille préfigura les terribles attaques que furent Heartbreak Ridge ou Bloody Ridge, qui eurent lieu fin août 1950 et qui ont fait l'objet d'une 4<sup>ème</sup> campagne, disponible gratuitement.

Enfin, la dernière mission visa à définitivement enfoncer les lignes nord coréennes et se déroula du **21 au 27 septembre 1950**. Elle ne posera aucun problème (normalement) : l'ennemi est « green », n'a pas préparé ses défenses, les munitions sont rares et votre puissance de feu est écrasante.

**L'engagement en Corée** sera un véritable challenge. Historiquement, le 9<sup>ème</sup> régiment vit ses effectifs fondre comme peau de chagrin. Et vous aussi. Tout d'abord le terrain est beaucoup plus montagneux et ouvert, ce qui vous permettra de faire parler l'impressionnante puissance de feu mise à votre disposition. Mais aussi beaucoup plus grand.

Et vous jouerez enfin les premières missions défensives. Mais que ce soit en défense ou en attaque, le Nord-coréen sera un adversaire pugnace et mortel. Ces furieux assauts de nuit vous coûteront cher et les engagements au corps à corps seront légions. Évidemment votre taux de perte

grimpera en flèche de manière alarmante lors des 4 premières missions. Il ne sera pas rare de voir votre compagnie amputée d'un tiers voire de la moitié, et vos remplacements n'arriveront qu'après la 5<sup>ème</sup> mission. Et le problème c'est Bradley. Arrivé à la 5<sup>ème</sup> mission, après que vous ayez essuyé moult assauts, que votre effectif soit au plus bas, il vous ordonnera une contre-attaque. Avec seulement un seul essai. C'est clairement ici le tournant de la campagne. Certes vous aurez à votre disposition des chars, des canons et votre puissance de feu semble écrasante mais la reine du champ de bataille, l'infanterie, vous fera cruellement défaut.

Passé cela, malgré une avant-dernière mission rendue délicate par la prise obligatoire de plusieurs collines, le reste devrait aller, les missions vous autorisant 3 essais à chaque fois et vous aurez eu le renfort de troupes sud coréennes.

Cette campagne d'un point de vue stratégique est pour moi la plus dure et la plus intéressante. La terminer demandera du temps et une vision à long terme très agréable pour un jeu tactique.



## LA GUERRE DU VIETNAM DE MARS 1966 À DÉCEMBRE 1970



Contrairement aux précédentes qui dureraient quelques jours voire quelques semaines, cette campagne dure plusieurs années et vous jouerez diverses opérations plutôt qu'une suite de bataille formant une avancée. La zone d'opération se situe au nord-ouest de Saigon, et en majorité le long de la rivière du même nom.

La première opération se nomme **Ala Moana** et sera l'objet de vos 2 premières missions. Cette opération eut lieu du 1<sup>er</sup> décembre 1966 au 28 février 1967. Le but de la manœuvre était de chasser l'armée nord vietnamienne des riches plantations de caoutchouc de Filhol, dans la région de

Hau Nghia. La première mission décrit une insertion par hélicoptère dans une « Cold Landing Zone », c'est à dire que la zone d'atterrissage ne sera pas sous contrôle ennemi, du moins pas au début. Par contre vous allez faire l'insertion en plein milieu de la carte qui se révélera au fur et à mesure de votre avance. Vous pourrez faire arriver votre compagnie en plusieurs fois.

La seconde mission de cette opération sera la défense d'une Night Defensive Position. C'est un périmètre servant de base opérationnel ou de base de soutien. Dans la mission vous défendez cette position centrale retranchée : vous aurez accès aux bunkers, aux mines Claymore etc. et l'ennemi attaquera de nuit depuis toutes les directions. Ambiance garantie.

La troisième mission se nomme **Horseshoe** et a lieu le **30 août 1967** dans la même province que précédemment. Ici vous allez participer à une opération coup de poing, style « Search and Destroy ». Et c'est insertion sur une « Hot Landing Zone », c'est à dire que vous allez atterrir en bord de carte mais dans une zone sous contrôle ennemi et avec une compagnie réduite. En effet lors des insertions en territoire ennemi, les troupes arrivaient à bord d'hélicoptères UH 1. Ces appareils n'avaient pas la capacité de transport nécessaire pour embarquer beaucoup de monde, mais ils étaient rapides et manœuvrables, au contraire des CH 7, énormes mais trop simples à abattre. C'est une mission d'attaque qui peut très très mal se passer si l'insertion est compliquée et vous ne pourrez la tenter qu'une seule fois.

**20 décembre 1967 : Opération Yellowstone**, à 8 km au sud de la frontière cambodgienne. On retrouve ici, une mission défensive nocturne plus classique : vous devrez tenir un front plutôt qu'une NDP. Pas vraiment de nouvelles choses mais un nouvel environnement. C'est à dire que globalement que l'armée nord vietnamienne attaquera classiquement en débutant par des tirs de mortiers puis passera par des vagues humaines en essayant de vous engager au corps à corps. Mais contrairement à la Corée où le terrain (terrain découvert, colline, grands espaces) faisait que vous pouviez briser une attaque à distance, ici c'est la jungle et l'ennemi arrivera beaucoup plus facilement au contact.

**La cinquième mission se passe du 23 au 27 décembre 1968 lors de l'opération Toan Thang II.** Il s'agit d'une nouvelle insertion sur une « Hot LZ » mais avec quelques changements. Tout d'abord il s'agit ici de nettoyer un périmètre de plusieurs cartes et de le tenir et vous ne connaîtrez pas la carte à l'avance, celle-ci se dévoilera au fur et à mesure de votre progression. Avec un peu de chance vous pourriez avoir le renfort de plusieurs tanks en cours de mission.

Les deux dernières missions sont un peu particulières dans la mesure où elles ne correspondent pas à des opérations historiques mais à des missions typiques. Il s'agit de **patrouilles de jour**. La première vous demande d'avancer profondément dans la jungle et nettoyer un chemin et la seconde de nettoyer une zone de 8 cartes. Contrairement aux patrouilles en Normandie et en Corée, vous serez bien seul. En effet dans les précédentes campagnes, le terrain permettait un éventuel soutien des troupes restées en arrière et de profiter de l'obscurité. Ici il fait jour et la jungle, une fois que vous y pénétrerez, vous isolera complètement. De plus la distance à parcourir est beaucoup

plus importante. A titre de comparaison en Normandie il faudra parfois parcourir seulement 2 cartes et revenir, ici vous devrez progresser de 6 cartes. Stressant à souhait.

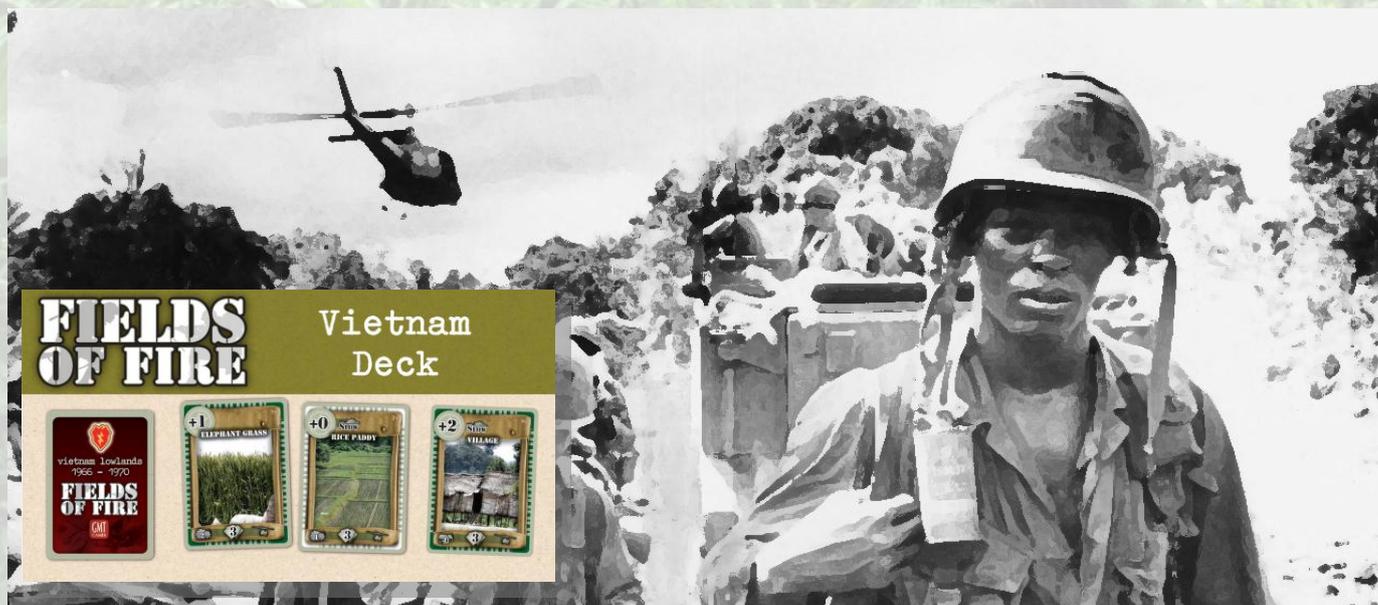
La campagne vietnamienne est vraiment particulière et repose quasi exclusivement sur des données tactiques.

Il faudra certes gérer votre effectif mais le défi stratégique est bien moindre qu'en Corée. Ici ce sont les défis tactiques qui prendront le dessus et ils sont de taille. L'élément majeur est l'apparition de l'ennemi. Contrairement à la Corée et la Normandie, l'ennemi peut apparaître et donc tirer partout et pas seulement sur l'unité qui avance dans une nouvelle zone, cela correspond aux tactiques de guérillas, d'embuscade et à l'utilisation de tunnels. Ainsi jamais vous ne serez vraiment en sécurité, l'ennemi peut surgir n'importe où, ce qui mettra vos nerfs au supplice. Et cela que ce soit le fourbe Viêt-Cong ou le coriace Vietminh.

Ensuite apparaît, comme nous l'avons vu, l'assaut hélicoptère. C'est toujours un point délicat à gérer, d'autant que certaines missions vous limitent sur le nombre de GI's à emmener (les  $\frac{3}{4}$  de votre compagnie), il faudra donc faire des choix drastiques. Vous connaîtrez aussi les joies de défendre un périmètre en pleine jungle et de nuit. Cette mission est terrible, il vous faudra courir de partout et oublier la notion de front, l'ennemi est partout et invisible.

Enfin, vous vous enfoncerez loin dans la jungle pour des missions de patrouille où tout peut arriver, surtout le pire.

Bref, comme vous le voyez c'est clairement les situations tactiques qui seront un vrai défi et c'est heureux pour le renouvellement du jeu. L'adaptabilité sera votre maître mot. Au niveau des remplacements, vous aurez 6 pas après chaque mission et en plus on renverra chez eux 2 pas de vétéran et un QG de vétéran à chaque fois... Pas de super soldat dans le bourbier vietnamien.



## LE MOT DE LA FIN : FIELDS OF FIRE, CE MAL AIMÉ

---

Ainsi s'achève cette présentation de *Fields of Fire*. Elle n'a pas pour but de vous leurrer sur l'investissement en temps pour dompter la bête. Mais s'il existe une barrière, c'est plus sur l'originalité du jeu que vraiment les règles en elles-mêmes. Le jeu n'est bien évidemment pas exempt de défauts mais c'est pour moi un des meilleurs en solitaire actuellement sur le marché, si ce n'est le meilleur.

Vous comprendrez à quel point maintenir une cohésion efficace est compliqué et le rendu pour une situation tactique est selon moi excellent. Le brouillard de guerre change totalement la façon de jouer à cette échelle. Là où dans d'autres jeux tactiques vous faites face à des situations de type jeu d'échec (dû à votre vision complète du champ de bataille et que les squads peuvent faire ce que vous voulez sans réaction indépendante ...) ici vous serez vraiment dans la peau d'un chef de compagnie. Vos pions ne réussiront pas forcément une infiltration, ils ne tireront pas où vous voulez, vos supérieurs vous demanderont de faire telle ou telle chose (via les événements). Plus d'une fois vous vous arracherez les cheveux devant les situations. L'ennemi vous surprendra constamment : il contre attaquera, se repliera ou alors tiendra une position contre toute attente et en dépit des pertes. C'est un réel plaisir de suivre votre compagnie le long d'une campagne et la narration est clairement un des points fort du jeu. Vous assisterez à des actes héroïques alors que dans le même temps sur la carte, le meilleur plan tournera à la catastrophe.

Par exemple lors d'une de mes parties j'avais planifié une avance vers une position retranchée : type bunker en montagne + MG+ squad, bref, la position qui bloque tout le monde. J'avais réussi à attirer le tir ennemi ailleurs et j'ordonnais à mes vétérans d'infiltrer la carte plus en avant, ce qu'ils font avec succès. Ils trouvent un couvert et protègent la zone grâce à des fumigènes : parfait. Le but était de faire avancer un observateur d'artillerie en toute sécurité pour faire taire ces fichues MG qui plombaient mon flanc gauche. A cet instant, l'ennemi reçoit l'ordre de ses supérieurs de déclencher un tir de barrage surprise avec des obus de 122mm. La carte sur laquelle je me trouvais avait été repérée par les artilleurs ennemis ! Résultat : un de mes meilleurs squads hors de combat, la position ennemie protégée par la fumée et les débris de l'explosion et la carte impossible à investir. Voilà le genre de situations auxquelles vous ferez face.

Les pions représenteront bien plus que de misérables bouts de carton et vous hésitez à engager des troupes sur un point difficile du front. Les situations seront nombreuses, voire infinies, et votre sens tactique sera mis à rude épreuve.

Le maître mot de toute partie de *Fields of Fire* est la prise de risque. Chaque action sous le feu ennemi est risquée, il faut juste trouver le bon équilibre et toujours prévoir un plan B. Les plans sans accrocs n'existent qu'au cinéma.

En attendant le deuxième volume et ses Marines,

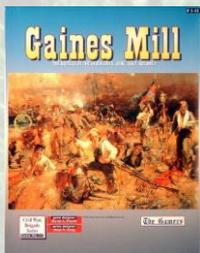
**Keep Up The Fire!**



# LA SAGA DU WARGAME

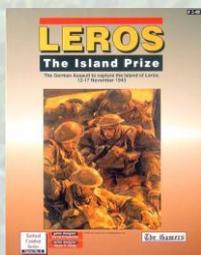
## The Gamers (1988-2001; Homer, MICHIGAN)

En 1988, Dean Essig lance **The Gamers** avec le premier jeu de la Civil War Brigade Series *In Their Quiet Fields* (1988) sur la bataille d'Antietam. Dès le début, le but est de créer des séries de jeux avec un livret de règles général et un livret de règles spécifique comprenant les scénarios. Six séries seront ainsi créées : les CWB, TCS, OCS, SCS, NBS et RSS. **The Gamers** a été racheté en 2001 par MMP mais continue à publier des jeux au même format ; Dean Essig étant responsable de la gamme **The Gamers** au sein de MMP. Dans les années 1990, **The Gamers** avait eu des difficultés financières, se focalisant sur la vente directe par correspondance en voulant éviter la vente en magasin et ses marges réduites, cela avait failli couler la boîte et explique en partie son rachat par MMP. **The Gamers** a publié un *House Magazine* appelé *Operations* qui présentait systématiquement, dans chaque numéro, des articles pour chacune des séries. Le magazine fut continué pendant quelques années par MMP, atteignant le numéro 53, avant d'être transformé en *Operations – Special Issue* pour trois numéros, puis aujourd'hui *Special Ops* dont le numéro 3 est sorti récemment : les deux *Special* comprenant un jeu en encart. Voyons un peu plus en détails chaque série.



**La Civil War Brigade ou CWB** qui comprend aujourd'hui 15 jeux, avec la réédition des deux premiers parus. Les principales batailles de la guerre ont été simulées et trois jeux liables entre eux, couvrent la bataille des Sept Jours : *Gaines Mill* (1997) CWB#11, *Seven Pines* (1998) CWB#12 et

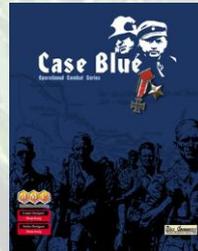
*Malvern Hill* (1999) CWB#13. Notons que **la Regimental System Series ou RSS** reprend le système en le zoomant à l'échelle du régiment. Quatre jeux ont fait partie de cette série, qui a évolué récemment en *Line Of Battle Series* avec MMP.



**La Tactical Combat Series ou TCS** qui comprend aujourd'hui 15 jeux tactiques sur la Seconde Guerre Mondiale ou la Corée. Un hex vaut 125m, un tour 20mn de jour ou une heure de nuit et une unité représente une section. *Leros* (1996) TCS #8 a été présenté dans un ancien numéro

de VG et permet d'appréhender le système sans les chars. *Gross Deutschland* est à l'honneur avec 3 jeux retraçant ses aventures : *GD40* (1993) TCS #5 en France et *GD41*

(1996) TCS #9 et *GD42* (2009) TCS #15 en URSS. Notons *Semper Fi*, TCS #10 qui propose différentes petites batailles en Corée et enfin *Force Eagle's War* (1990) qui tentait d'adapter le système à la guerre contemporaine et n'a pas eu de suite. Avec son système d'ordres et ses mécanismes précis, TCS est une merveille de tactique 2eme GM : trois VG détaillent ses mécanismes et tactiques.



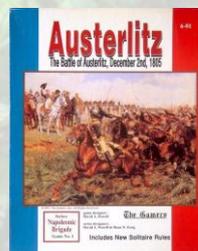
**L'Operational Combat Series ou OCS** qui comprend à ce jour 12 jeux, dont principalement des gros jeux, voir des monstres comme *DAK* (1997) OCS #5, *Guderian's Blitzkrieg II* (2001) OCS #8 et *Case Blue* (2007) OCS #10. Tous les jeux se déroulent durant la Seconde Guerre Mondiale à

l'exception de *Korea : The Forgotten War* (2003) OCS #9. Avec ses mécanismes fins et bien pensés, OCS représente le summum en matière d'opérationnel 2eme GM. Deux VG discutent de *Burma* (1999) OCS #6 et des tactiques de jeu.



**La Standard Combat Series ou SCS** qui a atteint son 15eme jeu tout récemment avec, *It Never Snows* (2012), un Monster Game de cinq cartes et des pions à l'échelle de la compagnie, sur l'opération Market-Garden. Ce système est le moins homogène avec souvent des règles

spécifiques plus longues que les règles standards, des simulations couvrant de simples batailles comme *Bastogne* (2009) SCS #13 ou des campagnes complètes comme *Afrika* (1993) SCS #1 et des jeux allant de la Première Guerre Mondiale jusqu'aux conflits Israélo-Arabes. Mais ce sont souvent des simulations pleines de challenges et très agréables à jouer comme *Ardennes* (1994) SCS #3 ou *Fallschirmjäger* (2001) SCS #8.



Enfin **la Napoleonic Brigade Series ou NBS** qui comprend 6 jeux, quatre officiels et deux téléchargeables gratuitement. Lancée avec des règles trop compliquées, cette série avait pris un mauvais départ mais la dernière version laisse présager plus de succès. Avec son système d'ordres

inspiré de la CWB, il est possible, par exemple, de simuler la surprise d'*Austerlitz* (1993) NBS #1.