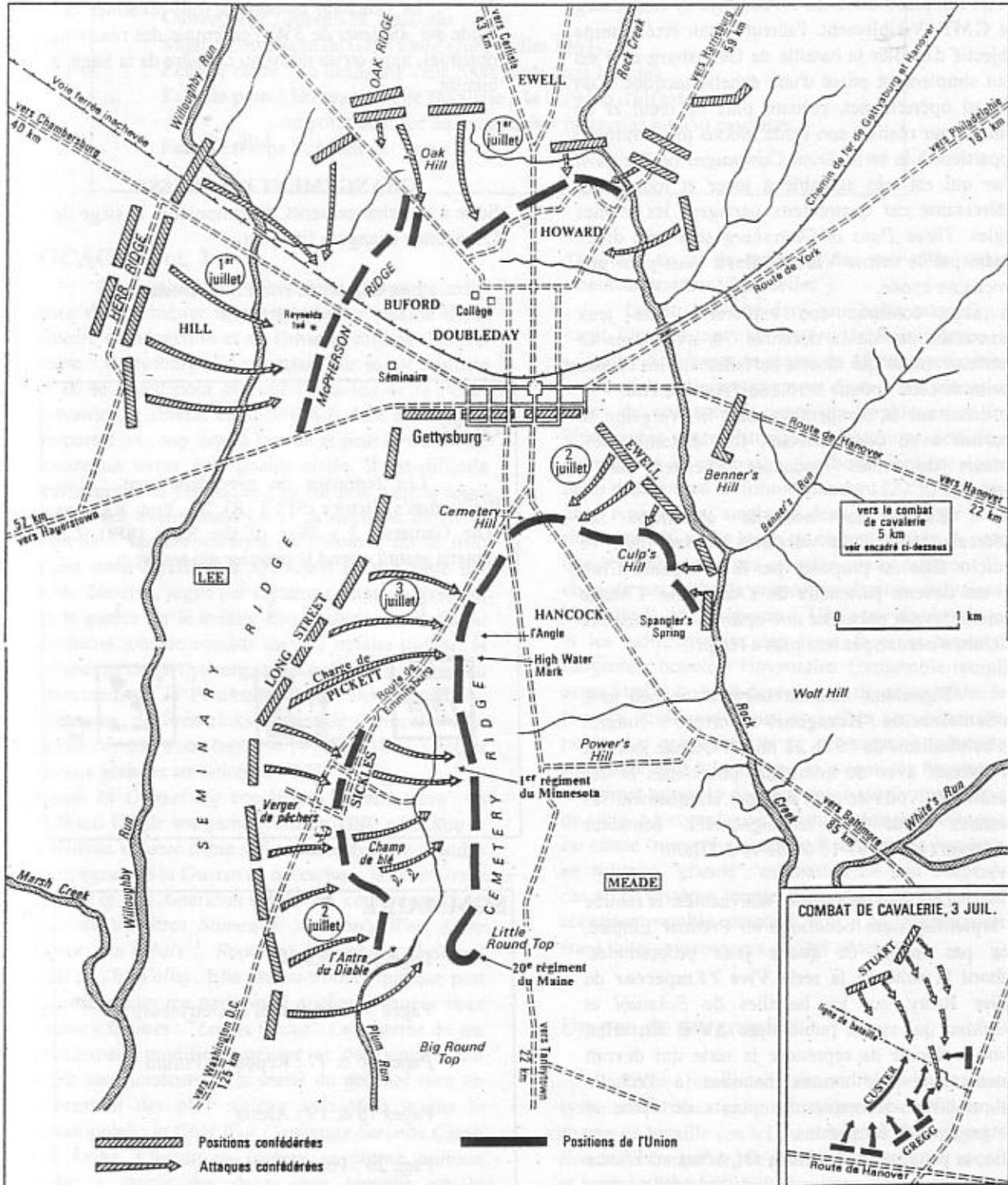


VIEILLE GARDE

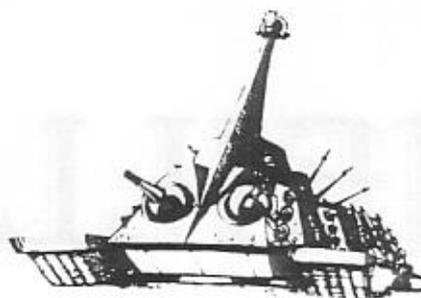
Numero 9 * Parution irrégulière * Bulletin officiel de l'Académie du Wargame * 10 FF



Roads to Gettysburg (A.H.)

EDITORIAL

Paris, le 15 août 1996



Pour la deuxième fois en neuf numéros, l'étude proposée n'est pas celle annoncée dans le précédent **Vieille Garde** : *Roads to Gettysburg* d'AH remplace donc les *Three Days of Gettysburg* de GMT. Visiblement, l'auteur s'était fixé comme objectif d'étudier la bataille de Gettysburg et il est tout simplement passé d'une échelle tactique à un niveau opérationnel, prenant plus de recul et de temps pour réaliser son étude. *Roads to Gettysburg* appartient à la série *Great Campaigns of The Civil War* qui est très agréable à jouer et tout à fait intéressante car quatre jeux partagent les mêmes règles. *Three Days of Gettysburg* sera sans doute étudié par le même **Vincent Bara** mais pour une prochaine année.

La saga continue son exploration des jeux caractéristiques de la décennie 70, avec dans ce numéro : *Alesia* qui illustre parfaitement les *classic games* de cette époque héroïque d'Avalon Hill.

Le débat sur la compétition dans le Wargame se poursuit avec deux discours fort dissemblables, lecteurs de toutes tendances n'hésitez pas à participer !

Enfin, une nouvelle chronique sur différents aspects du wargame s'ouvre dans ce numéro. Elle est proposée par le **Wargame Club** qui est devenu partenaire de l'Académie. Chaque numéro devrait présenter une opinion d'un membre du club, n'hésitez pas non plus à réagir...

Signalons, malheureusement un peu tard, les **Semaines de l'Hexagones** et surtout le congrès des belliludistes du 15 au 28 juillet. Quinze jours de jeu intensif avec de nombreux passionnés et des spécialistes, voilà de quoi occuper ludiquement ses vacances. Pour tout renseignement, contactez **Xavier** au (16) 29 91 17 69 de 19 à 21h00.

Du point de vue des nouveautés, la rentrée de septembre sera bénéfique au Premier Empire, avec pas moins de quatre jeux programmés. D'abord la suite de la série **Vive l'Empereur** de **Didier Rouy**, sur les batailles de *Eckmühl* et *Friedland* qui seront publiés par AWE. En effet, Bruno a décidé de reprendre la série qui devrait présenter de nombreuses batailles à l'échelle tactique avec décompte des points de force et changements de formations.

Enfin, la pénétration de **Clash Of Arms** en France commencera par la version française de deux jeux : *L'Armée du Nord*, revampé, et *Iena*, une nouvelle simulation. Ils seront publiés par **Les Editions de Tilsit** et devraient être aussi beaux que les

originaux. Enfin du napoléonien pour nous changer de la sécession américaine ou du blindé 2ème GM...

Le prochain numéro devrait présenter une étude sur *Ancients* de 3W, l'ensemble des réactions obtenues, ainsi qu'un nouveau chapitre de la Saga, à bientôt...

Luc

CHANGEMENT D'ADRESSE

Suite à des changements matrimoniaux, le siège de l'Académie changera fin Août.

Luc Olivier 8, rue Emile Deslandres
75 013 PARIS

QUIZ

Les réponses du précédent sont : 1 - Wellington's Victory (SPI/TSR), 2 - Yom Kippour (The Gamers), 3 - War of the Ring (SPI). Un numéro gratuit attend le premier qui trouvera.

1

2

3



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 15 : Roads to Gettysburg

Pages 16 & 17 : Réponses Forum

Pages 18 & 19 : Alesia

Page 20 : Polemos du W.C.

Page 20 : L'Académie du Wargame

ROADS TO GETTYSBURG

Ou les tribulations d'un sudiste en Pennsylvanie...

Fiche technique :

Editeur : Avalon Hill (1994)

Concepteur : Joseph M. Balkoski

Sujet : Campagne de Gettysburg (Juin-juillet 1863)

Echelle carte : un hexagone vaut 2000 yards (soit 1,8 km)

Echelle pion : Du régiment de cavalerie à la division d'infanterie

un point de force équivaut à 500 fantassins ou 650 cavaliers

Echelle temps : un tour par jour

GCACW Vol. 3

Le 3 juin 1863 débute une campagne militaire devant mener à la plus célèbre bataille de la Guerre de Sécession et de l'histoire militaire américaine : Gettysburg. En pénétrant sur le sol nordiste et en se fixant pour objectif l'invasion de la Pennsylvanie, le général confédéré R.E. Lee ambitionne de porter un coup fatal à l'union et peut être ainsi mettre un terme à la guerre civile. Il est difficile d'affirmer si le 1er juillet Lee fut pris dans la tourmente des événements ou si sa décision de livrer bataille à l'armée nordiste du Potomac fut le fruit d'une intense réflexion. Quoiqu'il en soit cette bataille décisive, jugée par certains comme le tournant de la guerre sur le théâtre Est, s'achèvera à la fin du troisième jour de combat sur une défaite sudiste. la campagne de Gettysburg, après celle de Bull Run, du Maryland, de la Péninsule, de la Shenandoah, du Manassas, de Fredericksburg et de Chancellorville devait connaître son terme le 14 juillet 1863, mettant fin aux grandes ambitions du Sud.

Roads to Gettysburg conçu par le "dinosaur" de l'édition US de wargame (Avalon Hill) constitue le troisième volume d'une série consacrées aux grandes campagnes de la Guerre de sécession : la série *Great Battles of The American Civil War*. comprenant à ce jour quatre titres *Stonewall Jackson's Way*, *Here Come The rebels !*, *Roads to Gettysburg* et *Stonewall in The Valley*. Elle est sans doute quelque part l'héritière d'un jeu paru voici quelques années chez Victory Games : "Lee vs Grant". Le système de jeu grandement modifié, amélioré et développé allait offrir aux amateurs, à la sortie du premier titre un concurrent des plus sérieux à la série jusque là "monopole" : la *Civil War Campaign Serie* de **Clash Of Arms**. Chacun se forgera sa propre opinion quant à savoir des deux série laquelle est la meilleure, cependant et à n'en point douter le standard d'Avalon Hill par ses grandes qualités saura

s'imposer au fil du temps et des nouvelles sorties (malheureusement "annuelles").

Le jeu présenté dans une boîte magnifiquement illustrée par une oeuvre de Keith Rocco se compose d'un livret de règles de 48 pages contenant - outre les règles proprement dites - les scénarios, notes du concepteur, notes géographiques et fort bien venues notes historiques : historique détaillé et complet de la campagne. La boîte contient également deux cartes au format standard (22"x32"), dont nous reparlerons, ainsi que deux planches de pions totalisant 520 petits bouts de carton colorés. A noter que certains accros des *monster games* pourront être choqués par la faible proportion d'unités militaires - 1/4 contre 3/4 de marqueurs -. Une série d'aides de jeu et les indispensables dés à six faces et casier de rangement bouclent l'inventaire. L'ensemble remplit assez bien la boîte et devrait sans doute satisfaire les joueurs choisissant leurs nouvelles acquisitions au poids. Le graphisme et la présentation générales sont largement à la hauteur et créent dès l'ouverture un climat agréable donnant envie de s'y mettre tout de suite. La complexité des mécanismes développés est classé "moyenne" par le concepteur ; la jouabilité en solitaire "grande", estimation un peu exagérée, car si le système tourne bien, l'intérêt de certains scénarios semble presque nul. Les présentations étant faites, passons aux choses sérieuses...

Un peu de géographie

Toute bonne simulation historique passe systématiquement par une représentation fidèle du champ de bataille (ou ici du champ de "campagne"). *Roads To Gettysburg* se colle à la tâche avec succès et pour ce faire utilise deux cartes couvrant 110 sur 80 une fois déployées. Le dessinateur s'est inspiré de cartes topographiques de l'époque et a tenté d'en rendre l'aspect. On distingue ainsi cinq terrains de

base : plat, vallonné, difficile, boisé et montagneux ; auxquels s'ajoutent différentes représentations d'origine humaine ou naturelle : route, voie ferrée, fleuve, gué, gare etc... Ils sont d'ailleurs d'un grand intérêt car, si les terrains de base sont utilisés avec intelligence - dégradé de brun pour le relief et lignes de crête -, la richesse de la carte provient surtout de la minutie avec laquelle ont été reportés chaque village, chaque route, mais aussi chaque école, église ou cimetière isolé dans la campagne, chaque gué ou rivière importante. L'ensemble est tout simplement magnifique et sans conteste une grande réussite.

Les cartes couvrent une zone de 110 km sur 100, c'est à dire une toute petite partie de la Virginie - Sudiste -, une majorité du Maryland et une grande partie de la Pennsylvanie (le Maryland est un passage obligé pour atteindre Gettysburg). Le secteur ne contient malheureusement pas de grandes villes au nom évocateur pour nous autres français, mais aux quelques uns sachant situer le champ de bataille de l'Antietam, sachez qu'il apparaît - avec Harper's Ferry - dans le coin inférieur gauche. Rappelons l'échelle utilisée : un hexagone est l'équivalent de 1800 mètres, ce qui permet d'entreprendre toutes sortes de manoeuvres sans risquer de tomber systématiquement dans une zone de contrôle ennemie. Notez également que les cartes des différents jeux de la série sont jointives et se recouvrent même en partie ; malheureusement aucun scénario commun n'est proposé.

Evoquons maintenant Gettysburg. Par l'effet du hasard (?), cette petite ville si tranquille se retrouve placée au milieu des deux cartes, tant et si bien que le champ de bataille historique se trouve partagé entre les deux cartes... L'échelle, parfaitement choisie, permet en effet de simuler les stratégies à utiliser en cas de bataille, sans avoir à transférer les pions sur un "display" et sans qu'un affrontement décisif ne se résume à un combat entre deux petits hexagones où s'accumulent une douzaine de pions. Petit inconvénient, cependant, de cette situation centrale -l'ont-ils fait exprès ? -, seul un des scénarios proposés peut se jouer en utilisant une seule carte, et encore c'est un scénario à jouer en solitaire... Autre précision, Gettysburg malgré cette position ne bénéficie pas d'une telle situation politico-militaire dans le cadre de la campagne. Elle retrouve alors son statut de "coin perdu et sans intérêt de Pennsylvanie".

Pour finir avec ce petit chapitre de géographie, je ne résiste pas à l'envie de vous signaler la présence de véritables notes géographico-historiques dans le livret de règles. Sur quatre pages le concepteur donne quelques commentaires à propos des sites ayant un intérêt historique. Ce peut être un édifice, un village ou même une passe montagneuse. C'est ainsi que l'on apprendra que New Windsor, petit village occupant l'hexagone 3918 de la carte Sud (S3918) fut pillé par la cavalerie sudiste lors de

l'offensive d'Early contre Washington en 1864. Que l'Etat-major de l'armée du Potomac se trouvait à Taneytown (S3611) lorsque le Général Meade fut mis au courant de l'engagement à Gettysburg. Ou encore que la seule victime civile résidant dans la ville fut Jennie Wade, tuée alors qu'elle préparait du pain chez elle... Tout simplement passionnant !

Dernier commentaire : la réussite dans tout scénario, et encore plus dans la campagne, passera par une bonne connaissance de la carte ; n'hésitez pas à consacrer du temps à son étude. Certes il y a des routes partout et les hexagones vides sont rares, mais ne pensez pas seulement en terme de manoeuvre, songez aussi que l'ennemi peut venir pour engager le combat : donc prévoyez une bonne position défensive.

D'étranges petits bouts de cartons

Roads To Gettysburg contient deux planches de pions, mais de ces quelques 520 pions, il n'y a en fait qu'un quart d'unités militaires. Le reste est constitué des différents marqueurs de jeu, allant du marqueur de force au statut "démoralisé" en passant par des indicateurs de "gare détruite" ou de "pont provisoire". Les unités militaires se répartissent en deux catégories : les généraux et les troupes.

Les généraux sont représentés au niveau de l'armée et du corps d'armée. Les pions généraux en chef, au nombre stupéfiant de deux : RE Lee et Georges Meade, arborent un petit portrait dudit personnage ainsi qu'une seule et unique valeur chiffrée : le potentiel de commandement. Ce potentiel sera utilisé dans le cadre des "grands assauts", où toute la maîtrise d'un Lee - ou d'un Meade - sera nécessaire à la coordination de plusieurs corps d'armée. Au petit jeu du "qui est le meilleur ?", désolé mais c'est un match nul... Les pions chef de corps comprennent aussi un portrait du général représenté, mais cette fois présentent deux valeurs chiffrées : une valeur tactique et un potentiel de commandement. La valeur tactique sera utilisée au cours des combats afin de déterminer la supériorité tactique éventuelle d'un camp sur l'autre. Le potentiel de commandement aura un rôle à jouer dans la coordination des divisions d'un même corps au cours d'un "assaut". Toujours au petit jeu du "qui est le meilleur ?", cette fois les Sudistes remportent la mise avec une légère supériorité sur leur adversaires.

Les troupes disponibles sont des trois types classiques : brigades indépendantes ou divisions d'infanterie rattachée à un corps d'armée, régiment ou brigade de cavalerie, et artillerie de réserve uniquement chez le Nordiste et au niveau de la brigade. Rappelons que l'échelle de jeu est de un point de force pour 500 fantassins ou 650 cavaliers. Ce qui donne 2 à 3 points pour une brigade et 16 ou 17

Corps Leader

Front		Back (Substitute)	
Portrait		Portrait	
Factual Value	4-5	Factual Value	3-5
Name	Longstreet	Substitute	Sub
Corps	L	Corps	L
Command Value	4-5	Command Value	3-5

NOTE: The Confederate Corps leader Jackson has two Factual Values, one for Attack (3) and the other for Defense (4).

Military Unit (Infantry)

Front (Normal)		Back (Out of Supply) Out of Supply Indicator	
Name		Name	
Division	2	Division	2
Factual Value	2	Factual Value	2
Size	Corps	Size	Corps
Artillery	Infantry	Artillery	Infantry

Strength Marker

Front (Organized)		Back (Disorganized)	
Soldier Icon		Combat Value	
Manpower and Combat Value	18	Disorg. Cannon Icon	12
		Soldier Icon	(18)
		Manpower Value	18

NOTE: Union and Confederate Strength Markers are differentiated by color and their cannon/soldier icons. Their Combat and Manpower Values, however, are identical.

points pour une division. Ces pions sont identifiés par le nom de leur commandant (on trouve par exemple une brigade de cavalerie Custer... souvenez-vous de Little Big Horn), par leur rattachement administratif à un corps d'armée, une garnison ou une milice et par deux valeurs chiffrées : la valeur tactique - similaire à celle des chefs de corps mais un peu plus basse - et un facteur d'artillerie. Ce facteur d'artillerie représente en fait le nombre de batteries attachées à l'unité. Sur la carte tout pion d'infanterie ou cavalerie sera empilé sur un marqueur de force indiquant l'effectif, la force de combat et un éventuel statut "désorganisé".

L'Armée de Virginie du Nord

Commandée par Robert E. Lee, elle se compose de quatre corps d'armée : le 1er de Longstreet, le IIème d'Ewell, le IIIème de Hill et la cavalerie de JEB Stuart. A ce propos, non Hill et Longstreet ne sont pas jumeaux même si leurs portraits sont identiques!. Chaque corps d'armée se compose de trois divisions d'infanterie et Stuart peut compter commander jusqu'à sept brigades de cavaliers. L'avantage des sudistes sera ainsi de concentrer leurs effectifs dans un nombre restreint d'unités. Notons également que l'artillerie de réserve sudiste, contrairement à celle de l'Union, est incluse dans les divisions. Ce qui pour le IIème corps donne deux unités à facteur 2 et une avec un facteur de sept... En plus de l'armée de Lee, quatre brigades de la garnison de Richmond - capitale politique du Sud - ont été incluses et peuvent apparaître en renfort dans le cadre de la campagne.

L'Armée du Potomac

Commandée par Georges Meade, elle se compose de sept corps d'infanterie numérotés I, II, III, V, VI, XI et XII, trois brigades d'artillerie de

réserve et huit brigades de cavalerie - historiquement regroupées dans trois divisions -. Un corps nordiste comprend deux ou trois divisions d'infanterie. A noter que c'est l'armée du Potomac qui comprend le moins bon chef de corps du jeu : Sickles du IIIème corps, noté 3-4 contre 3-5 pour ses collègues et 4-5 pour ses adversaires. En supplément de l'armée de Meade, secteur géographique oblige, on trouve une grande quantité de brigades indépendantes appartenant à la milice de Pennsylvanie, de Virginie Occidentale, du District de Columbia, de Baltimore ou encore à la garnison de Harper's Ferry. Comparée à son homologue sudiste, la division nordiste compte moins d'effectifs et affiche, en plus, une infériorité tactique. Cependant ces inconvénients peuvent être contrebalancés par un nombre plus grand et un génie certain à bâtir des fortifications défensives où les unités pourront s'enterrer.

Le système de jeu

Nombreux sont les jeux cherchant par leurs mécanismes à reproduire la réalité des combats : incertitudes sur le camp ayant l'initiative, manœuvres simultanées, réactions aux actions de l'adversaire. Nombreux aussi sont les jeux qui ont échoué dans leur tentative ou qui tout simplement ont renoncé à ce réalisme au profit de systèmes simples et faciles à maîtriser. Roads to Gettysburg semble avoir trouvé sa voie même si parfois on craint d'user un peu ses dés à six faces à force de les faire rouler sur la table de jeu. Examinons la séquence de jeu avant de nous plonger au coeur du système :

1 - Phase de transfert des chefs

Durant cette phase les pions chefs peuvent être transférés d'une unité subordonnée à l'autre. C'est leur seul moyen -ou presque - pour se déplacer.

2 - Cycle d'action, découpé en phases d'action

A - Segment d'initiative

Chaque joueur lance un dé afin de déterminer qui obtient l'initiative pour la phase d'action en cours. Le jet le plus haut l'emporte.

B - Segment d'action

Le joueur ayant l'initiative peut entreprendre une action selon son choix personnel, principalement bouger un pion ou une formation.

3 - Phase de recouvrement

Durant cette phase les unités ont l'opportunité de récupérer des fatigues, démoralisations et désorganisations mais aussi de construire tranchées et ponts provisoires.

4 - Phase de succession des tours

Où l'on avance d'une case le marqueur tour...

Ce fameux "cœur du système" est constitué par le cycle d'action. A chaque tour celui-ci peut comprendre un nombre variable de phases d'action. Un cycle d'action prendra fin lorsque les deux joueurs passeront leur tour consécutivement ou lorsque plus aucun chef ou plus aucune unité sur la carte ne pourra être activée.

Voyons comment se décompose une phase d'action : Toute phase d'action débute par la détermination du camp ayant l'initiative. Afin de reproduire le léger avantage historique des troupes confédérées dans le domaine stratégique, le camp rebelle obtient systématiquement l'initiative en cas d'égalité aux jets de dés. Une fois l'initiative attribuée, le camp dépositaire se voit confronté au choix ou de garder la main ou de la passer à son adversaire. S'il la garde il devra alors enchaîner sur le segment d'action ; s'il la passe, son adversaire se retrouve alors devant le même choix tout en sachant que s'il "passe" à son tour, c'est le cycle d'action entier qui prendra fin et par conséquent le tour de jeu. La main prise, le joueur concerné entame son segment d'action qui consiste à activer une formation pour lui faire accomplir une action parmi quatre possibles : marche, activation d'un corps d'armée pour le faire bouger, destruction de gare ferroviaire, assaut d'un corps d'armée.

Un tel système permet ainsi de reproduire un semblant de simultanéité des actions des deux camps : réagir aux manoeuvres ennemies ou tenter de bluffer son adversaire. Cependant cette jolie mécanique requiert de nombreux jets de dés, car chaque action est précédée d'un jet d'initiative, et a parfois pour effet de casser le rythme du jeu. Je vous propose donc une petite règle optionnelle, celle du "4/3". On commence par déterminer classiquement le camp ayant l'initiative ; celui-ci se voit alors attribuer quatre segments d'action. Lors de chaque segment le joueur aura le choix entre débiter un segment d'action ou passer la main à son adversaire : soit pour un unique segment (à la fin de celui-ci la main revient au premier), soit pour ses trois. Lorsque le joueur ayant l'initiative a accompli ses quatre segments - entrecoupés ou non de segment ennemis -, l'initiative passe à l'adversaire mais avec cette fois une limite de trois segments d'action. A l'issue on redétermine l'initiative, et ainsi de suite...

Manoeuvres et déplacements

Il aurait été trop facile pour le concepteur des règles de ne laisser régner l'aléatoire, le hasard et l'incertitude qu'au sein de la séquence de jeu. C'est ainsi que les mécanismes de déplacement des troupes possèdent une dose d'aléatoire. Réfléchissons un instant, qu'y a-t-il de plus irréaliste qu'une troupe capable de répéter exactement la même distance de marche par tranche horaire standard. Evidemment

nos jolis pions possèdent des capacités de mouvement représentant des distances moyennes, cependant c'est tout de même limiter grandement - sinon "oublier" - le facteur humain et les facteurs environnants, tant climatique, que géographique et hiérarchique. Le postulat de base de *Roads to Gettysburg* est donc qu'au début d'un segment d'action un joueur ne peut être certain que l'unité choisie pourra atteindre le but espéré.

Eclaircissons cela avant que vous n'ayez envie de refermer votre exemplaire de *Vieille Garde*. Un pion, que ce soit un régiment de cavalerie ou une division d'infanterie, n'a pas de capacité de mouvement fixe, mais une capacité variable. Au début de chaque segment d'action où le joueur décide de déplacer un ou plusieurs pions par une action de marche ou d'activation d'un corps d'armée, le joueur va déterminer la capacité de déplacement suivant le type d'unité et la "nationalité". Une unité d'infanterie recevra autant de points de mouvement que le résultat du jet d'un dé à six faces, une unité de cavalerie du jet de deux dés. Afin de simuler la supériorité du soldat sudiste sur le Yankee, l'infanterie et la cavalerie rebelle reçoivent un bonus de un. Ce système, une fois de plus riche en jet de dés, permet ainsi d'introduire une dose d'aléatoire : certes vous ordonnez à la division Early de rejoindre Gettysburg, mais c'est aux hommes de cette unité de parcourir le chemin qui les sépare de la ville et peut être ne trouveront-ils pas les forces nécessaires pour y arriver à temps...

A mon avis c'est là un système bien intéressant même si je le vois assez mal s'appliquer à certains jeux. Le système s'accommode parfaitement à des titres ne proposant qu'une cinquantaine de pions de chaque côté ; imaginez un *Fire in the East* où vous lanceriez un ou deux dés à six faces pour presque chacun de votre millier de pions...

Certes mais n'est-ce pas la fin du chapitre ? non, car afin de forcer un peu le destin et de permettre à Early d'atteindre Gettysburg coûte que coûte, le système propose des règles de marche forcée moyennant quelques effets désagréables : désorganisation et pertes humaines - déserteurs, touristes et retardataires -.

Ajoutons également qu'il existe deux types de déplacement pour une unité suivant le type d'action choisi : un déplacement individuel pouvant inclure un à plusieurs combats (voir plus loin) ou un déplacement collectif via l'action "activation d'un corps d'armée" au sein de son corps. Dans ce deuxième cas, on détermine une capacité de mouvement unique pour l'ensemble des unités concernées. Enfin notons l'existence d'un niveau de fatigue propre à chaque unité qui peut varier de 0 à 4, et augmente de un pour chaque action fatigante effectuée par l'unité : déplacement ou assaut majeur. Au niveau quatre une unité se retrouve dans l'impossibilité de mener quelque action que ce soit. la phase de recouvrement permettant de récupérer deux ni-

veaux de fatigue, il faudra donc attendre deux tours complets sans nouvelle action fatigante avant de retrouver le niveau zéro.

Escarmouches et batailles

Y-a-t-il un aspect plus essentiel dans un wargame que la simulation des combats ? A quoi bon créer de formidables règles de manoeuvres et d'initiative, si c'est pour y adjoindre un système de résolution des affrontements digne du pile ou face ? Heureusement, nos amis de chez Avalon Hill ont sûrement tout autant planché sur le sujet que sur le reste du jeu.

Lorsque l'on évoque les combats dans *Roads to Gettysburg*, il est nécessaire de différencier dès le départ les deux types proposés. La première possibilité offerte aux belligérants est le **combat en marche**. Il tend à simuler des affrontements plus ou moins brefs et faisant partie intégrante ou constituant le point d'orgue d'une action de marche. C'est également un type de combat de faible importance puisque n'utilisant qu'une seule unité en attaque. La seconde possibilité offerte aux belligérants est l'**assaut**. Dans ce cas le combat constitue une action à part entière et autorise l'attaquant à masser ses moyens contre l'objectif désigné. Pour exemple, le premier jour de la bataille de Gettysburg est une succession de combats en marche, les deuxième et troisième jours sont une succession d'assaut.

Le combat en marche est donc une merveilleuse combinaison autorisant le joueur ayant l'initiative - et entreprenant une action de marche -, à associer mouvement et combat ; ceci suivant toutes les combinaisons possibles et jusqu'à la dépense du dernier point de mouvement disponible. Le combat peut intervenir aussi bien avant la marche qu'à son issue, et peut par la suite se renouveler. En principe ce mode de combat ne coûte pas de points de mouvement supplémentaires, cependant le système offre l'opportunité à l'attaquant de dépenser un nombre variable de points de mouvement de manière à acquérir quelques bonus lors de la résolution. Une division prenant le temps de se mettre en ordre aura plus de chance de vaincre qu'une autre fonçant tête baissée avec ses compagnies d'avant-garde, sans attendre l'arrivée de la fin de colonne.

L'assaut représente la volonté du général de corps, ou du général en chef tout simplement, de réunir à son niveau les moyens nécessaires dans le but d'emporter la décision en un point précis. Il peut ainsi faire participer autant d'unités de son corps d'armée qu'il en a de présentes avec lui au contact de l'ennemi. Il faut noter que le combat n'est plus automatique, mais que le chef de corps doit réussir un test sous sa valeur de commandement. En cas d'échec les ordres perdus, retardés ou mal compris ne se voient pas exécuter, annulant l'assaut. Le système de jeu prévoit également la possibilité de **grands assauts** où pour un test réussi sous la valeur de commandement du général en chef, l'attaquant se voit autorisé à cumuler les valeurs de combat de plusieurs hexagones au contact de l'ennemi visé.

COMBAT CHART

DEFENSE VALUE (not including entrenchment benefits)									ATTACK VALUE									
Atrk die minus Dfdr die	1/2 to 3	4 to 6	7 to 11	12 to 18	19 to 26	27 to 37	38 to 49	50 or more	1/2 to 3	4 to 6	7 to 11	12 to 18	19 to 26	27 to 37	38 to 49	50 to 59	60 to 69	70 or more
≤ -8	-	-	-	-	-	-	-	-	3D	4D	5D	5D	6D	8D	10D	12D	14D	16D
-7	-	-	-	-	-	-	-	-	2D	3D	4D	4D	5D	7D	9D	11D	13D	15D
-6	-	-	-	-	-	-	-	-	2D	2D	3D	3D	5D	6D	8D	10D	12D	13D
-5	-	-	-	-	-	-	-	-	1D	2D	2D	3D	4D	6D	7D	9D	11D	12D
-4	-	-	-	-	-	-	-	1	1D	2D	2D	2D	3D	5D	6D	8D	9D	10D
-3	-	-	-	-	-	-	1	1	1D	2D	2D	2D	3D	4D	5D	7D	8D	9D
-2	f	f	f	f	f	1f	1f	1f	D	1D	2D	2D	3D	3D	5D	7D	8D	9D
-1	F	F	F	F	1F	1F	1F	2F	D	1D	1D	1D	2D	3D	5D	6D	7D	8D
0	D	D	D	D	1D	1D	2D	2D	D	1D	1D	1D	2D	3D	4D	5D	6D	8D
+1	D	D	D	1D	1D	2D	2D	2D	D	1D	1D	1D	2D	3D	3D	4D	5D	7D
+2	Dr	Dr	1Dr	1Dr	2Dr	2Dr	2Dr	3Dr	Da	Da	1Da	1Da	2Da	2Da	3Da	4Da	5Da	6Da
+3	Dr	Dr	1Dr	1Dr	2Dr	2Dr	3Dr	4Dr	Da	Da	Da	1Da	2Da	2Da	3Da	4Da	5Da	6Da
+4	DR	1DR	1DR	2DR	3DR	3DR	4DR	5DR	Ea	Ea	Ea	1Ea	1Ea	2Ea	3Ea	3Ea	4Ea	5Ea
+5	1DR	2DR	2DR	3DR	3DR	3DR	4DR	5DR	Ea	Ea	Ea	Ea	1Ea	1Ea	2Ea	2Ea	3Ea	3Ea
+6	1DR	2DR	2DR	3DR	3DR	4DR	5DR	6DR	a	a	a	a	1a	1a	1a	2a	2a	3a
+7	1DR	2DR	2DR	3DR	4DR	6DR	7DR	8DR	a	a	a	a	a	1a	1a	1a	2a	2a
+8	2DR*	2DR*	3DR*	4DR*	5DR*	7DR*	7DR*	9DR*	a	a	a	a	a	a	1a	1a	1a	2a
+9	2DR*	3DR*	4DR*	4DR*	5DR*	7DR*	8DR*	10DR*	a	a	a	a	a	a	a	1a	1a	1a
≥ +10	3DR*	4DR*	5DR*	5DR*	6DR*	8DR*	9DR*	11DR*	a	a	a	a	a	a	a	a	1a	1a

Defender's die roll modifiers:

- +2 Defending across bridge or ford
- +1 Defending across creek (+2 in rain turns)
- +2 Defending in mountain hex (+1 if attacker also in mountain hex)

Attacker's die roll modifiers:

- +/- Ratio modifier
- +/- Tactical modifier
- +1 to +4 Flank Attack bonus
- +1 Prepared attack
- +1 Assault action
- +1 or +2 Flanks Refused (see 7.8)
- 1 Hasty attack
- 3 Column of Route attack
- 1 Attacks in rain turns

Key (see 7.5):

- # Manpower Value loss
- D Disorganize/Fatigue (& ammo loss)
- F Fatigue -2
- f Fatigue -1
- E End Action
- r Unit must retreat
- R Unit is routed & demoralized-1
- R* Unit is routed & demoralized-2
- a Unit may advance after combat



En assaut simple, seul la somme des valeurs de combat d'un hexagone, celui du chef de corps, est prise en compte pour la résolution.

Toute résolution du combat débute par la détermination du ratio, notion des plus classiques, en comparant les forces de l'attaquant et du défenseur, celui-ci reporté sur la table correspondante donne un bonus ou un malus au dé de l'attaquant. Puis on détermine le modificateur tactique ; l'opération consiste à comparer la plus haute "valeur tactique" du défenseur à celle de l'attaquant. On soustrait la première à la seconde de manière à obtenir un nouveau bonus ou malus au dé de l'attaquant, qui s'ajoute au précédent. Troisième étape, chacun des deux protagonistes lance un dé en y appliquant les modificateurs nécessaires dû au terrain, à la météo ou au type d'attaque. A nouveau on effectue une opération en soustrayant le résultat du défenseur à celui de l'attaquant. Ce dernier résultat - positif, nul ou négatif - est reporté sur la table de résolution des combats. L'attaquant croise le résultat obtenu avec sa valeur de combat engagée obtenant les pertes et dommages qu'il subit. Le défenseur fait de même croisant le résultat avec sa valeur de défense. Les résultats possibles sont assez variés : pertes humaines bien évidemment, désorganisation, démoralisation, augmentation du niveau de fatigue, retraite, déroute et l'indispensable "avance après combat". La philosophie à retenir de cette table est que plus on engage d'effectifs et plus les pertes seront lourdes. L'important est le résultat de la soustraction des deux jets modifiés de l'attaquant et du défenseur, c'est lui qui détermine l'issue de la bataille en forçant le repli, la déroute et l'avancée triomphante de l'assaillant. Masser des troupes est utile et permet d'obtenir un bon modificateur au dé grâce au ratio, tout en laissant augurer de lourdes pertes. La victoire est à chercher parmi les autres modificateurs - tactique, attaque de flanc, préparation - ou par obstination, nulle citadelle n'est imprenable...

Afin de donner un peu de relief au combat et de reproduire un minimum d'effet tactique, les règles font intervenir la notion d'attaque de flanc. Ce type d'attaque se révèle particulièrement valable pour l'assaillant puisqu'il apporte un bonus à son jet de dé allant de +1 à +4. Cette variabilité étant dû à l'environnement de l'hexagone du défenseur, en effet plus celui-ci se trouve "encerclé" et plus le bonus de l'attaquant sera important. L'attaque de flanc n'est cependant pas imparable puisque *Roads to Gettysburg* innove dans la série et propose en règle optionnelle - à jouer impérativement - une règle de "refus des flancs" abaissant les bonus de l'assaillant en cas d'encercllement. La médaille a cependant son revers puisque l'attaquant se voit attribuer un nouveau bonus lorsqu'il ne déborde pas du tout sur les flancs du défenseur... car étirer ses lignes fragilise face à une attaque de front.

Peut-être pensez-vous que tout cela semble avantager l'attaquant, en fait je gardais pour la fin la

"grosse artillerie" du défenseur. D'une part sur l'artillerie proprement dite bénéficiant de multiplicateur de force plus avantageux en fonction du terrain et d'autre part ces petites merveilles que sont les fortifications. Je rappelle que la fin du conflit sur le théâtre Est se résuma en une sanglante suite de batailles de tranchées. Le défenseur se voit ainsi proposer la possibilité de construire des barricades qui doublent sa force de combat ou même des forts qui la triplent.

Sale temps pour J.E.B.

A l'intention des néophytes, J.E.B. est le diminutif des prénoms du plus grand officier de cavalerie de la Guerre de Sécession : "James Ewell Brown" Stuart. La cavalerie est une composante essentielle du conflit qui est malheureusement méconnue en raison du faible nombre de titres couvrant des campagnes. La majorité des jeux s'intéressant à la période, traitent en effet des batailles où peu d'éléments montés furent engagés. La cavalerie se rend indispensable en menant des missions de reconnaissance, d'écran, de débordement ou de raid sur les arrières de l'ennemi. Qu'en est-il de notre campagne ?... Une situation passionnante puisque Stuart y vécut quelques uns de ses pires moments et puisqu'elle vit la montée en puissance de la cavalerie nordiste, dont un certain Custer...

Un aspect important des troupes montées est leur capacité de mouvement. Lorsqu'une unité de fantassins lance un dé pour connaître son nombre de points de mouvement, une unité de cavalerie en lance deux. Cette forte autonomie leur autorise une grande vitesse de réaction face à l'ennemi, et leur permet également d'entreprendre de très larges débordements. En deux phases d'action, une brigade de cavalerie peut se retrouver loin derrière la masse des troupes à pied, brûlant les dépôts ennemis.

Autre aspect important et avantageux, leur capacité à battre retraite face à l'approche d'un ennemi. Cette faculté les protège d'une certaine manière et dans certaines limites du rouleau compresseur ennemi - matérialisé par les masses d'infanterie réunies en divisions -, et permet également de simuler une action particulière : le retardement. Face à l'approche de l'adversaire, la cavalerie menait, en effet, quelques escarmouches - sans envergure - afin de retarder sa progression. Ce qui en terme de jeu se traduit par une perte variable de points de mouvement par la force qui s'est approchée des cavaliers.

Pourquoi donc avoir évoqué le général Stuart dans le titre de ce petit chapitre ? Tout simplement parce qu'une règle lui est entièrement consacrée. Plus haut j'évoquais les petits malheurs du sudiste au cours de la campagne ; ceux-ci eurent entre autre pour effet d'isoler pendant une semaine entière l'armée sudiste de sa cavalerie, la privant de tout renseignement ou presque sur la position exacte de

l'ennemi. La règle proposée par *Roads to Gettysburg* permet de simuler l'arrivée tardive du général sudiste sur le théâtre d'opération en demandant au joueur confédéré de tester par un jet de dé à partir du tour six, l'arrivée ou non des cavaliers rebelles.

Puisque l'on parle de la cavalerie, je vais déjà évoquer une singularité du jeu : la présence d'un scénario solitaire uniquement consacré aux forces sudistes, totalement dépourvu de troupes nordistes et sobrement nommé "where's Stuart ?". Le but du scénario est ultra simple : il s'agit aux cavaliers confédérés de rejoindre au plus vite l'Armée de Virginie du Nord tout en évitant l'Armée nordiste du Potomac. Problème, ces deux armées sont représentées par des marqueurs anonymes mélangés à quelques autres et placés aléatoirement sur une dizaine de villes. Qui a dit "au petit bonheur la chance" ?...

Et quoi d'autre ?

Les règles avancées que l'on peut découvrir dans la deuxième moitié du livret ne sont pas comme dans certains jeux la "véritable règle" mais constituent un certain nombre d'ajouts essentiellement usités dans le cadre de la grande campagne.

La séquence de jeu avancée n'est pas à proprement parler une nouvelle séquence mais un schéma plus détaillé par l'apparition ponctuelle de nouvelles phases. Par "ponctuelle", il faut comprendre que la plupart de ces phases ne reviennent pas à chaque tour mais interviennent lors de tours précis. On trouve ainsi une phase d'événements aléatoires à partir du tour 4, comprenant la séquence d'arrivée des renforts nordistes dès le tour 11, l'arrivée de l'armée du Potomac à partir du troisième tour, une phase de réparation des gares ferroviaires, une phase de construction de dépôts pour l'Union et une phase de réapprovisionnement des nordistes en munitions ; toutes trois n'intervenant qu'aux tours 8, 12 et 16.

Cette séquence avancée a le mérite de prouver que l'on peut détailler et allonger la campagne sans grandement complexifier l'ensemble du jeu.

La phase d'événements aléatoires, apparaissant désormais en tête de la séquence de jeu, introduit l'un de mes objets préférés mais à utiliser avec modération : la table d'événements d'aléatoires. C'est au joueur confédéré que reviendra à partir du quatrième tour de jeu l'honneur de lancer les deux dés à six faces décidant de la bonne ou mauvaise nouvelle de la journée en cours.

Que peut-il donc arriver à nos valeureux soldats des deux camps noyés sous le soleil de ce début d'été 1863 ? Pour commencer, un autre type de noyade les pluies diluviennes ; désavantageant l'assaillant en combat, ralentissant les mouvements et faisant gonfler les cours d'eau de la région. Autre résultat possible, quelques problèmes dans les systèmes de

commandement ayant pour résultat de pénaliser un camp ou l'autre dans la détermination de l'initiative. L'arrivée des renforts sudistes sera toujours un résultat chaleureusement accueilli par le joueur rebelle ; que ce soit l'apparition de Stuart, de brigades supplémentaires de cavalerie ou d'unités détachées de la garnison de Richmond. Événement particulièrement important, l'arrivée du train de munitions sudiste incorpore un petit facteur stressant et fort intéressant au jeu. Surtout quand on est nordiste et que suite aux pluies le Potomac "gros" bloque ce ravitaillement... Dernier résultat de la table et non des moindres : la fin du jeu qui provoque réellement la fin de la partie s'il intervient à partir du tour 14.

Si la capacité de brûler des gares ferroviaires est introduite dans la section de règles de bases, celle de les réparer n'apparaît, elle, que dans la section avancée. Brûler, casser et détruire le système ferroviaire ennemi fut l'une des activités préférées de chaque armée en territoire hostile lorsque son temps n'était pas pris à batailler sauvagement. Constituant une action à part entière la destruction de gare, - à noter que de 2 à 4 points de force endommagent et 5 ou plus détruisent - est incluse au cycle d'action alors que la réparation constitue une phase séparée, n'intervenant qu'aux tours 8, 12 et 16. Cette possibilité accordée aux nordistes n'est cependant pas automatique quant à sa réussite. Il est nécessaire de réussir un test, et elle ne peut s'opérer que sur des sites endommagés, les gares détruites l'étant définitivement. Activité hypothétique pour une armée en marche, elle peut se révéler des plus intéressantes pour les gains possibles en points de victoire.

Sachez dès maintenant que chaque aspect des règles est de première importance au cours du jeu. *Roads to Gettysburg* ne comprend aucune "petite règle" facilement oubliable.

Comme pour les renforts sudistes, l'arrivée des renforts de l'Union au cours de la campagne est aléatoire. Cette mesure est parfois à s'en arracher les cheveux car si les unités additionnelles confédérées sont souvent un très intéressant bonus, les renforts yankees sont eux indispensables si l'on veut freiner Lee avant de le bouter hors de Pennsylvanie, puis du Maryland. Ces renforts sont de deux natures : les *seconds couteaux*, c'est à dire les brigades de miliciens pennsylvaniens ou détachés par les états mitoyens - Virginie Occidentale par exemple -, et les *premiers couteaux*, c'est à dire la formidable armée du Potomac, qualifiable de quasiment invulnérable, dont la force est son nombre. Son arrivée, testée sur une table à partir du tour 3, ne devra cependant pas être attendue avant les tours 5 ou 6 au minimum. c'est donc un suspens supplémentaire pour le jeu qui peut ainsi laisser aussi bien à Lee l'opportunité de piller au calme la Pennsylvanie, ou de se faire

anéantir quelques jours seulement après sa traversée du Potomac...

"Harper's Ferry" ne sera pas un nom inconnu pour ceux d'entre vous qui ont pratiqué *Here Come The Rebels!*, volume 2 de la série, puisque c'est en effet le même site qui vit l'un des glorieux moments de l'invasion sudiste du Maryland en 1862. Pour ne pas changer nos bonnes habitudes, le joueur sudiste se verra offrir l'opportunité d'assiéger l'un des sites militaires les plus importants du théâtre Est. On peut dire sans hésiter que c'est le Vicksburg du Potomac... Le site se révèle particulièrement intéressant tant pour le Nord, comme point d'arrêt des troupes sudistes ; que pour le sud, par les gains possibles en points de victoire. Cette fois ce seront deux brigades occupant la "batterie navale" et les "hauteurs de Bolivar" auxquels devront faire face les troupes sudistes.

Evoqué à deux reprises un peu plus haut je n'ai pas encore parlé du ravitaillement des armées. Ce ravitaillement ne concerne que la partie munitions et constitue l'une des grandes nouveautés de ce troisième volume de la série *GCACW*. Désormais chaque unité possède un côté ravitaillé et un côté non ravitaillé. Une feuille de marque récapitule l'ensemble des unités en jeu et leur attribue un certain nombre de cases correspondant à son stock de munitions. A chaque fois qu'une unité subit un résultat "D" de désorganisation, une de ses cases est cochée ; lorsque toutes les cases ont été cochées l'unité se retrouve sans ravitaillement.

Les troupes nordistes ont la possibilité de se ravitailler au cours de la phase spécifique durant les tours 8, 12 ou 16 grâce aux dépôts préexistants - par exemple Harper's Ferry - ou par un dépôt construit au cours du jeu. Les troupes sudistes sont, quand à elles, tributaires de l'événement aléatoire "*confederate ammunition train*". L'absence de ravitaillement a malheureusement de douloureux effets en combat, divisant par deux les valeurs de combat ou réduisant à une valeur nulle la puissance de l'artillerie.

Anéantir le réseau ferré nordiste n'est pas la seule réjouissance proposée à l'armée confédérée en campagne. En supplément des gares, les treize hexagones de ville en Pennsylvanie constituent des cibles de choix puisque leur occupation par des troupes fraîches et assez nombreuses - un minimum de cinq points de force est requis pour l'opération - autorise le joueur sudiste à y prélever une taxe, une sorte d'impôt de guerre... Ce qui lui permet au passage de rafler quelques indispensables et supplémentaires points de victoire. Par exemple taxer la capitale de l'état rapporte 16 points de victoire. Lorsque l'on se remémore les directives du général Lee à l'aube de l'invasion demandant à son armée de se comporter en gentleman sur le territoire ennemi, on

ne peut que sourire en pensant aux pillages, destructions et taxes prélevées de force sur la population nordiste. Et que dire de cet obscur général qui déclencha une bataille gigantesque pour quelques chaussures stockées dans un entrepôt d'une petite ville : Gettysburg ?...

Une question en passant : et si l'on désire laisser une garnison à Gettysburg à peine capturée pendant que le reste de l'armée fonce vers la capitale d'état, n'a-t-on le choix qu'entre une brigade de cavalerie à deux points et une division d'infanterie à 12 points ? Eh bien non car il existe la possibilité de détacher des troupes génériques - brigades d'infanterie ou régiments de cavalerie - faisant partie d'unités plus importantes ; troupes que l'on pourra rattacher par la suite. Ainsi afin de garder Gettysburg, une division pourra détacher une brigade à cinq points de force par exemple.

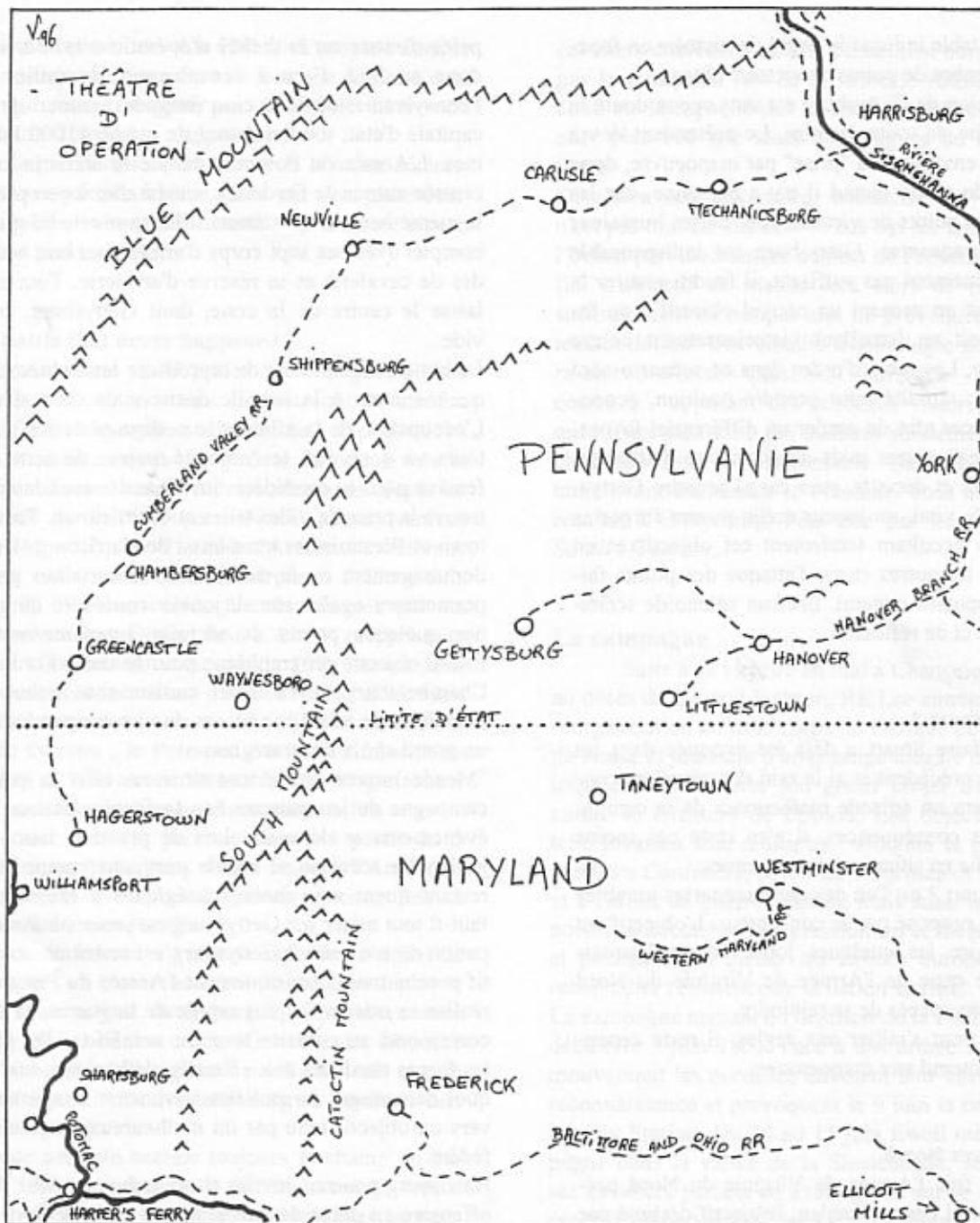
Après avoir tant parlé de l'assiduité des sudistes à détruire le système ferroviaire nordiste, il est possible que l'on s'interroge sur son intérêt militaire pour l'Union. Il est pourtant bien réel puisqu'une règle introduit le mouvement de troupes par voies ferrées. Bien sûr la capacité est limitée, elle n'apparaît qu'à partir du tour 9, et le transport n'est possible qu'entre gares intactes - d'où l'intérêt de les raser! -.

LES SCENARIOS

Cinq scénarios et un jeu de campagne sont proposés. Ils sont de taille et d'intérêt variable et 4 sur 5 utilisent les deux cartes.

First Day at Gettysburg

Le calme avant la tempête est une excellente image lorsque l'on évoque la journée du 30 juin 1863. A la veille du clash majeur de la Guerre de Sécession, Lee, général en chef le plus mal renseigné du monde ce jour-là, pensait en effet que l'ennemi était encore bien loin et qu'un affrontement conséquent n'était pas encore à l'ordre du jour. Si peu de choses troublaient la quiétude des sudistes que le général Heth autorisa une de ses unités à marcher jusqu'à Gettysburg pour y réquisitionner des chaussures pour sa troupe. L'unité bloquée par un "détachement d'observation" ennemi rebroussa chemin. Heth, tenant particulièrement à ses chaussures décida le lendemain, 1er juillet, de retourner sur place. Il y trouva malheureusement autre chose qu'un simple détachement d'observation...



Premier scénario proposé : "First day of Gettysburg" se révèle excellent pour apprendre les mécanismes de jeu. Le but est de simuler le premier jour de la bataille mais d'un point de vue tactico-opérationnel. Les troupes engagées doivent en effet se rendre sur place avant de ferrailer pour une colline, une petite ville et un cimetière. Le scénario permet ainsi de chambouler l'ordre d'arrivée des unités et leur direction d'arrivée sur le champ de bataille.

Les forces engagées par les sudistes sont conséquentes - 2/3 de l'Armée de Virginie du Nord - et consistent en deux corps d'armée : le IIème de Ewell et le IIIème de Hill. Les trois divisions du corps de Hill sont étalées sur la route venant de Chambersburg, deux de Ewell sont au Nord de Gettysburg et sa troisième est stationnée près de Chambersburg.

A la vue du dispositif initial nordiste, on ne peut que sourire devant les intentions de Heth. Meade aligne en effet deux brigades de cavalerie devant la ville, deux corps d'armée - les I et VI soit 6 divisions - directement à proximité et deux un peu plus éloignés, les III et XII.

La victoire reviendra au camp maître du champ de bataille et plus particulièrement des trois hexagones : la ville de Gettysburg, Culp's Hill et Evergreen Cemetery. Oubliez Little Round Top elle n'intéresse personne ce jour-là. La possession de la ville est un passage obligé pour les sudistes sans quoi il leur sera nécessaire d'infliger des pertes supérieures à leur adversaire afin de combler le manque à gagner. Les pertes sont en effet le second moyen de marquer des points de victoire. Comme pour chaque scénario

une petite table indique le degré de victoire en fonction du nombre de points de victoire obtenu.

La possession de Gettysburg est sans aucun doute la clé de voûte de toute victoire. Le prétendant devra cependant envisager sa "prise" par manoeuvre, donc en début de partie quand il n'y a personne, car les pénalités en points de victoire pour pertes humaines sont décourageantes. Gettysburg est indispensable mais certainement pas suffisant, il faudra assurer la victoire soit en prenant un nouvel objectif - ou les deux...-, soit en bataillant victorieusement contre l'adversaire. Les mots d'ordre dans ce scénario sont nombreux : rapidité pour prendre position, économie des forces afin de garder un différentiel favorable au niveau pertes mais aussi en vue d'affrontements futurs et décisifs, ruse car si prendre Gettysburg semble vital, un joueur malin pourra forger sa victoire en occultant totalement cet objectif et en misant sur les autres et sur l'attaque des points faibles du dispositif ennemi. Bref un splendide scénario d'action et de réflexion.

Where's Stuart ?

L'affaire Stuart a déjà été évoquée dans un paragraphe précédent et si le raid des cavaliers confédéré restera un épisode malheureux de la campagne par ses conséquences, il n'en reste pas moins qu'il fut riche en situations intéressantes.

Where's Stuart ? est l'un des deux scénarios jouables en solitaire proposé par le concepteur. L'objectif est de reproduire les quelques jours durant lesquels Stuart et le reste de l'Armée de Virginie du Nord tentèrent sans succès de se rejoindre.

Intéressant pour s'initier aux règles, il reste cependant limité quand aux manoeuvres.

Meade moves North

Une fois l'Armée de Virginie du Nord présente sur le sol pennsylvanien, l'objectif désigné par Lee fut la prise de la capitale d'état : Harrisburg. La tâche sera dévolue au IIème corps assisté des cavaliers de Jerkins. Le 29 juin, alors que les premières escarmouches opposant cavaliers sudistes et défenseurs de Harrisburg ont débutées, le général Lee annule son ordre d'offensive et émet de nouvelles directives demandant la concentration de l'armée à l'Est de la South Mountain. Ainsi vont débiter les premières manoeuvres qui mèneront à l'inattendue bataille de Gettysburg...

Ce scénario est l'un des deux gros proposés, les forces engagées sont donc conséquentes et représentent les 9/10ème des pions disponibles. L'armée sudiste débute sur le sol pennsylvanien avec les I et IIIème corps - Longstreet et Hill - concentrés autour de Chambersburg, QG du général Lee. Le IIème corps d'Ewell commence éparpillé sur la carte avec deux divisions plus Jerkins en route vers Harrisburg et la troisième positionnée à York. Stuart vient à

peine d'entrer sur le théâtre d'opérations et se trouve donc au Sud. Face à l'envahisseur, la milice de Pennsylvanie déploie cinq brigades autour de la capitale d'état, totalisant tout de même 11000 hommes. L'Armée du Potomac débute le scénario concentrée autour de Frederick, c'est à dire à peu près à la même hauteur que Stuart. Elle se révèle au grand complet avec ses sept corps d'armée, ses huit brigades de cavalerie et sa réserve d'artillerie. Tout ceci laisse le centre de la zone, dont Gettysburg, bien vide...

Le but du scénario est de reproduire les événements qui menèrent à la bataille décisive de Gettysburg. L'occupation de la ville et le nettoyage de ses alentours va donc être l'objectif majeur de cette offensive pour le confédéré. En objectif secondaire se trouve la prise de villes telles que Littletown, Taneytown et Westminster mais aussi de Harrisburg. L'endommagement ou la destruction de certaines gares permettront également au joueur confédéré de glaner quelques points de victoire supplémentaires. Enfin, objectif géographique pour le camp nordiste, Chambersburg devra rester sudiste sous peine de pénalités. De telles conditions de victoire permettent un grand choix de stratégies.

"Meade moves north" constitue en effet la petite campagne du jeu puisque l'on se focalise ici sur les événements se déroulant lors de premiers tours de juillet. Le scénario se révèle particulièrement intéressant quant aux choix stratégiques à effectuer : faut-il tout miser sur Gettysburg ou jouer sur l'occupation du territoire ? Gettysburg est certes un objectif proche mais historiquement l'Armée du Potomac réalisa sa marche la plus rapide de la guerre, ce qui correspond au premier tour du scénario... De plus les forces nordistes aux effectifs pléthoriques ont de quoi décourager lorsqu'elles s'avancent concentrées vers un objectif tenu par un malheureux corps confédéré.

Harrisburg pourrait être un choix judicieux pour une offensive en début de partie, même si les deux divisions d'Ewell peuvent se révéler un peu juste face aux défenseurs. A trois contre un, on gagne mais au prix de lourdes pertes...

Comme dans tout bon scénario de wargame, tout faire est impossible et des choix cruciaux vont s'imposer. Bref un excellent scénario où chaque armée se trouve contrainte de recourir à l'offensive dès le départ.

Confederate High Tide

J'ai évoqué dans le paragraphe précédent une offensive sur la capitale de la Pennsylvanie : Harrisburg. Voici le scénario d'entraînement puisqu'il se focalise sur une hypothétique offensive contre la ville à partir des positions historiques du 29 juin. Lee stoppa l'attaque avant même que les divisions d'Ewell ne soient à portée de canons des défenseurs, il est donc intéressant de voir quelle aurait pu être

l'issue de celle-ci. **Avalon Hill** nous propose ainsi le second scénario qui puisse se jouer en solitaire et le seul qui puisse se jouer sur une seule carte - où d'ailleurs Gettysburg n'apparaît pas -.

Des cinq scénarios c'est à mon avis le moins intéressant, non par son thème mais par son traitement. L'immobilisme nordiste durant trois tours est à mon goût un peu surréaliste.

The battle that never happened

Au matin du 4 juillet 1863 le général Lee attendit une contre-attaque nordiste qui ne viendra pas. L'ordre de repli est donné dans l'après-midi ; l'armée sudiste emprunte la route du retour vers la Virginie. Face à Lee, Meade ne réagit pas. Seuls les cavaliers nordistes et les miliciens pennsylvaniens semblent actifs. Le 7 juillet l'Armée du Potomac semble enfin sortir de sa léthargie et s'élance à la poursuite des confédérés bientôt bloqués par un Potomac en crue. Dos au fleuve, Lee se prépare à un nouvel affrontement et au soir du 10 juillet les deux armées se font face à une distance raisonnable. Mais Meade hésite et au soir du 13 juillet commence la grande évasion ; le Potomac à nouveau franchissable, Lee et son armée se retirent en Virginie sans avoir eu à échanger un nouveau coup de feu...

Le dernier scénario proposé simule à partir du 5 juillet les quelques jours durant lesquels l'Armée du Potomac eut l'occasion de porter un coup fatal à l'armée sudiste en retraite.

L'armée confédérée n'a plus la superbe du début de campagne ; au commencement du scénario déployée sur la route reliant Gettysburg à Waynesboro avec en tête les I et IIIème corps, elle tente tant bien que mal d'échapper à la vigilance nordiste. Seuls encore présent à proximité de Gettysburg sa cavalerie sert d'arrière-garde.

L'Armée nordiste occupe toujours le champ de bataille. Seule sa cavalerie a fait mouvement depuis deux jours et c'est ainsi que trois brigades se trouvent positionnées au début du scénario au Sud de la route servant de voie de retraite au rebelles. A l'Armée du Potomac vient s'ajouter maintenant un grand nombre de brigades indépendantes venant du Nord et de l'Est. Le but du scénario est simple : le fleuve Potomac étant momentanément infranchissable, l'armée sudiste doit s'approcher au plus près des points de passage tout en maintenant à distance l'ennemi. Ces points de passage sont au nombre de quatre, dont le célèbre Harper's Ferry abandonné par ses défenseurs Yankees.

L'intérêt d'un tel scénario peut sembler contestable puisqu'aucun joueur ne reproduira l'erreur de Meade. La partie se résumera t-elle pour autant à un joueur nordiste infligeant un calvaire à son adversaire ? Pas forcément, car gagner avec le camp de l'Union demande une certaine agressivité, or l'Armée du Potomac a bien souffert ; reste évidemment sa cavalerie et l'affrontement inévitable avec les

cavaliers confédérés. L'affaiblissement nordiste n'est pas le seul point fort de la stratégie sudiste, un second est la capacité des troupes confédérées à marcher plus vite que leurs homologues du camp adverse.

Distancer son adversaire, neutraliser sa cavalerie n'est pas tout car dans 90 % des cas les fantassins de l'Union parviendront au contact de l'ennemi avant la fin. L'objectif de Meade sera alors de concentrer suffisamment de troupes afin de provoquer l'affrontement décisif. Une bataille d'anthologie se préparera alors à effectifs quasiment similaires - au pire 2 contre 1 - opposant des nordistes victorieux quelques jours plus tôt à des sudistes solidement retranchés mais sans retraite possible. Quant à livrer bataille avant d'atteindre le Potomac, vous avez vu le résultat à Gettysburg. Peut être par les cols de la *South Mountain*...

La campagne

Suite à sa victoire en mai à Chancellorsville et au décès du général Jackson, RE Lee entreprend une réorganisation en trois corps de l'Armée de Virginie du Nord, et jouissant d'un prestige inégalé parvient à imposer à Richmond son grand projet d'offensive contre le territoire de l'Union. Les objectifs d'une telle invasion sont multiples : éloigner la guerre du territoire Confédéré, porter un coup majeur au moral et à l'effort de guerre ennemi, mais aussi inciter les nordistes à relâcher leur pression sur le théâtre Ouest et pourquoi pas inciter les nations européennes à reconnaître l'existence de la nation sudiste.

La campagne menant à l'invasion de la Pennsylvanie débute le 3 juin 1863. Face à une armée sudiste en mouvement les nordistes envoient leur cavalerie en reconnaissance et provoquent le 9 juin la bataille de Brandy Station. Du 10 au 15 juin Ewell mène campagne dans la vallée de la Shenendoah, Jenkins et ses cavaliers partant en avant-garde sur le territoire ennemi et parvenant jusqu'à Chambersburg. L'Armée du Potomac manoeuvre pendant ce temps dans le seul objectif de protéger Washington. Au soir du 21 juin l'Armée de Virginie du Nord est en position ; Ewell chef du IIème corps reçoit ses ordres : marcher sur Harrisburg...

La grande campagne engage l'intégralité des pions contenus dans la boîte, ce qui peut laisser perplexe quand à la supériorité numérique de l'Union ; cependant l'examen des effectifs sudistes et un rapide survol du déploiement initial nordiste suffit à se rassurer.

Le camp sudiste engage donc son armée de Virginie du Nord, totalisant 9 divisions d'infanterie et une brigade de cavalerie pour une valeur de 133 points de force. Le 1er corps de Longstreet débute le jeu à Williamsport en compagnie de RE Lee pendant que le IIIème corps de Hill est lui concentré à Shepherstown, au Nord-Ouest d'Harper's Ferry. Le

IIème corps d'Ewell a pris pied en territoire nordiste, servant d'avant-garde à l'armée confédérée. En renfort durant la partie viendront s'ajouter les brigades de cavalerie de Stuart et les brigades détachées de la garnison de Richmond.

Le camp nordiste ne peut aligner qu'une faible opposition aux rebelles en début de partie. Seuls les environs de Harper's Ferry et Harrisburg sont sérieusement occupés. Ailleurs, quelques brigades de fantassins et régiments de cavaliers occupent un territoire désespérément étendu et dépouillé de troupes. L'Union aligne ainsi 11 brigades et deux régiments d'infanterie, en plus de deux régiments de cavalerie. En dehors des deux points forts cités plus haut, les nordistes ne comptent que 18 points de force. Le salut de l'Union viendra donc de ses renforts dont l'Armée du Potomac - au tour d'arrivée déterminé aléatoirement - subdivisonnée en trois échelons qui entrent successivement sur la carte. Les deux premiers sont constitués chacun de trois corps d'armée, le dernier comprenant le VIème corps de Sedgewick. L'armée nordiste entre sur la carte par le bord sud, dans sa partie médiane.

L'armée sudiste étant sur l'offensive, il lui sera nécessaire de marquer un maximum de points de victoire afin de s'assurer un seuil optimal. Différentes possibilités sont offertes : le "rançonnement" de villes pennsylvaniennes - de 4 pv pour une petite ville telle que Gettysburg jusqu'à 16 pour la capitale Harrisburg -, la destruction de gares ferroviaires - parmi une liste de 7, dont Harper's Ferry, chacune rapportant 2 pv -, l'occupation en fin de partie des points de traversée sur le Potomac, la destruction d'unités adverses - contrebalancé par un malus pour les pertes sudistes subies -, et surtout le contrôle en fin de partie du territoire ennemi. Chaque Etat est divisé en comtés, le contrôle sudiste étant jugé comté par comté. Une ville représente le chef-lieu de chacun, par exemple Gettysburg pour le comté d'Adam, et doit être occupé ainsi que l'ensemble de la zone par des forces suffisantes - au moins 70 points de force - pour que le sudiste puisse être considéré comme contrôlant l'endroit. Sept comtés sont concernés mais seul celui rapportant le plus de pv sera pris en compte, dans le cas où plusieurs seraient contrôlés. Les gains vont de 25 points pour le comté d'Adam à 70 points pour celui d'Howard contenant Ellicott Mills. Le seuil de victoire marginale est fixé à 43 points ce qui au premier abord ne semble pas excessif. Quelques dernières règles spéciales viennent s'ajouter afin de simuler les débuts historiques de la campagne. En premier lieu et jusqu'à l'arrivée de l'Armée du Potomac, trois comtés du Maryland sont interdits aux sudistes rendant pour l'occasion inaccessible le mirifique comté d'Howard. Le camp sudiste se voit "activé" au fur et à mesure des tours, ainsi en début de partie seul le IIème corps est actif, et jusqu'au tour 9 il dispose d'un bonus à ses points de mouvement. Le camp nordiste

est lui littéralement immobile, les unités présentes sur la carte étant essentiellement composées de garnison, donc immobiles. Enfin, la notification de la fin de jeu peut être déterminée de trois façons : première possibilité un jet sur la table d'événements aléatoires provoque la fin immédiate à partir du tour 14, deuxième possibilité une fin normale au 18ème tour, troisième possibilité une fin retardée - au delà du tour 18 - si un résultat "Potomac infranchissable" a été obtenu par triage sur la table d'événements aléatoires et doit intervenir au tour 19 ou suivant, le jeu s'arrête alors à l'issue de ce tour.

Réflexions sudistes

Comment gagner à coup sûr ? il n'y a évidemment pas de réponse définitive. Les débuts de campagne sont souvent identiques, les corps d'armée sudistes s'élancent tour à tour à travers la partie septentrionale de la vallée de la Shenandoah et commencent à détruire tout ce qu'ils peuvent trouver devant eux que ce soit des formations militaires ou des gares, puis à taxer les populations. Cette faculté de lever un impôt de guerre est très importante car cela va assurer au camp sudiste une réserve de points de victoire en prévision d'une suite qui risque d'être bien grise.

Première interrogation pour le joueur confédéré : faut-il attaquer et prendre Harrisburg ? Les avantages d'une telle capture sont évidents : la possibilité de taxer la cité mais aussi l'élimination de quelques fortes brigades qui pourraient se révéler ennuyeuses par la suite. Les inconvénients existent toutefois : l'attaque nécessitera des moyens humains conséquents, causera des pertes, pourra baisser le stock de munitions ou encore éloignera les troupes engagées du reste de l'armée. A peser le pour et le contre York semble constituer une bonne cible en substitution de la capitale. Rançonner la population n'est pas le moyen ultime pour gagner une partie, à un moment ou à un autre se posera le problème de l'Armée du Potomac. La date aléatoire de son arrivée n'arrange aucun des deux camps, en se faisant attendre elle laisse les mains libres au sudiste, en arrivant trop tôt elle constitue un véritable épouvantail pour les unités rebelles toujours plus ou moins dispersés en début de jeu. Souvenez-vous qu'elle peut arriver à partir du tour 3... Face à cette inévitable venue il peut être important de choisir dans quelle région de la carte on souhaite lui livrer bataille ; d'une part pour organiser sa campagne de manière à être capable de concentrer ses troupes au plus vite et d'autre part pour l'affronter sur un terrain favorable : clair et dégagé si vous jouez la carte de l'offensive, vallonné et/ou boisé si c'est la carte défensive. Au chapitre du combat ayez toujours à l'esprit l'importance du stock de munitions. Si les dépôts existent du côté nordiste ce n'est pas le cas chez les confédérés qui doivent attendre les convois venant de Virginie, tout en étant tributaire des intempéries. Un

Potomac infranchissable c'est un blocage des convois, et parfois aussi un allongement de la partie... Faut-il pour autant maudire la pluie ? En fait, il est un cas où celle-ci est bienvenue, celui où les yankees sont à la poursuite des sudistes en retraite, ses effets ralentisseur et pénalisant en combat sont alors appréciables. L'une des stratégies les plus intéressantes que je fus amené à jouer avec le camp sudiste fut un début de partie classique avec prise d'une quarantaine de pv en taxes et destruction de gares, dont la capture de York et Harper's Ferry, puis à l'approche de l'Armée du Potomac un retour général à l'Ouest de la South Mountain. L'option obligeait le camp nordiste soit à contourner la formation montagneuse permettant la concentration des troupes adverses, soit à franchir la "barrière" au risque de se voir bloqué en mauvaise position. De plus ce retour dans la vallée présente l'avantage de placer les rebelles sur des positions proches des points de passage sur le Potomac - sites rapportant des pv supplémentaires en fin de partie - et sur un point de départ possible pour mener une campagne finale contre le comté de West Frederick qui octroi 28 pv pour son contrôle... Et puis après tout n'était-ce pas là le voeu de Lee lui-même de faire mouvement sur le versant occidental de la *South Mountain* ?

Réflexions nordistes

Côté nordiste cela peut paraître surprenant mais l'optimisme est de rigueur. Certes l'ennemi a les mains libres durant les premiers tours et peut accumuler un certain nombre de points de victoire ; certes l'Armée du Potomac n'arrive jamais assez tôt...mais la situation a des avantages. Prendre tout les pv possibles durant les premiers tours c'est aussi disperser son armée et fragiliser son dispositif. Viser le "juteux" objectif d'Harrisburg c'est se condamner à des pertes certaines. Qu'en est-il des troupes dispersées au départ au Maryland et en Pennsylvanie ? Peu importe ! La force principale est l'Armée du Potomac donc peu importe leur perte. Un atout majeur sera également la possibilité de se ravitailler plus facilement en munitions, provoquer l'affrontement c'est faire baisser tôt ou tard le stock sudiste, et une division sans munitions devient une proie bien fragile. Attaquer provoquera des pertes dans votre camp - effroyables sans doute - mais jouer à la Grant est un bon moyen pour se rapprocher de la victoire. Attaquer l'ennemi puis avancer, tel peut être le mot d'ordre de l'Armée du Potomac qui totalise environ 150 points d'infanterie. Autres atouts à ne pas négliger la réserve d'artillerie et...la cavalerie ! Sachez en faire une arme redoutable ; avec trois divisions il est possible de bloquer les manoeuvres ennemies, d'attaquer de petites formations adverses voire de provoquer des attaques de flanc sur de plus grosses unités en conjonction avec de l'infanterie. En fait le seul gros désavantage du camp nordiste est la pratique du jeu en face à face. Historiquement

Lee ne sut qu'au dernier moment ou presque que l'Armée du Potomac se trouvait à proximité ; or ici le joueur confédéré peut voir les manoeuvres nordistes dès leur apparition sur la carte. La surprise n'existe plus, dommage...

Conclusion

La modeste ambition de cette étude était de démontrer la richesse de ce jeu et de toute la série. Dans la pratique rares sont les parties qui se ressemblent : les manoeuvres sont différentes, les combats ont des issues différentes, l'Armée du Potomac ne survient jamais au bon moment, Stuart apparaît quand bon lui semble, la pluie est applaudie ou maudite, la fin du jeu intervient entre le tour 14 et ...plus. Ajoutés à l'envie que nous avons à coeur de varier les stratégies employées, on obtient alors un jeu extraordinaire, un système simple et complet ne fait que confirmer cet avis.

Roads to Gettysburg n'est pas une simulation de la campagne de Gettysburg mais une simulation de l'invasion sudiste de juin 1863, qu'elle se résume à l'occupation du Maryland ou qu'elle aille jusqu'à la prise de la capitale de la Pennsylvanie. Gettysburg, au centre de la carte, n'a qu'un rôle bien secondaire dans le jeu et risque de ne pas voir l'affrontement décisif qui s'y produisit historiquement. La carte est d'ailleurs caractéristique de l'ensemble du jeu : superbe, riche et complète. De plus elle a l'avantage de présenter l'ensemble du champ de campagne potentiel, contrairement à certains jeux tactiques qui livrent une carte contenant à peine le champ de bataille historique. Je vise *The Three Days of Gettysburg* de GMT qui a omis le secteur de l'affrontement de cavalerie et interdit tout débordement de Wolf Hill...

Roads to Gettysburg constitue à ce jour le meilleur titre de la série *GCACW*. La sortie prochaine du cinquième volume : *Stonewall's Last Battle* sur la campagne de Chancellorsville d'avril-mai 1863 réservera sans aucun doute de bonnes surprises.

Vincent Bara

BIBLIOGRAPHIE

Hexagones n°12 - 7/1994 (pp 5-6)

F & M # 102 - Jul 95 (pp40-42)

Carnets de Guerre n°5 - 9/1995 (pp16-17)

FORUM : AVIS SUR UN CHAMPIONNAT

LE FORUM D'ERIC TENG DU NUMERO PRECEDENT A SUSCITE D'INTERESSANTES REACTIONS AU SEIN DE L'ACADEMIE, VOICI LES DEUX PRINCIPALES REPONSES. LES DEUX SONT D'ACCORD POUR N'ACCORDER QU'UN FAIBLE INTERET AU PHENOMENE DU TOURNOI, MAIS LES DEUX REPONSES SONT ASSEZ DIFFERENTES, L'UN PROPOSE DES ELEMENTS DE DEBAT, L'AUTRE EXPRIME FRANCHEMENT SON AVIS. LE DEBAT EST OUVERT...

Le championnat ? Rien à foutre

Il est amer de constater qu'il reste encore en l'Homme quelque chose de la bête. Pas d'image de barbare dans cette phrase, seulement le fait que l'affrontement, sous quelque forme que ce soit, prend encore une grande part dans le comportement social des humains. Hiérarchie dans le travail, négociation de contrats sous forme de bras de fer, sport d'équipe, même la séduction des femmes par les mâles a quelque chose d'animal : se montrer plus beau, plus fort, plus drôle que les autres pour l'emporter. Bref la compétition est partout et sous de multiples aspects.

Pourtant la compétition n'est que l'un des quatre grands composants du jeu, jeu pris dans son sens le plus large, les trois autres étant la simulation, le hasard et le vertige. Qu'il soit source de défoulement, re-création des activités réelles, outil de l'apprentissage des enfants pour leur future vie d'adulte, le jeu est une activité qui développe l'esprit chez l'enfant. Chez l'adulte, il est souvent échappatoire, une source de dépense d'énergie *a priori* anodine mais souvent nécessaire. Ceci est particulièrement vrai dans le jeu de simulation historique, dans lequel les quatre aspects sont bien couverts. La simulation bien sûr, la compétition, le hasard et le "maximum" de vertige, qui provoque l'adhérence au jeu, et qui l'incite à rejouer.

Chacun de ces quatre éléments a également son type de joueur en fonction de ce que ledit joueur va privilégier. Les adeptes de la simulation privilégient les "what if", reviennent sur des positions antérieures pour de nouvelles études, fabriquent d'autres pions pour faire intervenir des corps d'armée absents ce jour là mais qui auraient pu y être, adaptent les règles pour les rendre plus historiques, etc... Ceux qui préfèrent la compétition connaissent les règles par coeur, n'en dévient pas d'un pouce ou les étudient pour les tourner à leur avantage, surveillent les mouvements de l'adversaire, comptent les points de victoire, ou pire, cherchent le demi-point qui fera monter d'un ordre de grandeur la table de résolution de combats, quitte à faire parcourir à une brigade d'artillerie la moitié de la carte pour venir à un endroit où elle n'a rien d'autre à faire que de donner le coup de pouce qui tue ($3/1+1=DR!$). Pour ces joueurs tous les moyens, même les moins honnêtes, sont bons pour gagner. Dans le même ordre d'idées, les adorateurs

du hasard calculent à n'en plus finir les probabilités de tel ou tel événement, ils savent minimiser le hasard dans la guerre, effort bien sûr digne des plus grands généraux. Le vertige enfin, il est présent partout, je connais des joueurs apparemment froids et calculateurs qui, bien qu'aillant gagné, sont furieux d'avoir perdu leur plus beau vaisseau de guerre. J'en connais d'autre qui font "vraoumm" quand leurs cuirassiers chargent. Oseront-ils prétendre que ce n'est pas une manifestation du vertige ?

Je fais partie de la première catégorie de joueurs, ceux qui utilisent les jeux pour étudier l'Histoire, mais je ne nie pas les autres composantes. Le vertige est présent dans toutes les parties, le hasard aussi bien sûr. Concernant la compétition, il est évidemment agréable de gagner la partie, personne ne sera crédible en disant le contraire. Je dis simplement que organiser la compétition pour en faire une fin en soit, dénature ce qui me semble à moi être la substantifique moelle de notre Hobby, en l'occurrence la simulation. Déformer un ordre de bataille pour le rendre équilibré est non seulement hérétique mais stupide. Autant jouer aux Dames où les camps sont égaux. Quand à se vanter d'avoir terminé premier d'un quelconque tournoi, cela relève à mon avis des pulsions animales qui faisaient du plus fort le chef du clan ayant le droit d'en couvrir toutes les femelles. Je ne vise personne, et il n'y a aucun mépris dans ce sentiment, mais si à tout hasard quelqu'un se sent agressé en ripostant que je suis aigri de n'avoir jamais rien gagné, je les rassure, j'ai été classé dans les dix premiers de la CFP, sans avoir jamais participé à aucun tournoi. D'ailleurs je trouve que se faire battre en championnat n'est ni glorieux ni honteux, ça n'a simplement pas d'importance.

Provocation ? Assurément. Dénigrement ? Nenni. Je suis le premier à reconnaître que sans conditions de victoire un jeu est incomplet et difficilement jouable, et que la jouabilité vaut bien quelques sacrifices, ne serait-ce que pour le plaisir que l'on prend à jouer, ce plaisir étant beaucoup plus important que toutes les foutaises que je viens d'exposer.

D'ailleurs j'y retourne de suite, la Garde approche de la Haie Sainte... et ça, ça n'attend pas !

Didier Rouy

Réflexions sur le jeu de championnat

J'ai lu avec intérêt le forum dans lequel Eric Teng exprimait son opinion sur l'organisation de compétitions, championnats, coupes, tournois... de wargames. A mon tour, je me permets ici d'exprimer un avis sur ce sujet. On constatera d'ailleurs que cette opinion rejoint en grande partie celle exprimée par Eric Teng...

1) Il faut éviter de programmer des compétitions où les joueurs sont amenés à disputer 6 ou 7 fois la même bataille en un week-end. L'histoire nous apprend effectivement qu'aucun grand chef militaire n'a pu établir sa réputation en ayant eu la possibilité de recommencer plusieurs fois le même affrontement... Ah bien sûr, on peut supposer qu'un Hannibal aurait bien apprécié pouvoir refaire trois ou quatre fois la bataille de Zama...

A partir du moment où on admet la validité du point ci-dessus, et si on choisit une bataille de niveau grand tactique, il faut procéder un peu à la manière de ce qui se pratique dans les compétitions pour figurines.

2) Les armées (ou les flottes...) doivent pouvoir être constituées assez librement à l'intérieur de certaines limites (ex : par l'utilisation de listes d'armée). Il faut toutefois éviter les travers de certaines compétitions de figurines qui mettent en présence des armées de périodes trop différentes (genre : une armée hittite affrontant une armée bourguignonne...).

3) Le terrain doit être constitué de façon plus ou moins aléatoire (avec un éventuel avantage pour le «défenseur», si défenseur il y a...).

4) A l'intérieur de quelques limites techniques et historiques, le déploiement initial des armées doit être aussi libre que possible. Après tout, les grands généraux ne se laissaient jamais imposer le déploiement de leur armée...

Ces paramètres doivent s'accompagner d'autres conditions.

5) Le système de jeu doit être aussi accessible que possible, afin de bien mettre en évidence les compétences tactiques et stratégiques des joueurs et non pas leur capacité à exploiter le moindre petit paragraphe de mécanismes trop touffus... N'oublions jamais que les Echecs, symbole absolu du jeu «intelligent», reposent sur des règles extrêmement simples...

6) Dans la mesure du possible, le système de jeu doit placer les joueurs dans un contexte aussi proche que possible de celui vécu par les généraux de l'époque. Pour ne citer qu'un exemple : obliger Wellington à (ou lui permettre de...) s'occuper du moindre changement de formation de ses unités est assez irréaliste. En lisant la plupart des comptes-rendus de bataille, on se rend effectivement compte que les capacités réelles des commandants en chef se limitaient souvent à l'envoi de quelques directives et qu'au coeur des batailles, le commandement rencontrait souvent les pires difficultés à maîtriser certaines situations. Dès lors les mécanismes proposés doivent avant tout détailler les mécanismes de commandement (transfert des ordres, interprétation des ordres, etc...) et non pas s'étendre inutilement sur des détails qui n'étaient pas du ressort des généraux. Evidemment, ce point de vue se révèle bien frustrant pour les joueurs qui veulent pouvoir tout gérer à tous les niveaux de commandement et limiter au strict minimum l'importance des facteurs aléatoires inhérents au chaos d'une bataille. Malheureusement pour eux, si on veut respecter l'histoire, ce point de vue est le plus crédible...

7) Les conditions de victoire doivent être aussi simples que possible afin d'éviter les parties où les joueurs se comportent plus en experts comptables qu'en véritables stratèges...

Je compléterai mes propos en remarquant que la plupart des championnats se disputent un peu trop systématiquement sur des jeux de niveau grand tactique (ex : des affrontements sur des champs de bataille aux contours bien délimités). Et pourtant, pour ne citer qu'un exemple, la réputation d'un Marlborough ou d'un Napoléon se fondait également sur leur capacité à diriger la manoeuvre d'armées ou de corps d'armée sur plusieurs centaines de kilomètres. Enfin, on attend encore la première compétition basée sur une simulation se disputant hors de la terre ferme. A quand un championnat basé sur un affrontement de galères ou sur une bataille de cuirassés...?

Après tout les traces laissées par Drake, Nelson ou Tojo dans l'histoire militaire valent bien celles de César ou de Rommel...

Stéphane Martin

ANNEXE III : BISMARCK

PUBLIE PAR AVALON HILL, *BISMARCK* PORTE LA SIGNATURE DE JACK GREENE, NOM ASSEZ CONNU DANS L'UNIVERS DES SIMULATIONS NAVALES (*ROYAL NAVY*, *TSUSHIMA*,...). IL EST TYPIQUE DES JEUX AERO-NAVAUX PUBLIES PAR AVALON HILL DANS LES ANNEES 60 : *GUADALCANAL*, *MIDWAY*, *JUTLAND* ET LA PREMIERE EDITION DE *BISMARCK*. NOUS NOUS INTERESSERONS SURTOUT ICI A LA DEUXIEME VERSION EDITIONNEE EN 1979, QUI EST UNE REFORTE COMPLETE DE LA PRECEDENTE.

En dépit de sa célébrité, le périple du fleuron de la marine allemande n'a finalement été que très peu traité en wargame (1). *Bismarck* se met également en évidence par le fait qu'il constitue un cas assez rare de simulation mélangeant non sans bonheur des mécanismes typiquement « jeu de plateau » (surface subdivisée en cases) avec des règles pour figurines. A l'époque où il fut publié, *Bismarck* bénéficiait d'une présentation assez séduisante. Ainsi, parmi l'abondant matériel joint dans la boîte, pouvait-on remarquer la reproduction en vue aérienne de chacun des navires sur des plaquettes en carton de 3 à 5 cm de longueur. Nous verrons plus loin que ces plaquettes entraient en jeu lorsqu'il s'agissait de résoudre les combats de surface avec des mécanismes pour figurines.

Des règles en trois parties

Cette simulation se proposait donc de faire revivre aux joueurs l'intégralité de l'odyssée du *Bismarck* en mai 1941. Dans ce but, il était proposé un livret de règles subdivisé en trois parties assez distinctes. Les règles de base détaillaient l'ensemble des mécanismes nécessaires pour le niveau opérationnel. Comme bon nombre d'autres simulations navales n'utilisant pas l'ordinateur, *Bismarck* se jouait en « double aveugle ». Chaque joueur disposait donc d'une carte représentant le théâtre des opérations (en l'occurrence ici tout l'Atlantique Nord depuis le Groenland jusqu'à Gibraltar) et sur laquelle il avait à faire évoluer en secret ses unités navales mais aussi aériennes. Dix pages bien agencées suffisaient à présenter l'ensemble de ces règles : organisation des mouvements, des reconnaissances et des repérages, poursuite des navires repérés, consommation en carburant, influence de la météo, attaques aériennes, interception des convois, etc.... A ce niveau, chaque tour de jeu représentait l'écoulement de quatre heures. Lorsque des navires ennemis se trouvaient en présence sur la même zone, les combats étaient résolus à un niveau plus tactique avec l'utilisation d'une surface de jeu subdivisée en hexagones et sur laquelle évoluaient des pions illustrés par les silhouettes des navires mis en présence. Chaque tour de combat ne représentait alors plus que quelques minutes.

Si cette base se suffisait à elle-même pour une pratique déjà crédible du jeu, un ensemble de huit pages de règles dites « intermédiaires » proposait toutefois aux joueurs un supplément de sophistication. Entre autres choses, on pouvait ainsi y découvrir une représentation plus détaillée de la météo ainsi que des mécanismes des recherches. La consommation en

munitions, les sous-marins, les destroyers, les torpilles, la préparation des avions sur les bases terrestres et sur les porte-avions, les combats aériens, les possibilités de réparer les navires endommagés, la radiodétection, etc, etc, faisaient également leur apparition...

La simulation était prévue pour être pratiquée par deux joueurs mais, pour diverses raisons, l'apport d'un arbitre ne pouvait qu'être bénéfique... Entre autres avantages, il permettait aux joueurs d'effectuer des recherches avec leurs navires sans pour autant automatiquement en trahir la position exacte (... c'est surtout crucial pour le joueur allemand lorsqu'il ne dispose que d'un seul groupement naval...)

Inspiration figurines

Enfin, le livret incluait encore une troisième partie destinée à résoudre les combats de surface à la façon des figurinistes, c'est à dire en faisant évoluer les navires sur une vaste surface de jeu dépourvue de toute subdivision en cases. C'est à ce stade qu'il était donc nécessaire d'utiliser les grandes plaquettes illustrées par les silhouettes des navires jointes dans la boîte. Il n'était évidemment pas difficile d'éventuellement remplacer ces plaquettes par des figurines en plomb... *Avalon Hill* avait déjà proposé un tel système dans *Jutland*. Mais *Bismarck* incluait des mécanismes autrement plus fouillés... Dans ceux-ci, une plus grande quantité de facteurs entraient en ligne de compte lors de ces combats de surface : visibilité, manoeuvrabilité de chaque type de navire, valeur de chaque pièce d'artillerie, portées, angles et cadences des tirs, capacités de résistance et d'encassement des multiples parties vitales des différents navires, valeur et niveau de fatigue des équipages, importance des systèmes de visée, contrôle et maîtrise des dommages, etc, etc.... Malgré cette sophistication, la résolution de ces combats demeurait tout à fait accessible grâce à l'apport de nombreux exemples et surtout grâce à des aides de jeu extrêmement bien conçues et conviviales.

Scénarios et variantes

Le scénario de base permettait aux joueurs de revivre l'opération *Rheinübung* avec les effectifs historiquement alignés dans chaque camp. Mais il était également proposé de multiples variantes. A cet effet, un ensemble d'unités navales supplémentaires complétait le matériel joint dans la boîte. Ainsi, du côté allemand, il était possible d'envisager jusqu'à une sortie

Pour qui tu te prends ?

Dans la pratique du wargame, une des questions centrales est de savoir quelle place prend le joueur dans la reconstitution ludique d'une bataille donnée ? Prenons ici, à titre d'illustration, l'exemple de Waterloo.

1/ L'approche la plus ancienne et la plus réductrice est sans aucun doute celle qui consiste à penser que le joueur *prend la place* de Napoléon à Waterloo. Pourquoi réductrice ? Parce qu'elle sous entend donner au joueur les pleins pouvoirs alors que transporté dans la réalité il serait sans aucun doute absolument incapable de diriger efficacement l'armée française... Prendre en compte seulement la valeur de commandement (initiative, bonus au combat) des commandants de corps et autres chefs de grade inférieur améliore un peu les choses mais ne résout pas le problème. Cette approche correspond à la plupart des règles de figurines et aux wargames dotés de règles simplificatrices (ne prenant par exemple en compte que les distances de commandement).

2/ L'approche qui me satisfait le plus est celle qui consiste à penser que le joueur *joue le rôle* de Napoléon grâce à un système de jeu, qui lui donne les capacités historiques de l'Empereur (avec ses problèmes de santé, le fait qu'il puisse seul engager la garde ou encore donner un nombre limité d'ordres par tour). Le spectre de la simulation a alors l'avantage d'être couvert du niveau de la plus petite unité à celui du général en chef. **The Battles Of Waterloo** (GMT/ R. H. Berg) présente la version la plus moderne de cette optique.

3/ Jouer au wargame est une passion historique. Il n'est pas question de se limiter à quelques composantes du contexte : la couleur des uniformes reprise sur les pions, la force et le moral des troupes, pour oublier en fin de compte l'aspect capital de la valeur de la structure de commandement, au premier rang de laquelle figure les aptitudes du général en chef.

Le wargameur joue à voir *ce qu'il aurait pu faire étant dans la peau* de Napoléon. Il ne peut prétendre prendre sa place et s'y substituer avec les capacités d'un demi-Dieu qu'il ne manquerait pas de s'auto-attribuer ("Quoi, Napoléon n'a que 3 d'initiative, moi j'en vaut bien 7 ! etc.). Conclusion : Prendre la place ou jouer le rôle, la nuance à son importance. Quant à moi, pour qui je me prends ? Pour un joueur amoureux d'histoire n'ayant pas envie de finir ni à l'asile ni à l'école de guerre !

Frédéric BEY

L'ACADEMIE DU WARGAME

Vie de l'Académie

Deux nouveaux membres ont été admis au sein de l'Académie.

N° 19 : **Vincent Bara**, né en 1971, il pratique le wargame depuis 9 ans et a débuté sur *Tank Leader* (West Front) de **West End Games**. *Viet Nam* de **Victory Games** est l'un de ses jeux favoris. Il est le fondateur de **Carnets de Guerre**, excellent fanzine sur Europa et autres wargames. Il envisage l'Académie comme un lieu de rencontre, de réflexion et de débat, une sorte de point commun à tous ceux contribuant à l'essor du Wargame en France : joueurs, concepteurs, rédacteurs des différentes revues et fanzines. Il est nommé académicien suite à son étude sur *Roads to Gettysburg* publiée dans ce numéro.

N° 20 : **Patrick Daugé**, né en 1952, il a découvert le wargame il y a 20 ans aux USA et a débuté sur *Napoleon at War* (SPI) et *Alesia* (AH). Créateur de jeux depuis qu'il joue, il a signé *Bouvines* - prêt depuis 13 ans ! - et *Arsouf* qui vient de sortir chez **Délires SARL**, ainsi que beaucoup d'autres jeux non publiés. Il a écrit dans les premiers **Casus Belli** et fut traducteur pour **Jeux Descartes**. Pour lui, l'Académie arrive un peu tard, mais peut permettre de constater l'état du Wargame en France pour partager de l'expérience et échanger des idées. Il est nommé Académicien de Droit pour ses actions passées.

Les actions de l'Académie

Le premier numéro **Hors-Série** est actuellement en cours de parution. Comme annoncé préalablement, il a été réalisé par **Laurent Garbe** qui a relevé tous les articles parus dans la presse Wargamique Francophone depuis 1980 pour réaliser un Index complet. Cet index est intéressant à plusieurs titres, d'abord il permet évidemment de retrouver un éventuel article ayant présenté ou détaillé un jeu que l'on apprécie ou que l'on désire découvrir. De plus, il dresse un panorama complet de 16 années de presse belliludique avec pratiquement tous les jeux parus et toutes les revues présentées. Et enfin il permet d'évoquer le nom et l'action de tous les passionnés qui ont oeuvré par écrit pour la reconnaissance de notre Hobby. Il sera vendu uniquement par correspondance au prix de 60 FF port compris, adressez vos commandes à l'Académie ou directement chez Laurent.

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 8. Rue Emile Deslandres 75013 PARIS - Abonnement 60 FF pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles - **Ont contribué à ce numéro** : Vincent BARA, Frédéric BEY, Didier ROUY, Stéphane MARTIN, Luc OLIVIER, Hervé SENUT - Tiré à 100 exemplaires -