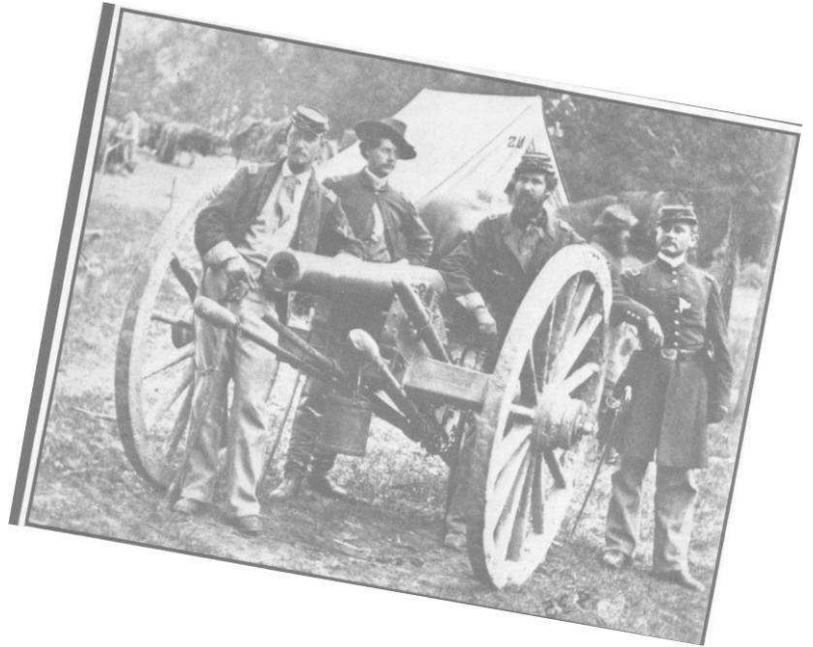


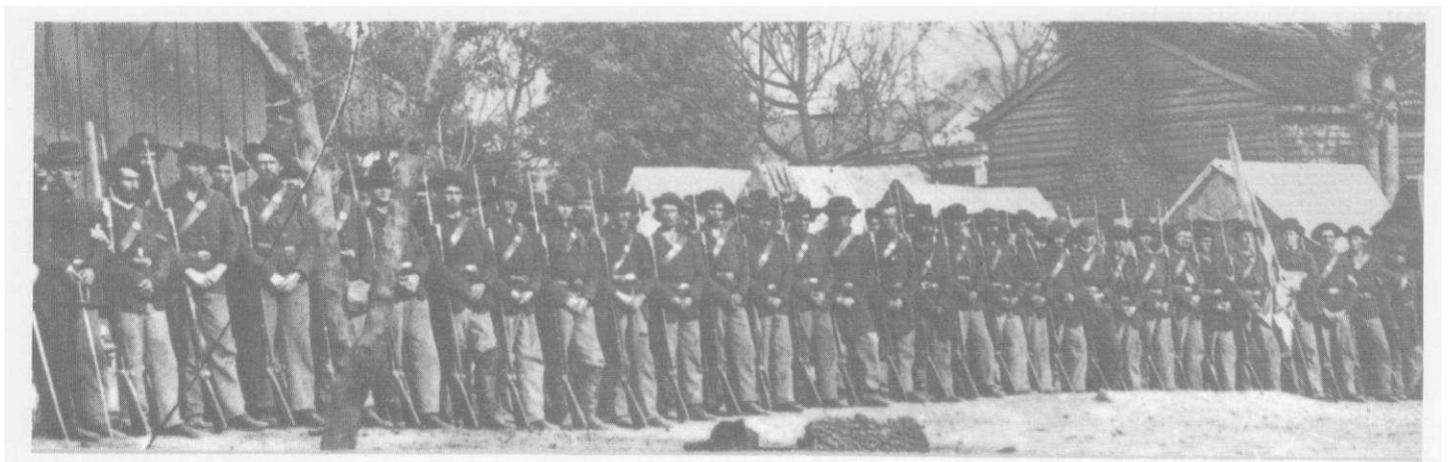
VIEILLE GARDE

Numéro 21 ♠ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♠ 15 FF -- 4 CAN \$



War of the Rebellion

(South Mountain - Shiloh - Chickamauga - Gettysburg)
West End Games/Decision Games





EDITORIAL

Paris, le 15 novembre 1999

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

Vieille Garde devient un zine mondial à partir de ce numéro, il sera conçu conjointement entre la France et le Québec. En effet pour diverses raisons externes au monde du jeu, j'émigre au Canada (à Montréal pour être précis), mais grâce à la magie d'Internet je demeure rédacteur en chef et continuerai la maquette du fanzine, tandis que la publication et diffusion sera assurée par :

Grégory Anton - 75, Boulevard de Charonne - 75011 PARIS.

Grégory, comte du Péloponnèse et Académicien, est bien connu des lecteurs de **Carnets de Guerre** et de **Vae Victis** par sa passion pour la série Europa et notamment *Balkan Front* dont il est un expert mondialement reconnu. Désormais les abonnements et commandes d'anciens numéros passeront par lui, donc tous les chèques en francs français seront à faire à son ordre, et les chèques en dollars canadiens au mien...

Ce numéro présente la deuxième étude de Vincent Bara, le spécialiste de la Guerre de Sécession, qui devient Duc de Pennsylvanie et du royaume de Gettysburg. *War of Rebellion* est un quadrigame édité par **Decision Games** mais les anciens auront reconnu le système *South Mountain* de Berg et Southard édité initialement par **West End Games**. Le reste du numéro présente les rubriques habituelles dont notre fameuse saga, internationalement acclamée.

Parmi les nouvelles revues découvertes, il faut mentionner **Simulacrum, the Quarterly Journal of Board Wargame Collecting** de John KULA. Le but de ce fanzine est de présenter de façon exhaustive tous les jeux publiés au cours du temps. Dans le numéro 5, on trouve notamment la liste de tous les jeux parus avec la lettre C, ainsi que des présentations de par exemple : *The Conquerors* (un vieux SPI de 1977), *Burma* (un vieux GDW de 1976), *B-17* mais dans l'édition de On Target Games 1981, ou encore *Khalkin Gol* de SDC.

De plus figurent de nombreuses publicités pour récupérer différentes listes et index pour les wargames collectors. Nous ferons le point dans un prochain numéro.

John KULA – 54, Pilot street, Victoria, BC

V8V 2A4 CANADA

US \$25 pour l'Europe ou CAN \$21 pour les canadiens pour 4 numéros.

Le prochain numéro verra peut être une étude sur *The Civil War* de **VG** et certainement les rubriques habituelles, à bientôt...

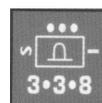
Luc, Marquis de Rivoli

QUIZ

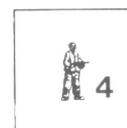
Nicolas Stratigos a gagné le quiz spécial « Panzers sur le Front de l'Est » et donc la grosse surprise...

Dans l'ordre les réponses étaient : *Panzer Battles* (SPI), *Zitadelle* (3W) et *Kharkov 1943* (VV 25). Pour ce nouveau quiz spécial Guerre de Corée, une grosse surprise attend le premier à trouver...

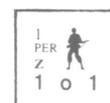
1



2



3



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 16 : War of the Rebellion

Pages 17 & 18 : La saga du Wargame

Pages 19 & 20: L'Académie du Wargame

WAR OF THE REBELLION

...à la recherche du juste milieu ?

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Decision games

Concepteurs (à l'origine) : Richard Berg et Jon Southard

Echelle carte : un hex. couvre selon la bataille 190 à 270 yards de terrain.

Echelle pion : régiment/brigade de cavalerie, un à deux pions par bataillon d'artillerie ou brigade d'infanterie.

Echelle de temps : un tour de jeu représente selon la bataille de 40 à 60 minutes.

I - VUE D'ENSEMBLE.

War of the Rebellion est la compilation d'une série de jeux parus dans les années quatre-vingt chez West End Games et qui aujourd'hui font l'objet d'une réédition chez Decision Games à travers cette boîte. Le terme de *quad game* serait trompeur, en effet il recouvre généralement un ensemble de jeux aux règles dépouillées et plus particulièrement destinés aux débutants ou aux joueurs disposant de peu de temps à consacrer au hobby. Or nous avons ici quatre véritable jeux aux règles d'un niveau de complexité moyen. Il s'agit donc d'une belle aubaine tant d'un point de vue ludique que financier.

(Note : A ma connaissance toutefois seules les batailles de South Mountain, Chickamauga et Shiloh ont fait l'objet d'une sortie en boîte, la bataille de Gettysburg serait un inédit ou m'aurait échappé ?)

Chaque bataille illustre un type particulier d'affrontement : *South Mountain* simule un combat défensif en terrain montagneux, *Shiloh* une attaque surprise en terrain boisé, *Gettysburg* est une bataille de rencontre en terrain vallonné, enfin *Chickamauga* simule un engagement en terrain boisé.

Les pions

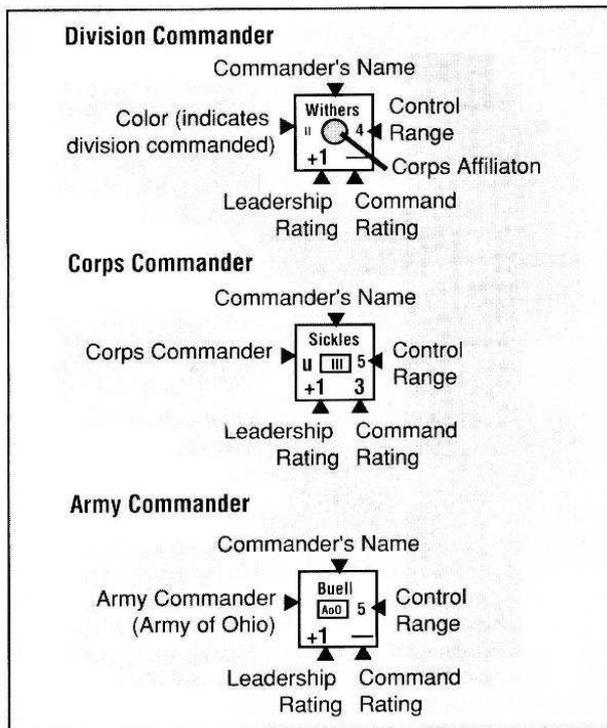
L'échelle globale de jeu est la brigade d'infanterie ou de cavalerie, et le bataillon d'artillerie. En fonction des effectifs certaines brigades sont présentées sur un ou deux pions. Nous sommes donc à une échelle comparable aux jeux de la plus connue *Civil War Brigade Serie* de The gamers.

Infantry Unit Designation Baxter Type → 2 Morale Value → 1 Assault Value → 2 Fire Value → 1 (* = 1 hex range)	Cavalry Unit Designation Hampton Type → 3 Morale Value → 2 Assault Value → 3 Fire Value → 1
Artillery Unit Designation Wainwright Type → (1) Morale Value → 0 Assault Value → 1 Fire Value → 0	Horse Artillery Unit Designation Beckham Type → (1) Morale Value → 1 Assault Value → 1 Fire Value → 1

Les pions sont de cinq types : infanterie, cavalerie, artillerie, artillerie montée et généraux. Les quatre premiers partagent les mêmes indications à savoir en supplément de leur identification, des valeurs de tir, d'assaut et moral (à noter qu'un test de moral donnant un résultat inférieur ou égal à 1 entraînera la retraite de l'unité), il convient de préciser que ces valeurs ne sont en fait que des bonus/malus et non des potentiels au sens strict. Ainsi un bataillon d'artillerie ayant zéro en tir n'en est pas pour autant réduit au silence.

Il existe quatre types de généraux : de division, de corps d'armée, d'aile de manoeuvre et d'armée. Tous présentent les mêmes indications : une valeur de *leadership* reflétant la qualité du général, une valeur de commandement exprimant la valeur de son équipe et une valeur appréciant son rayon de commandement.

Les pions sont particulièrement dépouillés, arborant de simples symboles OTAN, nous sommes loin des productions actuelles, et faisons donc un retour en arrière dans les années quatre-vingt. Il est dommage que l'éditeur n'ait pas cherché à les améliorer, les planches n'étant pas de simples réimpressions des exemplaires d'origine mais de nouvelles.



Concept de cohésion

War of the Rebellion ne possède pas de système de pertes (tués, blessés et déserteurs) mais propose un concept de cohésion. Chaque unité possède cinq pas (ou *hits*) pour l'artillerie, ou dix pas pour l'infanterie et la cavalerie. Une unité perd des pas au cours des combats mais également suite aux tests moral et dans certaines circonstances de manœuvre (retraite en zone adverse). Ces valeurs de cohésions regroupent en fait le statut moral (désorganisé, choqué, etc...) et la notion de pertes humaines. On pourrait considérer cette valeur comme reflétant l'efficacité de l'unité (une unité ayant pris six pas de perte aurait perdu 60% de son efficacité).

Des marqueurs servent à enregistrer le nombre de pas encaissés. Au troisième pas, les valeurs d'une unité d'infanterie ou de cavalerie sont réduites de un point. Au septième, le pion est tourné sur sa face verso et le marqueur est ramené à quatre (le passage de six à sept s'accompagne automatiquement d'une retraite si l'unité se trouve dans un champ de tir ennemi, de plus à partir de sept pas une unité ne peut plus entrer en zone de contrôle ennemie). Au dixième, le pion est éliminé définitivement. De même pour l'artillerie, au troisième pas perdu, le pion est retourné sur sa face dite *silencieuse* (l'unité ne peut plus faire feu), au sixième le pion est éliminé.

Un processus de récupération de la cohésion permet à une unité, chaque tour en respectant certaines

conditions de récupérer un pas ; une unité d'artillerie passant de trois à deux *hits* sera tournée sur sa face autorisant le tir. Le processus pour l'infanterie est plus complexe, descendu à six pas de perte le pion reste sur sa face réduite et continue jusqu'à l'extinction des marqueurs, ce qui correspond alors à un état "recto plus trois *hits*". Il est impossible au cours d'une même journée de récupérer l'ensemble des pertes (un pion une fois retourné reste sur sa face réduite).

Pour récupérer, une unité doit consacrer l'intégralité de sa phase d'activation s'il se trouve en dehors du champ de tir ennemi, ou le restant du tour s'il se trouve dans le champ de tir étendu d'une unité d'artillerie et sous réserve que le processus ne soit pas interrompu par le feu ennemi. Dans ce dernier cas, l'unité récupère un pas au cours de la phase de récupération.

La règle de récupération, discrète dans le livret, est particulièrement importante pour espérer sortir victorieux d'un engagement, en effet les occasions de perdre de la cohésion sont multiples et les combats dévastateurs (sans modificateur il y a 8 chances sur 10 de prendre au moins une perte), aussi les pertes s'accumulent à une vitesse relativement rapide lorsque l'engagement est sérieux, une défense déterminée sera meurtrière (pour les deux camps) aussi il est indispensable de *reposer* dès que possible ses unités voire même d'effectuer un roulement entre unités fraîches et unités *usées*. Le camp maîtrisant le plus habilement la récupération aura un ascendant sur son opposant. Lancer en avant au moment opportun une unité intacte ou substituer en défense une telle unité peut retourner une situation.

Orientation, zone de contrôle et champ de tir.

Le système de jeu est conforme aux normes des jeux tactiques : les unités présentent une orientation (chacune possède deux hexagones de front, deux de flanc et deux arrières), une zone de contrôle classique (toute unité excepté l'artillerie réduite au silence en exerce une) s'étendant aux six hexagones adjacents et enfin un champ de tir dont l'étendue varie selon le type d'unité. Une unité d'infanterie ou de cavalerie possède un champ de tir s'étendant sur son front et ses flancs et sur deux hexagones de portée. Une unité d'artillerie possède un champ de tir *standard* et un champ *étendu*. Le champ standard est l'équivalent du champ des unités précédemment évoquées. Le champ étendue couvre de la même façon une zone dont le rayon s'étend à trois à six hexagones. Cette notion de champ de tir correspond non seulement à la portée mais affecte également les manœuvres ennemies ; on pourrait l'assimiler à une zone de contrôle *légère*.

Séquence de jeu

La séquence de jeu est d'un type classique avec séparation stricte des actions des deux joueurs. Les interactions sont limitées à la phase de tir défensif. Un tour de jeu se décompose comme suit :

A - Tour du premier joueur

1-Phase de renfort

(le joueur en phase reçoit ses éventuels renforts)

2-Phase d'activation

(le joueur en phase déplace ses unités)

3-Phase de tir défensif

(le joueur non en-phase effectue ses tirs défensifs, artillerie en premier puis armes légères, ou évacue volontairement ses positions)

4-Phase de tir offensif

(le joueur en phase effectue ses tirs, artillerie en premier puis armes légères)

5-Phase d'assaut

(le joueur en phase effectue ses assauts)

6-Phase de récupération

(le joueur en phase vérifie les conditions de récupération de ses unités et remplace éventuellement ses généraux perdus au combat)

B - Tour du second joueur

Etc ...

L'originalité du système repose sur la phase d'activation combinant les mécanismes de commandement et de manœuvre.

II - COMMANDEMENT ET MANŒUVRE

Système de commandement et d'activation.

Au cours d'un même tour de jeu toute unité peut agir sous réserve que son général de division (ou son supérieur) soit activé. Le système de commandement et d'activation combine manœuvres et rigidité des structures de commandement (ainsi que les aléas provenant du contact avec l'ennemi). L'activation des formations (divisions et corps d'armée) suit un schéma précis.

En premier lieu, les unités indépendantes doivent être activées, celles-ci sont généralement en nombre restreint, sinon absentes du champ de bataille.

Puis, après que le général d'armée ait eu la possibilité d'être activé, le joueur en phase choisit un premier corps d'armée. Les unités hors rayon de commandement agissent obligatoirement en premier, puis les divisions comprenant des unités

au contact de l'ennemi peuvent à leur tour agir, enfin les divisions restantes peuvent agir. Cette procédure est répétée jusqu'à ce que chaque corps d'armée ait eu la possibilité d'être activé.

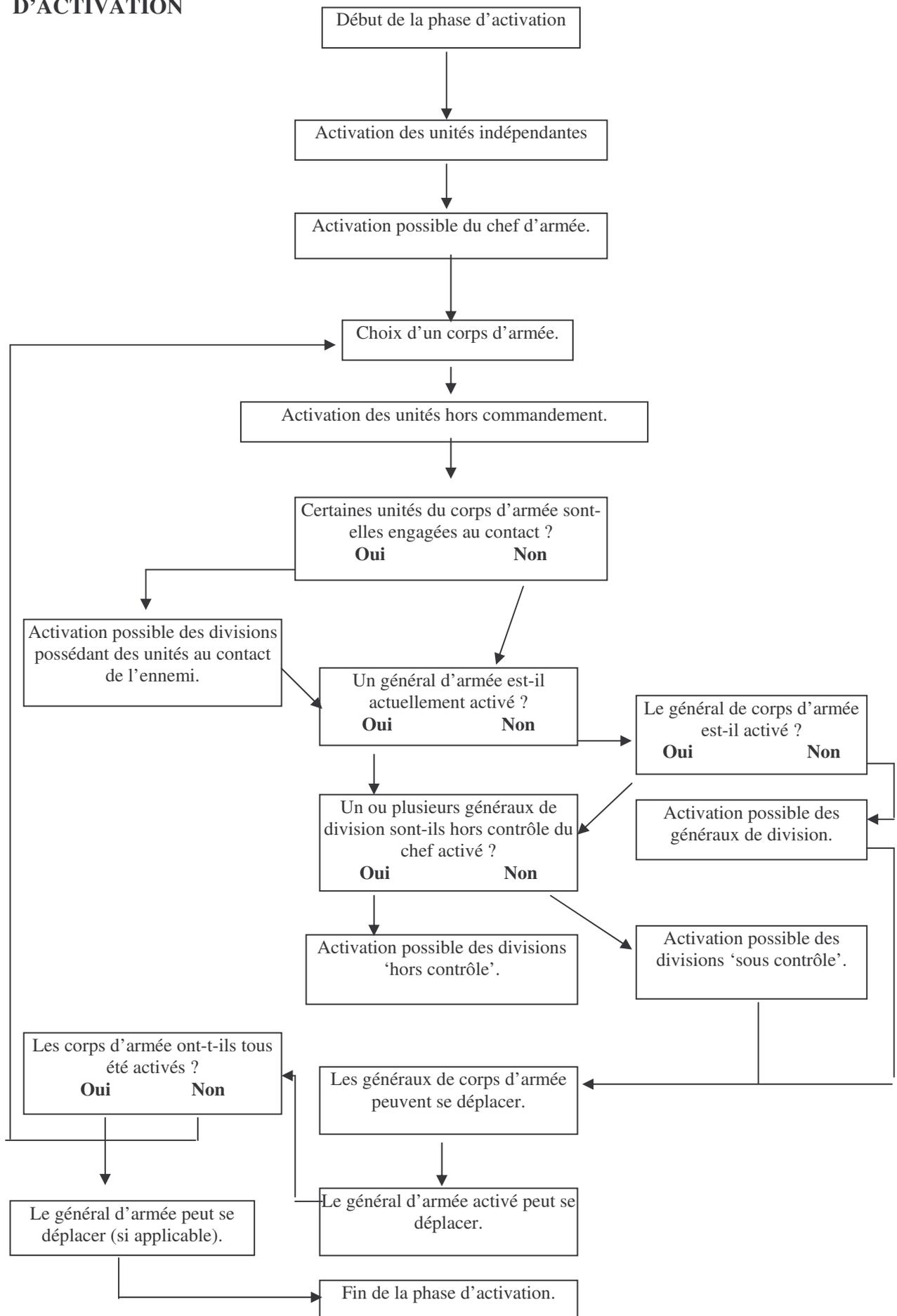
Dernier acte de la phase d'activation, si le chef d'armée n'a pu agir il en reçoit la possibilité.

Une unité, pour être effectivement activée, doit se trouver dans le rayon de commandement de son général, lui-même dans le rayon de son supérieur. L'action consiste à effectuer un double jet de dé afin de déterminer la capacité de déplacement des unités pour la phase d'activation et le nombre *d'ordre d'attaque* disponible pour cette même phase (ceux-ci permettant aux unités de venir au contact de l'ennemi), ce dernier test s'effectue sous la valeur de commandement du général (en cas de jet supérieur à celle-ci, aucun ordre ne sera disponible pour le tour).

Les unités indépendantes ont la possibilité à chaque tour de se voir attachée à un général (en se trouvant dans son rayon de commandement) et ainsi d'agir au moment où celui-ci sera activé. La procédure d'activation diffère si l'unité reste indépendante, en effet le jet fixant la capacité de mouvement se voit modifier par un malus (restreignant donc le potentiel) et le second jet (modifié par le facteur moral de l'unité) détermine l'attitude de la troupe pour le tour de jeu, allant de la retraite ordonnée à l'attaque de l'ennemi le plus proche en passant par la possibilité de se déplacer comme souhaité mais sans l'autorisation de pénétrer dans un champ de tir ennemi (standard ou étendu).

Pour chaque corps d'armée le joueur a le choix entre l'activation du général de corps ou une activation individuelle des chefs de division. En activant le corps entier, on se sert des capacités du général considéré et l'ensemble des unités (des diverses divisions) recevront pour le tour une capacité de mouvement identique. Lorsque le joueur esquivé l'activation du chef de corps d'armée, ce sera à chacun des *divisionnaires* de déterminer la capacité de mouvement propre à ses unités. Il est clair que la coordination du mouvement d'un corps entier requiert l'activation du chef de corps, l'activation individuelle pouvant mener certaines divisions à rester en arrière ou à empêcher un mouvement d'envergure.. Toutefois, la valeur des divisionnaires est à comparer à celle

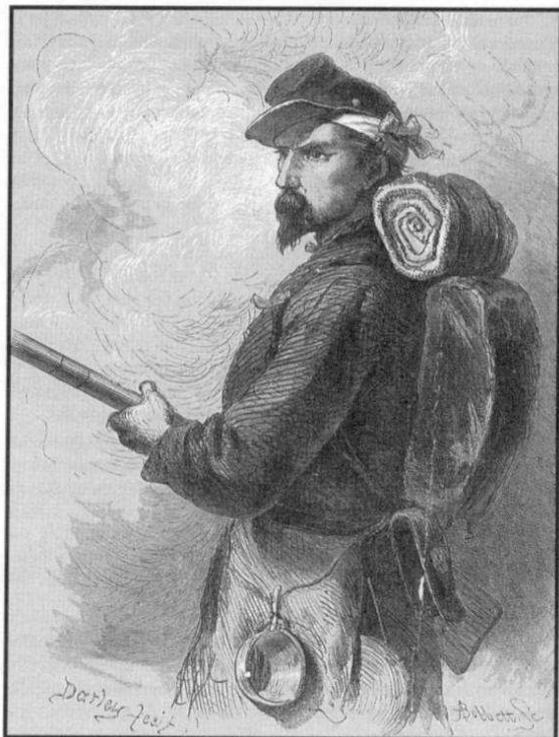
ORGANIGRAMME DU SYSTEME D'ACTIVATION



de leur supérieur, un bon chef de division peut être utile pour mener loin et rapidement sa formation, notamment en terrain difficile. Cette notion de qualité est également à examiner dans le cadre des ordres d'attaque, la proximité de l'ennemi et la volonté de venir au contact dictant parfois l'attitude à tenir. Il est à noter qu'un ordre d'attaque venant d'un chef de corps permet à l'ensemble des brigades d'une même division de venir au contact alors que chaque ordre émanant d'un divisionnaire ne permet qu'à une brigade d'en faire autant. Là encore la qualité des commandants est soigneusement à considérer, un bon divisionnaire émettra plus facilement des *ordres* mais pas nécessairement en nombre suffisant pour l'ensemble de ses unités alors qu'un chef de corps d'armée moyen pourra influencer une ou plusieurs divisions entières.

Le but avoué de ce système est de rendre compte de la rigidité des structures (rayon de commandement, statut particulier des unités indépendantes, manœuvres coordonnées) et de la difficulté de coordination (un général de corps d'armée moyen manoeuvrera lentement, un bon divisionnaire plus rapidement mais avec une coordination aléatoire vis à vis de ses collègues).

La possibilité d'activer les divisions possédant des unités au contact de l'ennemi, avant de choisir l'activation individuelle ou de corps permet dans certaines situations d'envoyer en pointe la meilleure formation puis de faire progresser le reste du corps d'armée de manière coordonnée.



Planification

Afin de compenser la faiblesse d'organisation de certains généraux ou plus globalement de renforcer les capacités de commandement il existe un système de planification où un général se déclarant comme tel pour un tour entier pourra bénéficier au cours du tour suivant d'un bonus à ses jets d'activation. Les effets de la planification disparaissent à l'issue de ce tour de jeu, et ne peuvent être cumulés sur plusieurs tours. Un général *en planification* est bien sûr tributaire du développement de l'action autour de lui, débuter dans de bonnes conditions ne signifie pas que le tour suivant celles-ci seront identiques, les aléas de la bataille réservent parfois des surprises et font *tomber à l'eau* les plans les plus soigneusement préparés, il est donc parfois périlleux de planifier lorsque les formations sont au contact de l'ennemi. Le processus est malgré tout à généraliser lorsque la situation le permet.

Activation et coordination du chef d'armée

Si aucune unité ne se trouve engagée au contact de l'ennemi, le chef d'armée a la possibilité d'être activé et de contrôler l'ensemble des corps dans son rayon de commandement, dans ce cas la capacité de mouvement sera identique pour tous et chaque ordre d'attaque s'appliquera à l'ensemble des unités d'un même corps (!). Une telle activation permet donc *sous réserve de conditions idéales* d'engager au contact une grande fraction des forces disponibles.

Mouvement

Le mouvement des troupes est étroitement lié aux mécanismes de commandement puisqu'ils en sont la conséquence directe. Faire feu ne nécessite pas une activation préalable. Contrairement à la plupart des jeux les unités, ici, ne possèdent pas de valeur fixe de déplacement (exception : les généraux ont 14 points par tour) mais sont tributaires de deux facteurs : un facteur aléatoire lié au jet du dé à dix faces et un facteur lié à la compétence du général activé et qui par principe doit venir tempérer le premier facteur : on additionne en effet le résultat du dé à la valeur de *leadership* du chef : un général ayant +2 assure une base de 3 donc un minimum de 4 points de mouvement, à l'inverse un chef médiocre avec une valeur nulle en *leadership* sera entièrement tributaire du jet de dé (toutefois une unité commandée touchera au minimum trois points de mouvement.) De plus quel que soit son type (infanterie, cavalerie ou artillerie) une unité possède la même capacité à se déplacer. La cavalerie ne bénéficie pas d'un bonus réel par

rapport à l'infanterie (seuls sont plus aisés les déplacements sur route *pavée* et en terrain marécageux). La différence entre l'artillerie et les autres types est davantage prononcée.

Le caractère aléatoire des déplacements pourra irriter les malchanceux aux dés, mais produit deux effets particulièrement intéressants. Le premier est de rendre réelle l'incertitude pesant sur les manœuvres d'une troupe : retard au début de la marche, fatigue des soldats, officiers (trop) prudents, etc. Le second est de "casser" l'omnipotence de l'adversaire à pouvoir suivre les troupes ennemies "à la culotte" grâce à des capacités de mouvement (fixes) similaires ; ici pour réagir aux manœuvres adverses il faut disposer d'un bon général ou croire en sa chance aux dés.

Zones de contrôle et champ de tir ont un effet limitatif sur les déplacements des unités : fin du mouvement ou test moral suivant les conditions. Une unité doit de plus posséder un ordre d'attaque pour pénétrer dans un champ de tir ennemi. Le concept de champ de tir et d'ordre d'attaque (s'il s'applique à la bataille) permet une simulation rigoureuse de la retraite en ordre et de la poursuite de la part d'un attaquant. En effet il est ici impossible pour un poursuivant de maintenir le contact (et de harceler) sans un ordre d'attaque par tour. Le défenseur rompt le contact lors de sa phase de mouvement. Un attaquant sans 'ordre' ne pourra suivre qu'à distance sans pouvoir *user* le fuyard par des combats répétés. Un général incapable de transmettre un ou plusieurs ordres d'attaque laissera échapper sans dommage un adversaire reculant.

La marche forcée est prévue avec les classiques restrictions de déplacement sur route et en dehors des zones de tir ennemies ; le joueur détermine le nombre de points de mouvement supplémentaire qu'il souhaite attribuer à ses unités puis au terme du mouvement effectue un jet de dé qui renvoyé sur une table indique l'éventuelle perte de cohésion pour l'unité testée. Là encore la présence d'un bon leader permettra d'atténuer les effets potentiellement nocifs de la marche. (Ainsi un bon leader ayant +2 en leadership pourra systématiquement effectuer une marche forcée de 1 hexagone sans craindre de retombée en terme de cohésion).

Movement Allowance Table (7.1)

10-sided die-roll	0	1	2-4	4-6	7-8	9	10	11+
MPs gained	2	3	4	5	6	7	8	9

Treat modified rolls of less than 0 as 0.

Command Die-roll Modifiers

+ Ordering commander's Leadership rating.

-1 if activating an independent Confederate unit in *South Mountain*.

-3 if activating an independent unit all other times.

Une unité pénétrant dans un hexagone occupé uniquement par des généraux et/ou des unités d'artillerie réduite au silence, pourront éventuellement capturer ces unités. (Dans le cas contraire l'unité cible s'enfuit.)

Le système ne propose pas de formation de marche ou de combat (ligne, colonne, etc.), mais considère qu'une unité bénéficiant (volontairement) du déplacement sur route se trouve organisée d'une manière lui interdisant d'entrer dans un champ de tir ou une zone de contrôle ennemie (on considère que le délai de changement de formation ne permet pas d'utiliser deux types d'organisation dans la même phase).

Les règles d'empilement sont très simples puisque ne peuvent s'empiler deux unités du même type que lorsqu'elles appartiennent à la même brigade d'infanterie ou de cavalerie ou sont deux unités d'artillerie, malgré l'absence de point explicite il semble autorisé d'empiler artillerie et infanterie ou cavalerie puisque les règles de combat relatives au problème d'empilement et les règles d'assaut font référence à un tel cas. Il est toutefois bon de limiter la mixité à infanterie + artillerie et cavalerie + artillerie sans possibilité d'aller au-delà de deux unités dans le même hexagone.

(Note : à ce propos toute personne ayant connaissance d'un errata ou de précision sur cette règle peut utilement joindre la rédaction pour en faire part)

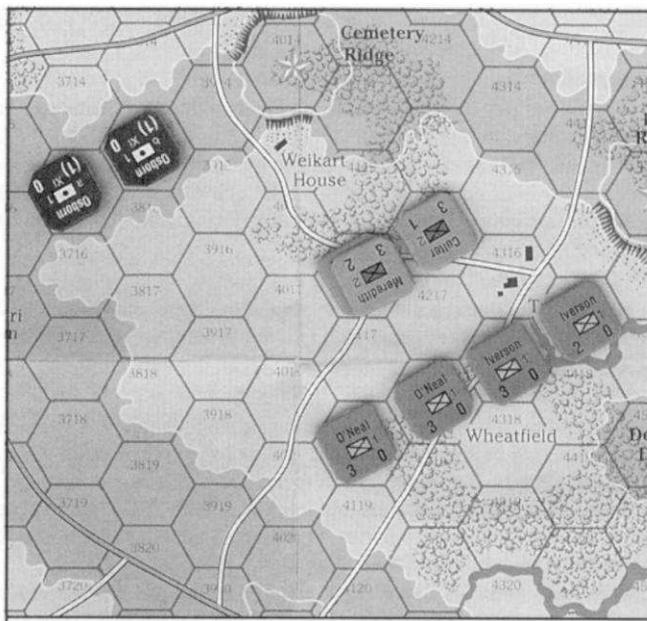
Les commandants

Les généraux sont au cœur du système de jeu. Constamment les joueurs devront juger du général opportun à employer (sans qu'il soit pour autant le plus *réputé* ou le meilleur sur place) pour accomplir une action sans pour autant risquer de compromettre le plan d'ensemble pour un corps d'armée voire pour l'armée entière.

Les généraux de corps d'armée sont amenés à coordonner le mouvement de leur formation par la

distribution d'une capacité de mouvement équivalente, toutefois cela implique une manœuvre sur terrain identique pour l'ensemble du corps ou une manœuvre à rythme ralenti si certaines unités doivent emprunter un terrain plus difficile. Il appartient aussi à ces généraux dans des instants importants de relever les divisionnaires (de les suppléer) lorsque ceux-ci sont de moindre capacité. Toutefois cela implique un rayon d'action restreint pour le corps.

Les généraux de division ont un rôle plus tactique et un bon divisionnaire devra chercher à prendre l'initiative une fois parvenu à proximité de l'ennemi afin de compenser les lacunes d'un supérieur moins compétent.



III - LE CHOC DES ARMES ET DU FEU.

Tirs

Le feu des armes lourdes (artillerie) ou légères est la première méthode de dégâts directs. La phase de tir se découpe en un segment d'artillerie suivi d'un segment de tir des armes légères. Ces deux catégories d'armes partagent les mêmes mécanismes de résolution des tirs : le joueur jette un dé à 10 faces auxquels s'applique un certain nombre de modificateurs tel que la valeur de feu de l'unité, la distance de l'ennemi, son orientation et le terrain sur lequel se trouve la cible, etc. Chaque unité fait feu individuellement mais une cible ennemie peut être visée à plusieurs reprises durant la même phase de tir. L'artillerie fait exception, une même cible ne peut faire l'objet de plus d'un tir que

dans le cas où les unités effectuant le bombardement appartiennent à une même formation. Il est également à noter qu'il n'existe pas de bonification à tirer sur de l'artillerie attelée (ou se déplaçant), celle-ci peut donc venir s'installer près de l'ennemi sans risque plus important qu'une fois établie et prête à ouvrir le feu.

Le résultat du jet est comparé à une *table des effets* très succincte présentant les pertes éventuelles en cohésion (ainsi qu'une possible retraite en cas de résultat supérieur ou égal à dix), il n'y a pas de test moral associé puisque l'on considère que la perte de cohésion simule aussi bien la perte d'effectif que l'érosion morale de l'unité. Ajoutons qu'une unité prenant son septième pas de perte, ou une unité d'artillerie retourné des suites du tir, devront faire retraite. De nouveau l'artillerie fait exception, en effet lorsque celle-ci ne fait pas feu sur un ennemi placé dans sa zone de contrôle, le résultat du tir ne correspond plus à une perte de cohésion mais au nombre de test moral que devra passer l'unité ciblée (ce qui peut mener aux mêmes conséquences en terme de perte de cohésion, et dans le cas d'un jet inférieur ou égal à 1 entraîner une retraite automatique.)

A l'instar de nombreux autres jeux tactiques, l'infanterie joue le rôle de bouclier pour l'artillerie lorsque l'adversaire tire sur l'hexagone occupé par ces deux types d'unité. Un général empilé avec une unité atteinte par deux pertes devra tester une éventuelle blessure (1 chance sur 10).

Il est à noter que le défenseur lors de sa phase de tir a la possibilité plutôt que de faire feu, d'effectuer un mouvement de retrait des unités de cavalerie ou d'artillerie. De plus celui-ci (avant-tir ou des suites du tir) autorise l'attaquant à avancer dans l'hexagone libéré (mais l'interdit alors de faire feu s'il ne l'a encore fait, et d'assaut au cours de la phase suivante).

Assauts

Seconde méthode directe pour infliger des dommages aux forces de l'adversaires et méthode la plus expéditive pour le déloger de ses positions, les assauts ne concernent essentiellement que l'infanterie, la cavalerie ne pouvant assaillir que la cavalerie ennemie ou son artillerie. Les charges impétueuses de Custer, Stuart ou Forrest ne sont donc pas possibles (note : l'illustration de la page 29 du livret de règle illustre donc un cas impossible dans le cadre du jeu ...).

Assault Table (9.2)

10-sided Die-roll	1:2	1:1.5	1:1	1.25:1	1.5:1	2:1	3:1	4:1
-2	5/0	5/0	5/0	4/0	3/0	2/0	2/0	2/0
-1	5/0	5/0	4/0	3/0	3/0	2/0	2/0	2/0
0	5*/0	4*/0	4/0	3/0	3/0	2/0	2/0	2/1
1	5/0	4/0	3/0	3/0	2/1	2/0	2/1	1/1
2	4/0	3/0	2/0	2/0	2/1	2/1	1/2	1/2
3	3/0	2/0	2/0	2/1	2/1	1/1	1/2	1/2
4	2*/0	2*/0	2*/1	2*/1	1*/1	1*/2	1*/2	1*/2
5	2/0	2/1*	2/1*	1/1*	1/1*	1/2*	1/2*	1/2*
6	2/1	2/1	2/1	1/2	1/2	1/2	0/2	0/3
7	2/1	2/1	1/1	1/2	0/2	0/2	0/3	0/4
8	1/1	1/2	1/2	0/2	0/2	0/3	0/4	0/4
9	1/2	0/2	0/2	0/3	0/3	0/3	0/4	0/5
10	1/2	0/2	0/2	0/3	0/3	0/4	0/5	0/6

Treat odds of less than 1:2 as 1:2. Treat odds of more than 4:1 as 4:1.

number of cohesion hits taken by the assaulter (left)/defender (right)
* check Commander Loss Table

Assault Die-roll Modifiers (9.23)

- defender's best morale value
+ assaulter's best morale value
+ 2 for each assaulting stack making a flank attack
+ 3 for each assaulting stack making a rear attack

Assault Strength Modifiers (9.22) per stack assaulting...

-1 ... into woods/orchard/town
-1 ... up slope/up ridge
-1 ... into sunken road
-1 ... across stream
-2 ... into swamp
-2 ... up steep slope/ford
-3 ... across bridge

Minimum strength: 1 per assaulting unit, regardless of modifiers.

Contrairement au règles de tirs, il est possible de regrouper les unités pour attaquer une position ennemie (la coordination d'un assaut comprenant des unités de plusieurs divisions nécessitent la présence du chef de corps d'armée ou du général d'armée). Chaque unité ne peut participer qu'à une mêlée par phase et n'être la cible d'un assaut qu'une fois.

Dans un premier temps le défenseur se voit offrir la possibilité pour ses unités d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie à cheval d'effectuer un mouvement de retrait et de libérer l'hexagone sans combat. Puis on détermine le rapport de force entre opposants et l'on jette un dé à dix faces (modifié par différents facteurs dont la valeur moral des meilleures unités de part et d'autre) afin de déterminer l'issue de la mêlée via la table adéquate. Les résultats exprimés indiquent les pertes éventuelles en cohésion, une unité prenant son septième pas de perte ou une unité d'artillerie retournée devra faire retraite.

Les généraux peuvent contribuer aux efforts de leurs unités lors des assauts en ajoutant leur valeur de *leadership* à la valeur moral de la meilleure unité. Dans ce cas le général s'expose à d'éventuels effets " nocifs " (50% de chance d'être tué si le résultat sur la table d'assaut est suivi d'un astérisque).

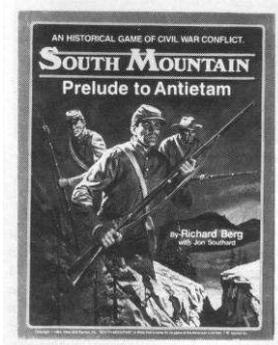
Comme annoncé plus haut, *War of the Rebellion* propose quatre batailles, chacune ayant sa (grande) carte, ses pions et quelques règles propres. Limiter l'aire de jeu à une carte unique entraîne quelques variations d'échelle de représentation, la superficie des champs de bataille historiques n'étant pas

identiques. Les pointilleux seront sans doute choqués de ne pas trouver d'ajustement aux capacités de mouvement, mais le grognard fermera les yeux conscient de la difficulté d'évaluer la distance exacte parcourable par une unité militaire en un laps de temps défini... Les cartes sont à l'image des pions, dépouillées et fonctionnelles, dans un style classique des années quatre-vingt. Le plaisir de jeu ne viendra donc pas du matériel mais avant tout du système (et du thème bien évidemment).



IV - LES BATAILLES.

A - South Mountain (14 septembre 1862).



Au matin du 14 septembre 1862 un assaut de la division nordiste Cox déloge la brigade Garland établie à Fox's gap. Le succès yankee ne fut pas exploité et le général sudiste D. H. Hill resta inactif jusqu'à l'arrivée des renforts ; une contre-

attaque contre le IX^{ème} corps d'armée du général Reno (qui périt dans la bataille) tourna à l'échec (une unité allant même jusqu'à charger sur un mauvais versant du mont). Ce n'est qu'en fin d'après-midi qu'un nouvel assaut nordiste menée par le 1^{er} corps du général Hooker permit aux soldats du Nord de s'emparer des hauteurs autour de Turner's gap, à nouveau sans exploitation. Les unités rebelles ayant tenu suffisamment longtemps se retireront au cours de la nuit.

South Mountain est la plus petite des quatre batailles proposées. Elle constitue aussi une curiosité puisque c'est une bataille défensive menée par les sudistes en terrain montagneux (précisons, basse montagne). Il s'agit en effet pour les soldats confédérés de tenir les passes menant dans la vallée du Cumberland où doit s'effectuer la concentration de l'armée rebelle de Virginie du Nord. Il est proposé deux scénarios, un premier illustre le début de la bataille et dure huit tours, le second traite de l'ensemble en 19 tours.

La bataille se livre en zone montagneuse, le centre de la carte est traversé par une ligne de crête, percée par trois routes. L'ensemble constitue un terrain propice à une solide défense sous réserve de troupes suffisamment nombreuses, ce qui ne sera pas le cas en début de partie pour le joueur sudiste. Il est également à souligner la difficulté importante à se déplacer au fur et à mesure de l'ascension en raison de la présence d'importantes zones boisées.

L'objectif du camp sudiste est de bloquer les troupes de l'Union en déployant rapidement ses troupes. Les unités présentes en début de jeu ne pouvant au mieux supporter qu'un premier assaut, limité au défilé qu'elles tiennent. Toutefois l'arrivée rapide des éléments complétant la division Hill permet de mener une contre-attaque (une fois les limitations au déplacement confédéré levées, soit le tour 8) face à un adversaire dont les renforts se montreraient peu enclin à la marche forcée. Il faut

toutefois garder à l'esprit les difficultés liés aux déplacements, les va-et-vient répétés entre différentes positions afin d'y mener une défense mobile sont impossibles. Le camp sudiste peut envisager que son adversaire choisira d'exploiter sa supériorité numérique (environ 25.000 hommes contre 15.000) par une extension continue de sa ligne de bataille avec pour but le débordement de la ligne de défense. S'il est peu plausible qu'une percée nordiste entraîne l'occupation des objectifs dans la vallée, il l'est par contre qu'un certain nombre d'objectifs sur les crêtes seront entre leurs mains à la fin du jeu, alors il sera utile de garder à l'esprit la règle spécifique à la bataille rendant nécessaire pour valider la prise de l'objectif d'établir pour le joueur de l'Union une ligne de ravitaillement depuis celui-ci. Une unité bien placée en fin de jeu pourrait ainsi compromettre le succès d'un adversaire ayant *omis* d'assurer ses arrières.

Le joueur de l'Union, à pour ambition de s'emparer d'un maximum d'objectifs ennemis, la prise de Boonsboro n'étant semble-t-il qu'une chimère. La règle spécifique dispensant les joueurs de l'attribution d'ordres d'attaque permet l'offensive à outrance et les attaques opportunistes. Fox's Gap semble être l'objectif le plus intéressant en début de partie, la cavalerie de Pleasanton pouvant tenir la position après coup pendant que la division Kanawha récupérerait en arrière. Toutefois face à une contre-attaque décidée il sera nécessaire de soutenir la cavalerie. L'autre passe, Turner's gap est plus périlleuse à attaquer en début de partie, en effet la contre-attaque y serait plus rapide (et systématique) par la proximité de la zone d'entrée des renforts sudistes. Reste une troisième option en début de partie la route au nord de Turner's gap, qui par une avance rapide permet de s'installer sur des hauteurs moins défendues, mais avec une perspective de développement moins importante et là encore une proximité plus importante de l'arrivée des renforts ennemis. Malgré une qualité des chefs moindres, le joueur de l'Union aura tout intérêt à utiliser la marche forcée pour faire entrer ses troupes (et donc activer ses généraux plutôt qu'utiliser la capacité de mouvement prédéfinie) Cela permettra peut-être de devancer les renforts ennemis et en tout état de cause de se laisser la possibilité de lancer un nouvel assaut tôt dans l'après-midi voire de le renouveler avant la fin de la partie. L'offensive de départ ne doit en aucune manière être négligée puisqu'elle permet de s'emparer d'un premier objectif (plusieurs si le confédéré joue de malchance) et ainsi de bénéficier du bonus de points de victoire alloué au huitième tour de jeu. Cette offensive permet de plus, face à un adversaire accrocheur de pouvoir lui infliger de sérieuses pertes voire d'éliminer une brigade entière (autre source de points de victoire).

Exploiter la supériorité numérique du camp de l'Union nécessite d'attendre l'intégralité des troupes et repousse en cours d'après-midi une avance générale, mais peut se révéler judicieuse face à un adversaire entamée par quelques attaques exploratoires.

B - Shiloh (6 et 7 avril 1862).



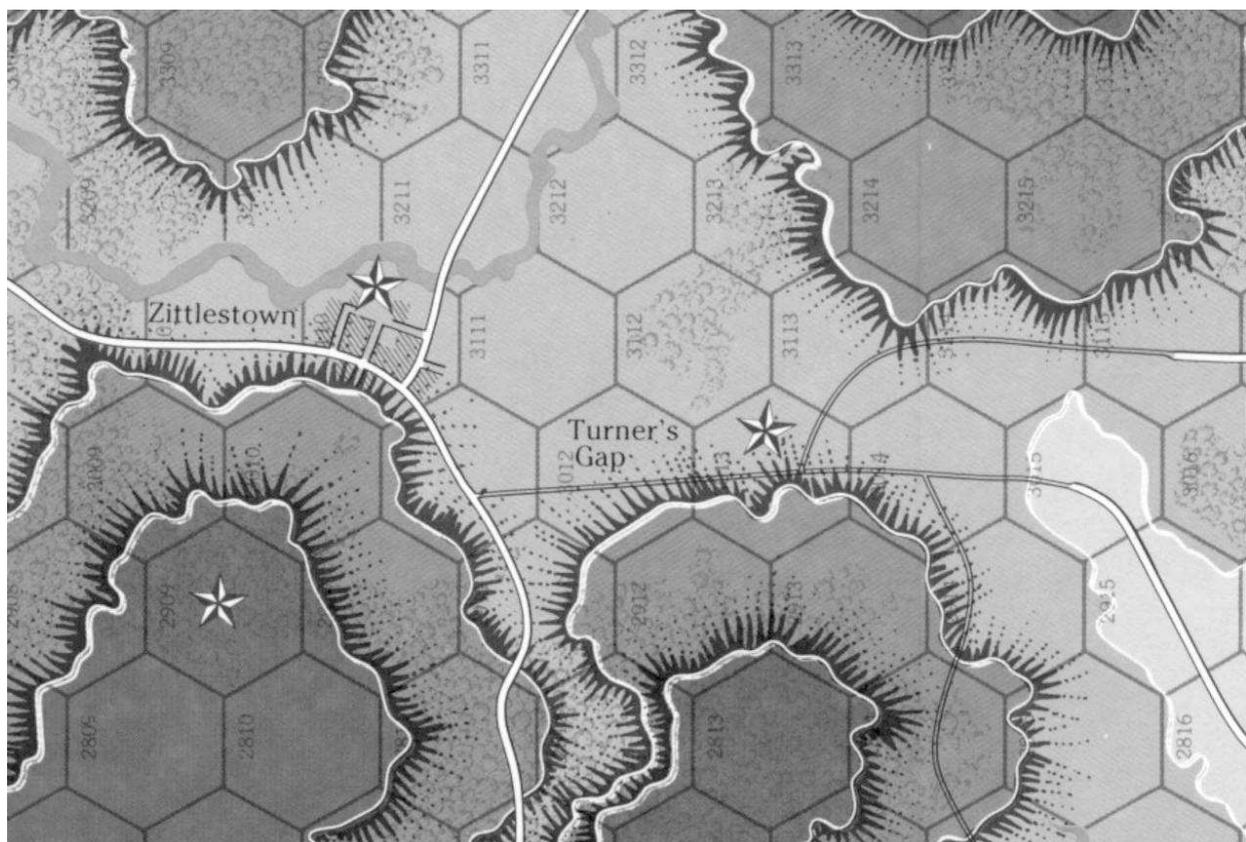
Un assaut sudiste en trois vagues successives marqua le début de la bataille, la division Sherman disloquée, ce seront les généraux Prentiss et Mac Clernand qui organiseront la résistance. Le premier parvenant à stopper

l'après-midi un adversaire très désorganisé. Au soir, lorsque la résistance nordiste disparaît enfin l'armée confédérée, après avoir perdu son général en chef, se trouve dans l'incapacité d'exploiter son avantage jusqu'au fleuve. Dans la nuit, le général Grant reçut en renfort les troupes du général Buell et utilisera au deuxième jour de combat sa supériorité numérique pour battre et chasser du champ de bataille les troupes sudistes.

Shiloh simule une attaque surprise de l'armée confédérée du Mississippi contre les forces nordistes

installées en campement près de Pittsburg Landing. Le commandement sudiste compte exploiter son avantage pour détruire les forces du général Grant avant qu'une jonction ne soit possible avec les renforts du général Buell en route depuis Nashville. La bataille se livre en zone densément boisée alors que les troupes yankees sont dispersées. L'objectif confédéré est de s'emparer de Pittsburg Landing, ce qui ira de pair avec la destruction des troupes ennemies. L'affrontement est décliné à travers quatre scénarios : un premier simule le premier jour de combat, le second offre la possibilité au joueur sudiste de déployer plus librement ses forces en début de partie, le troisième simule les combats autour du "nid de guêpes" (*Hornet's nest*) dans l'après-midi du premier jour, enfin le dernier simule les deux jours de combat (laissant peu d'espoir de victoire pour le camp sudiste...).

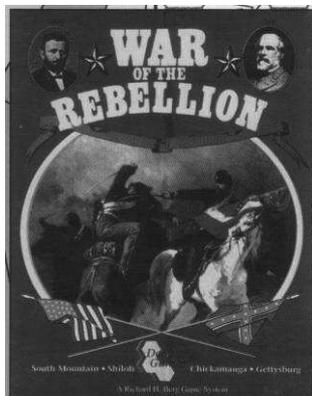
La nature du terrain est le premier élément à prendre en considération en effet les bois conditionnent l'approche des troupes sudistes et seront pour l'un et l'autre des deux camps un élément défensif important. L'assaut initial est à préparer soigneusement tout en gardant à l'esprit l'erreur que commirent les généraux rebelles de l'époque en imbricant des unités de plusieurs corps d'armée. il convient de respecter l'intégrité des corps d'armée. et venir rapidement au contact est primordial pour anéantir au plus tôt la première force nordiste : la division Sherman. Les règles spécifiques d'alerte ne seront pas d'un grand secours pour ces premiers combats mais vont ralentir l'organisation d'une ligne de défense au-



delà des positions de Sherman. Il faut toutefois garder à l'esprit que détruire une division entière nécessitera du temps, aussi il faut anticiper la fuite (ou la dislocation) nordiste en manoeuvrant les renforts sudistes de manière à protéger les flancs, étendre l'engagement aux divisions proches (Prentiss et Wallace) ou déborder les restes du premier assaut et poursuivre sur le même axe d'attaque, en effet rien n'oblige d'étendre le front d'attaque jusqu'au fleuve. Attaquer sur un axe unique revient à concentrer ses forces donc à l'emporter sur un adversaire attentiste ou s'attendant justement à l'élargissement du front d'attaque. Au cours de ce premier assaut il est intéressant de restreindre les possibilités de retraite de la division Sherman de manière à augmenter les pertes en cohésion au cours de la retraite des unités, ceci par la menace de débordement et l'infiltration dès que possible. Les forces sudistes sont en nombre suffisant pour ne pas craindre l'isolement en début de partie, et l'adversaire trop faible pour envisager une contre-attaque sans, dans un même temps, précipiter (ou risquer) sa *disparition*.

Des différents scénarios proposés les deux simulant les affrontements du premier jour sont les plus intéressants, en effet, l'approche de Pittsburg Landing, dont l'occupation est la condition *sine qua non* de victoire pour le joueur sudiste ne se fera pas sans pertes considérables pour le camp rebelle ; alors envisager un second jour de combat face à un adversaire de nouveau nombreux et frais est vraiment peu raisonnable (les hauteurs présentes autour de Pittsburg landing ne sont que de peu d'intérêt). Shiloh est semble-t-il une bataille ou malgré un résultat (historique) intéressant pour le premier jour, le joueur sudiste ne doit pas suivre l'exemple des généraux de l'époque.

C - Gettysburg (1er au 3 juillet 1863).



Au matin du premier jour de combat, la cavalerie nordiste parvint à tenir ses positions à l'ouest de la ville de Gettysburg jusqu'à l'arrivée des premiers fantassins. Le premier corps de l'Union s'opposa aussitôt au IIIème corps confédéré pendant que le XIème corps nordiste faisait face aux troupes du général Ewell. Les confédérés supérieurs tactiquement balayeront dans un

premier temps leurs adversaires mais ne pourront empêcher leur rétablissement sur Cemetery Ridge. Au deuxième jour de combat, les deux armées renforcées se font face, et ce n'est qu'après la mi-journée que l'armée rebelle lancera une double offensive sur les flancs de l'Union mais sans succès. Le 3 juillet, le général Robert E. Lee choisit de renouveler son offensive mais cette fois en visant le centre du dispositif nordiste. L'assaut, condamné à l'échec, de onze brigades sudistes menées par le général Pickett du 1er corps d'armée tournera à la tragédie malgré l'héroïsme des soldats rebelles. La bataille s'achève sur une victoire de l'Union. L'armée nordiste du Potomac s'est également trouvé un chef à sa mesure : le général Meade.

Gettysburg est sans doute la plus célèbre bataille de l'histoire militaire américaine. Disputée sur trois jours : bataille de rencontre le premier, de mouvement le second et de position le troisième ; elle constitue certainement la bataille la plus simulée en matière de wargame (que ce soit sur papier, avec figurines ou sur informatique). Toutefois posséder un système de jeu permettant de simuler l'ensemble des batailles de la guerre de sécession ne signifie pas que la réussite soit automatiquement au rendez-vous. Certaines batailles ne seront que mal appréhendées par un système "générique" (même complété de règles spécifiques) ... Trois scénarios sont proposés : le premier couvre le premier jour de combats, le second simule les affrontements livrés dans l'après-midi du deuxième jour, enfin le troisième permet de jouer l'intégralité de la bataille.

Gettysburg est la bataille la mieux connue des amateurs de la guerre civile américaine, aussi le joueur se montre parfois plus exigeant avec une simulation de cet affrontement qu'avec d'autres. Quelques bonnes idées ne peuvent pas toujours rattraper certaines faiblesses du système ou certains choix du concepteur. Les conditions de victoire prêtent justement à discuter, en effet l'importance des sites géographiques est semble-t-il surévalué et ne reflète pas les buts de campagne des deux armées. Du 1er au 3 juillet de l'année 1863 en terre de Virginie, le général Robert E. Lee a pour ambition de détruire l'armée ennemie et obtient l'opportunité de le faire avant l'achèvement de sa concentration, le second jour il cherchera à la couper de ses bases par un double débordement de flanc, enfin le troisième il cherchera à créer un choc au centre pendant que la cavalerie tentera de nouveau à se porter sur les arrières de l'adversaire. De son côté, Meade connaît la difficulté et le coût humain d'attaquer un adversaire sur une position préparée, conscient de la qualité de sa position défensive il saura attendre les assauts meurtriers de l'ennemi et ne flanchera pas avant la victoire. A

aucun moment, ni l'un ni l'autre des deux chefs d'armée n'ont considéré Gettysburg et ses environs comme buts de campagne. Cemetery Ridge, Culp's Hill ou Little round top n'ont qu'une valeur théorique et défensive. Tenir une colline avec un adversaire intact n'est pas une victoire. Si la valeur des sites géographiques était légitime pour les deux batailles précédentes (chasser les sudistes des crêtes à South Mountain est l'objectif du Nord avant d'envisager une bataille d'envergure dans la vallée, atteindre Pittsburg Landing à Shiloh permet de couper l'armée de Grant de sa base de ravitaillement et atteint le but fixé par Johnston d'empêcher la réunification des armées nordistes), elle ne l'est pas ici et une simulation de la bataille de Gettysburg devrait ne laisser qu'une place anecdotique aux objectifs géographiques. Le concepteur s'attache autant à simuler les objectifs des deux armées que les actes historiques, c'est une erreur.

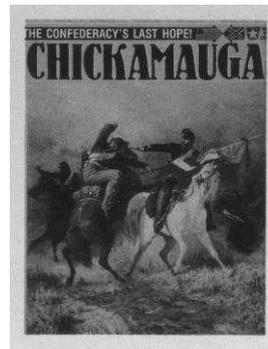
Ce premier avis est malgré tout à tempérer par la présence de quelques règles supplémentaires opportunes : un système de renfort basé sur une arrivée semi-aléatoire, l'apparition des munitions d'artillerie en quantités limitées et un système de récupération des pertes en cours de nuit qui permet d'engager au deuxième jour les premières troupes arrivées sur le champ de bataille, victimes souvent de la fougue des joueurs. L'ampleur de l'affrontement et l'arrivée régulière de renforts des deux côtés ne doivent cependant pas faire oublier la nécessité de gérer au plus fin ses forces. Si le nombre permet aux nordistes de tenir une ligne étendue, il n'en est pas de même pour les confédérés qui au fur et à mesure des pertes ne pourront menacer effectivement leurs ennemis par un déploiement en vis à vis.

Le scénario simulant le premier jour d'affrontement, offre une situation extrêmement intéressante avec une action de retardement menée par la cavalerie nordiste, puis la possibilité de mener un assaut coordonné des troupes rebelles face à un adversaire tributaire de l'arrivée plus ou moins rapide de ses renforts. Les règles d'ordres d'attaque pour venir au contact, de tirage aléatoire des capacités de mouvement, et d'arrivée semi-aléatoire des renforts prennent toute leur saveur ; un bon chef (tel Reynolds du Ier corps nordiste) saura faire marcher rapidement ses troupes à la rescousse des cavaliers, mais devra peut-être en payer le prix (en terme de perte en cohésion) si la cavalerie flanche trop tôt.

Toute médaille ayant son revers, le caractère aléatoire des manœuvres et la nécessité d'avoir également de la chance au dé pour venir au contact de l'ennemi (et y rester si celui-ci s'enfuit) peuvent

mener le joueur peu chanceux à passer à côté de la bataille. L'impact des chefs sur le tirage des capacités de mouvement ne semble pas suffisant pour qu'untel justifie sa valeur par rapport à un autre jugé médiocre. Le joueur chanceux pourra souvent bloquer les manœuvres de son adversaire malgré la médiocrité *historique* de son leader (et malgré le fait que le déplacement des troupes se fassent, dans la réalité, hors de vue de l'adversaire) Le second scénario offre une situation de départ également prenante, en effet l'armée sudiste débute en position de débordement sur les deux flancs des défenses ennemies. (Et puis il s'offre également une initiative intéressante au joueur nordiste, celle de lancer une contre-attaque sur le centre sudiste ... Tenir c'est certes gagner, mais attaquer peut-être vraiment très plaisant ...)

D - Chickamauga (19 et 20 septembre 1863).

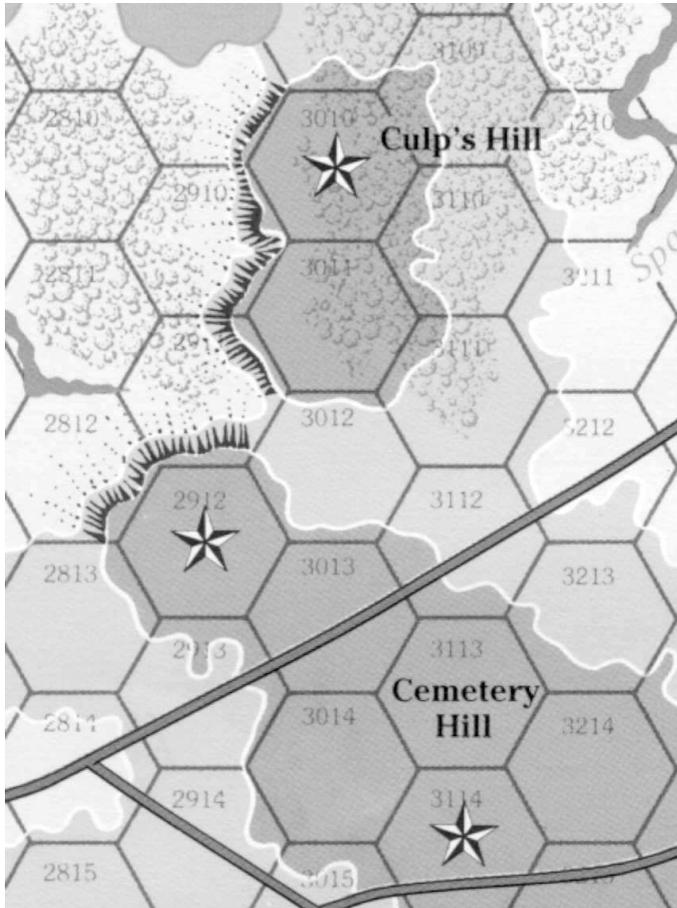


La bataille engagée 19 septembre 1863 s'amplifia au cours de la journée au fur et à mesure de l'arrivée des renforts, aucune décision ne se fit, attaque et contre-attaque se succédant sur l'ensemble de la ligne de bataille. Au deuxième jour, le camp

nordiste en la personne de son chef d'armée commit une erreur monumentale, mal renseigné il fit combler un vide imaginaire dans sa ligne de bataille en dégarnissant la position cible de l'assaut du général rebelle Longstreet. Ayant percé la défense de son adversaire, celui-ci déborda l'armée ennemie. Les nordistes en déroute trouvèrent leur salut en la personne du général Thomas qui parvint à rétablir une ligne de bataille, permettant aux troupes de l'Union de tenir jusqu'à la nuit, terme de la bataille.

Chickamauga est la pièce maîtresse de la boîte, par le sujet (une bataille équilibrée) et par les nombreuses règles spécifiques simulant les conditions particulières de l'affrontement et les objectifs des armées. Ce fut une bataille menée sur deux jours en terrain densément boisé, bataille de rencontre dans un premier temps (les adversaires débute sur la carte à distance, ce qui autorise dès le départ de mener des manœuvres d'envergure), engagement massif au deuxième jour. Elle se distingue également par l'affrontement de quelques grands généraux (via les valeurs portées sur les pions) : Thomas (pour l'Union) face à Forrest et

Longstreet (pour la Confédération) ; ainsi que par la présence de l'exotique brigade nordiste 'd'infanterie montée' du général Wilder aux valeurs spectaculaires : '6 +2, moral 2' comparé à la moyenne de '3 +0, moral 1'... La bataille se décline en trois scénarios proposant de simuler



respectivement le premier jour, le second jour (note : scénario n'ayant pas été joué) et la bataille entière.

Il est inenvisageable qu'un joueur nordiste répète l'erreur que commirent historiquement les nordistes aussi chaque partie se révèle très ouverte avec deux camps relativement équilibrés par les troupes utilisées et les généraux présents. L'objectif de l'armée rebelle étant de marcher sur Chattanooga (hors carte) le but des troupes confédérées est de vaincre l'armée ennemie et de sortir de la carte. On trouve donc des conditions de victoire, particulièrement intéressante et de nature différente selon le camp concerné, ainsi le joueur sudiste doit détruire l'armée adverse mais également sortir son armée par le bord opposé au sien ou s'approcher le plus possible de celui-ci. De son côté le joueur de l'Union doit (outre empêcher les desseins de son adversaire) occuper le champ de bataille (par l'occupation de sites géographiques) et chercher bien entendu à détruire les forces rebelles. L'affrontement débute par une bataille de rencontre

très ouverte où peu d'unités sont au départ sur la carte ; deux règles importantes viennent compléter le système, une première développe le concept de chef d'aile de manœuvre (l'impact des généraux d'armée est minorée, et disparaît en cours de bataille, conformément aux faits historiques) et une seconde introduit un système de renforts en différenciant renforts fixes (date et lieux d'arrivée sont fixes), 'planifiés' et 'sur appel' (le joueur détermine le lieu d'entrée et l'heure consécutive).

La carte étant couverte de bois (les hauteurs sont très discrètes), nous avons une bataille de fantassins (malgré la présence d'une importante cavalerie du côté sudiste mais sur un terrain peu propice à cette arme), ou l'impact de l'artillerie ne sera réel qu'en défense. Le camp de l'Union devra combattre à distance de son bord de carte de manière à conserver une possibilité de blocage en cas de percée ou de débordement sudiste mais aussi pour se trouver à proximité des objectifs géographiques en terrain adverse, les manœuvres "libres" du début de partie ne s'en trouvent que plus importantes. Combattre sur son bord de carte serait autrement plus périlleux, le terrain plus accessible permettant aux troupes rebelles de mener des mouvements d'envergure. La règle permettant de créer des ouvrages défensifs au cours de la nuit du premier au second jour n'est pas à négliger et permet de construire un point d'appui solide (ou de renforcer la ligne en disséminant les ouvrages).

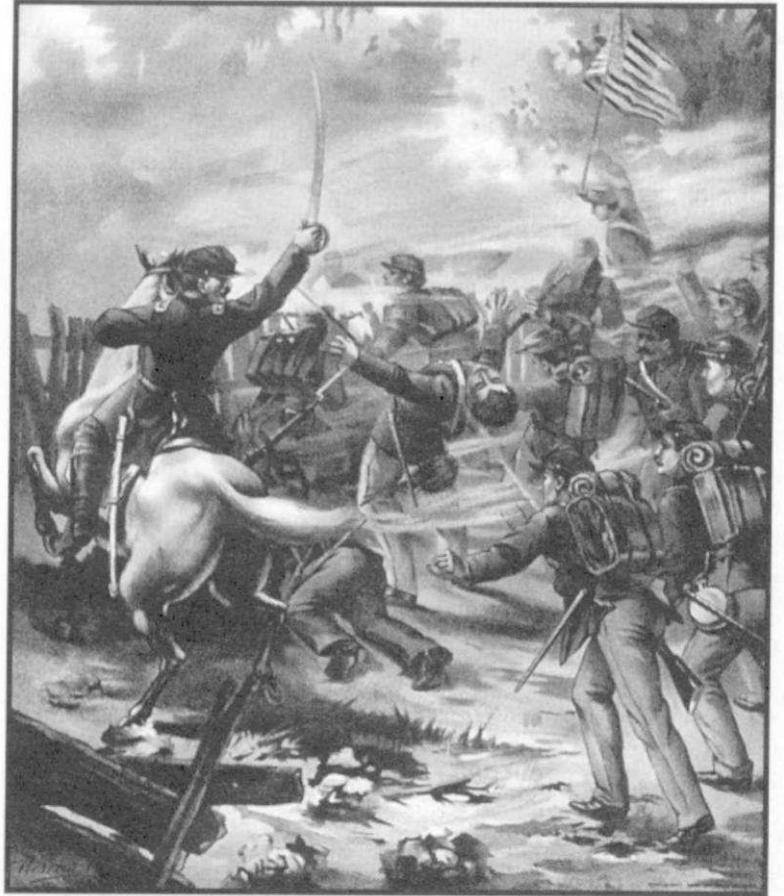
Côté confédéré il est enthousiasmant de projeter une sortie du champ de bataille pour son armée, mais l'aspect spectaculaire est rapidement tempéré par les restrictions établies pour valider un tel fait d'arme, en premier lieu les unités doivent être en bon état (ce qui implique de garder des troupes fraîches pour les derniers instants), d'autre part il doit exister en fin de partie une ligne de communication jusqu'à une source de ravitaillement, ce qui suppose alors une sortie tardive du champ de bataille, ou le maintien sur la carte de forces capables de soutenir une contre-attaque de l'adversaire. Ces restrictions ne font que confirmer la nécessité de faire tourner ses forces pour éviter la terrible *septième perte* et la nécessité de définir un (ou des) axes d'attaque en fonction des routes sillonnant la carte.

Bataille de rencontre, elle met en évidence les capacités des joueurs à se montrer opportuniste et à ce jeu le camp confédéré dispose d'un atout : la présence de sa cavalerie, élément mobile, elle permet d'exploiter avec une plus grande célérité une faiblesse adverse.

CONCLUSION : La troisième voie ?

La notion de complexité d'un jeu est particulièrement difficile à exprimer lorsque l'on sort des deux extrêmes ("simple" et "compliqué"), le *juste milieu* évoqué par l'interrogation formulée en sous-titre fait en effet référence à la complexité du système. *War of the Rebellion*, bien plus évolué que les traditionnels quad-games (se devant avant tout d'être abordables), n'atteint pas la sophistication du classique qu'est la *Civil War Brigade Serie* de **The Gamers**. Et si l'on s'en tient à la difficulté d'apprentissage, le système se positionne en effet *quelque part* entre les deux. Pour autant, il est tout de même un domaine particulièrement appréciable où le système a su trouver un juste milieu ... celui de la jouabilité.

Vincent BARA, Duc de Pennsylvanie



BIBLIOGRAPHIE

South Mountain

The Wargamer vol 1-34 – Fin 84 (pp 50-52)

The Grenadier #24 – Jan-fév 85 (p 36)

Shiloh

Fire & Movement #43 – Juin 85 (pp 54-57)

Chickamauga

Fire & Movement #54 – Juil-août 87 (p 49)

Fire & Movement #57 – Août-sept 88 (p 54)

WEG

The Wargamer vol 2-4 – Jan-fév 88 (pp 25-28)

WOR

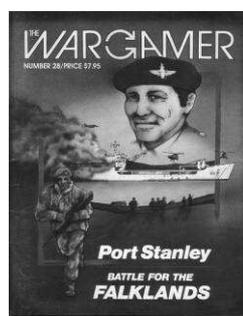
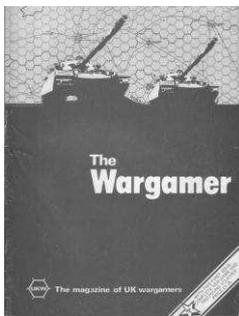
Fire & Movement #96 – Sept-oct 94 (pp 6-16)

LA SAGA DU WARGAME - Les années 80

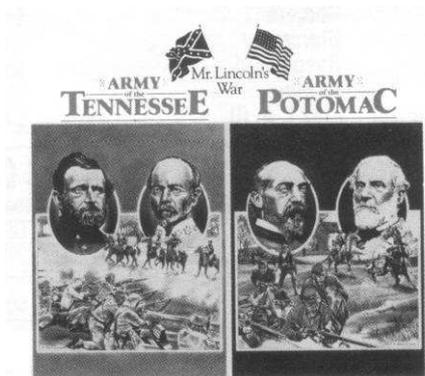
4 - Les compagnies secondaires (suite)

3W (1977-97 ; Cambria, CALIFORNIA)

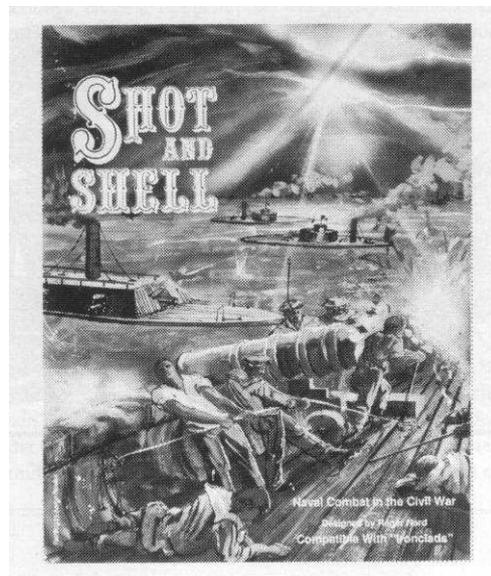
3W (World Wide Wargaming) a commencée sa carrière en 1977 au Royaume Uni sous le nom de UK Wargames, comme une association au service des joueurs. Dès le début Keith Poulter en est le patron et il le restera jusqu'à la fin de la société. L'acte fondateur est **The Wargamer**, un magazine contenant un jeu, comme S&T mais avec des articles de jeu au lieu de l'histoire militaire. Le numéro 1 proposait un jeu sur la Guerre des Anneaux de Tolkien : *Battle of the Ring*, le n°2 un jeu sur la bataille de Eylau (jeu réédité en français par Simulations Cornejo). En 1977, c'est la grande époque du wargame en Angleterre et cela le restera jusqu'à la chute de SPI et SPIUK en 82. Nous en reparlerons en traitant l'Europe, mais il faut le mentionner car en 1983, WWW décide de quitter l'Europe pour aller en Californie à Cambria, où elle restera jusqu'à sa fin en 1997. Le premier numéro américain est le 22 : *No Trumpets, No Drums*, jeu stratégique sur la guerre du Vietnam.



Sa principale activité au cours des années 80 a toujours été l'édition de The Wargamer avec son jeu en encart, mais elle s'est lancée dès sa création, dans la publication de jeux en boîte sous le nom Simulations Games.



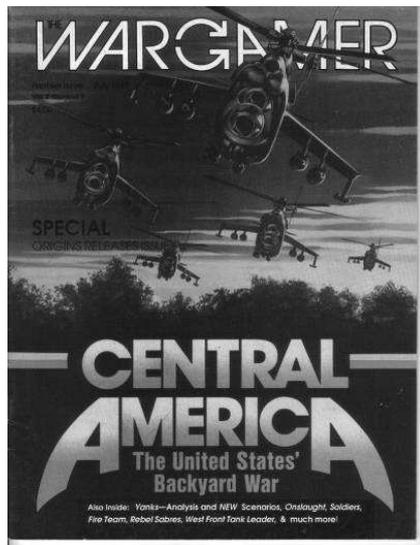
Parmi les jeux publiés sous boîte, on peut citer *Desert Rats* en 1978, *Kirovograd* de Jack Radey, *Army of the Potomac* et *Army of the Tennessee* de Mark Mac Laughlin pour 1983 et *Dark Crusade*, *War to End All Wars* et *East Wind Rain* pour 1984 et 85. L'équipe de WWW comprend alors Mark Mac Laughlin, Jack Greene et Kevin Zucker. Pour 86 et 87, *Battle Cry* pour les combats tactiques terrestres dans le Pacifique et *Shot & Shell*, pour simuler tactiquement les batailles de monitors durant la Sécession, compatible avec l'ancien *Ironclad* de Yaquinto.



De 1987 à 1991, 3W veut devenir le SPI de l'Ouest et à ce titre rachète les droits de S&T et Moves à TSR. Le jeu de The wargamer est alors publié sous celui de Strategy & Tactics et l'ancien magazine The Wargamer est transformé en 1987 à partir du numéro 62 (jeu sur Khe San : *Fallen Eagles*), en revue sans jeu sous le titre Wargamer, Volume II. Seulement 25 numéros sortiront avant que le magazine ne soit rebaptisé Moves en l'honneur de l'ancien journal de SPI. Il commence naturellement là où le prédécesseur s'était éteint au numéro 61. Le nouveau S&T commence au numéro 112 avec *Patton Goes to War*.

Parmi les bons numéros du premier volume de The Wargamer, il faut citer les très originaux : *Operation Condor* sur l'invasion de Gibraltar (TW#6, 78), *Chinese Civil War* (TW#10, 79), *Siege of Peking* (TW#21, 82), *Lawrence of Arabia* (TW#24, 83), *Port Stanley* sur les Malouines (TW#28, 84), *Holy Roman Empire*, jeu politique sur la Guerre de Trente Ans (TW#33, 84), *Hell Hath No Fury* sur la Révolte de Boudicca en

Angleterre (TW#38, 85), *Red Baron* (TW#48, 85), *Knights of Justice* sur le siège de Malte de 1565 (TW#50, 86) et *Okinawa* (TW#55, 86).



En 1989, 3W diversifie sa production de jeux en boîte avec les hypothétiques *Tomorrow the World* sur un conflit germano-nippon en 1947 pour le contrôle de l'autre partie des USA. *SS Amerika* sur l'invasion des USA par l'Allemagne Nazie. *Hitler Last Gamble* sur les Ardennes, *Light Division* sur les forces légères US dans le Golfe et *Modern Naval Battles*, sorte de jeu de carte sont des thèmes plus habituels. Le déferlement de titres plus ou moins bien testés suivra au cours des années 90.



A suivre...

POLEMOS !

La chronique polémique du Wargame Club®

Retour sur la ludotique...

Quel joli terme de notre ami « Allright » que celui de ludotique qui servit jadis à désigner les jeux sur ordinateur, ou les jeux sur informatique, ou encore les jeux micro...

Enfin notre propos d'aujourd'hui sera plus terre à terre. En effet depuis un mois sans partenaire, en plein chamboulement mais disposant d'un superbe ordinateur très performant, je me suis adonné à la ludotique... J'avoue aimer les wargames pur et dur, assez rapide à jouer et où on peut facilement gagner face à une IA débile ; mon choix s'est rapidement porté sur *Age of Rifles* que j'avais acquis pour la modique somme de 30FF.

AoR 1846-1905 représente le Wargame Construction Set III de Norm Koger, édité par SSI. Chacun des 60 scénarii proposés simule une bataille avec des règles génériques assez tactiques comme la prise en compte de l'orientation, de la formation, du commandement, de la fatigue, du moral et des différents armements présentés. La puissance de feu face au choc est bien représentée et il vaut mieux être peu nombreux et bien armé (comme les troupes coloniales anglaises) que le contraire...

Après avoir essayé une vingtaine de scénarii et deux campagnes, mon opinion sur la ludotique n'a pas été radicalement modifiée :

L'intérêt principal d'un jeu micro est qu'on peut le pratiquer immédiatement d'instinct, dès l'installation en cliquant partout et en testant toutes les options. Le deuxième intérêt est qu'on le place instantanément et qu'on sauve la partie à tout moment sans encombrer la cuisine ou le salon. Le troisième intérêt est que l'on a un adversaire à volonté, toujours disponible, même pour un quart d'heure. Le quatrième intérêt, du moins pour AoR, est qu'il dispose d'une foultitude de scénarii exotiques et rafraîchissants et que par ses graphismes c'est un plaisir d'y jouer.

Par contre les inconvénients me semblent malheureusement rédhibitoires :

Pour connaître les règles et les principes de jeu correctement, il faut quand même jouer une couple d'heure même en disposant du *Cyberstratège* qui va bien ! Car s'il est très simple de cliquer et pousser les pions, il est moins simple de comprendre les tenants et aboutissants, même avec une doc bien faite. De plus s'il est très satisfaisant pour son ego de gagner toujours face à l'IA, c'est un peu lassant à force. Evidemment il reste le jeu par courriel mais on retombe alors un peu dans les problèmes du jeu sur carte (disponibilité et recherche d'adversaires). Enfin et surtout de mon point de vue, le fait de ne pas avoir un historique précis de la bataille, de n'en voir qu'un petit carré et des unités avec trop d'informations non pertinentes, gêne ma réflexion stratégique.

En somme, la ludotique c'est super pour passer du temps agréable au lieu de regarder la télé, mais ça ne remplace pas encore un bon jeu sur carte...

Luc

L'ACADEMIE DU WARGAME

Prix Vieille Garde 1998 (2^{ème} édition)

Pour la troisième année consécutive, l'Académie du Wargame va décerner un prix pour le meilleur wargame de l'année.

Ce prix est destiné à récompenser les meilleures créations parues au cours de l'année de référence. Il est toujours séparé en deux catégories : d'un côté la meilleure création francophone et de l'autre le meilleur jeu étranger. Les années précédentes avaient vues la suprématie d'AWE et de la série « Vive l'Empereur » de Didier ROUY. Cette année 1998 a été très pauvre en création française et seul le valeureux magazine Vae Victis, flambeau des belliludistes francophones est en mesure de concourir.

La première année, seuls les membres de l'Académie avait voté, ce choix délibéré, considéré par certains comme très pauvres car Académicien signifie « vétéran du wargame » et souvent synonyme d'une moindre activité ludique ; fut bien vécu et permis une réponse rapide et assez générale. Pour la deuxième année, le vote fut étendu, quoique dans une faible proportion, aux internautes et lecteurs de la mailing list de l'Académie, un manque de temps empêcha certainement une plus vaste participation.

Cette troisième année sera peut être celle de l'ouverture, évidemment les 29 académiciens sont appelés à voter, mais également les joueurs et lecteurs par l'intermédiaire du site Web de l'Académie, de la Mailing List et du bulletin officiel **Vieille Garde**. Les délibérations sont fixées au **15 décembre 1999**, ce qui laisse plus de temps que d'habitude pour se prononcer.

Pour choisir une création francophone, une liste « exhaustive » est proposée, il suffit de cocher un titre et de le faire parvenir au bureau de l'Académie (voir cartouche en bas de page). Pour sélectionner une création étrangère, une liste est également fournie mais elle n'est peut être pas complète, tout jeu non inscrit mais proposé, s'il a bien été mis en vente en 1998, sera accepté. Il suffit encore de sélectionner une seule simulation.

Les traductions en français, absente du marché pour l'année 1998, ont donc pu être exclues.

Jeux francophones

- Histoire & Collections

- VV n°18 : Rivoli 1797 (Berg, Bey, Brandsma)
- VV n°19 : Meuse 1940 (Guérin, Mallet)
- VV n°20 : Denain 1712 (Bey, Ferreira)
- VV n°21 : Alésia (Bey)
- VV n°22 : Crète 1941 (Yeghicheyan)

- VV n°23 : Pyramides 1798 (Berg, Bey, Brandsma)

Jeux étrangers

Tous les wargames parus au cours de l'année 1998.

- ADG **America in Flames**
- AH **For the People**
- AH **On to Richmond**
- AH **Doomed Battalions**
- AH **Atlantic Storm**
- AH **Bitter Woods**
- AvalanP **Great War at Sea: Vol.2**
- AvalanP **War Plan Orange**
- CoA **War Without Mercy**
- DG **Charlemagne**
- DG **Sea Devils**
- DG **Great War in the East**
- DG **Kiev and Rostov**
- DG **Gauntlet, Korea 1950**
- Gamers **This Hallowed Ground**
- GMT **Phalanx**
- GMT **Caesar: The Gallic War**
- GMT **Jugurtha**
- GRD **March to Victory**
- GRD **War of Resistance**
- IvySG **Stonewall at Cedar Mountain**
- IvySG **Williamsburg 1862**
- MiH **White Ensign / Rising Sun**
- MiH **Turning the Tables: Timoshenko Strikes**
- MiH **Iron Bottom Sound II**
- Task **Starfire [3rd]**
- XTR **Attila - Scourge O'God**
- XTR **Perfidious Albion**

Repas de l'Académie

Le vendredi 20 août 1999 a eu lieu le dernier repas de l'Académie avec comme invité d'honneur Kevin Zucker. En effet ce dernier était à Paris pour débiter son Napoleon tour 99 prévu pour visiter les champs de bataille du Nord de la France et de la Belgique. Pour cet invité prestigieux et ses cinq visiteurs, le cadre historique du Procope (un des plus anciens restaurant de Paris près de l'Odéon dans le VI^{ème}) avait été retenu. Kevin s'est montré très intéressé par le principe de notre noble Académie.

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Grégory ANTON 75, Boulevard de Charonne 75011 PARIS - Abonnement 80 FF pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles- Chèque à l'ordre de Grégory ANTON - **Ont contribué à ce numéro** : Vincent BARA, Luc OLIVIER, Véronique et Manon OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) - Tiré à 70 exemplaires -
. Site Web : [HTTP://www.histofig.com/academie](http://www.histofig.com/academie) email : panzer@free.fr

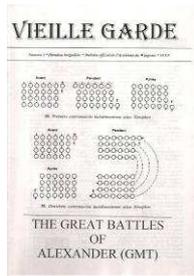
Vieille Garde, bulletin officiel de l'Académie du Wargame



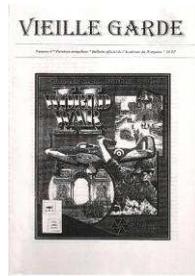
VIEILLE GARDE n°1
Gulf Strike (VG)
La Saga du Wargame
L'Académie du Wargame



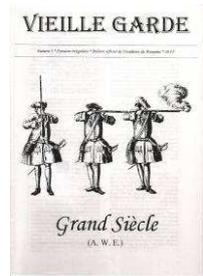
VIEILLE GARDE n°2
Siege of Jerusalem (AH)
Histoire d'une révolte
SPI dans les années 70



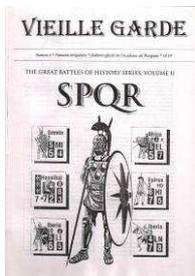
Vieille Garde n°3
Alexander (GMT)
L'épopée d'Alexandre
GDW et AH dans les 70's



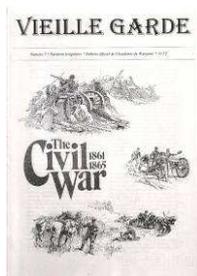
VIEILLE GARDE n°4
WWII-ETO (SPI/TSR)
Compagnies mineures



VIEILLE GARDE n°5
Grand Siècle (AWE)
Cies mineures (suite)
Le wargame est une chose ...



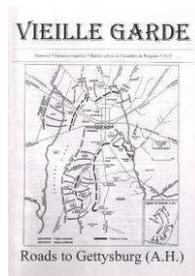
VIEILLE GARDE n°6
SPQR (GMT)
Tendances des 70's
Tempête sur le Wargame



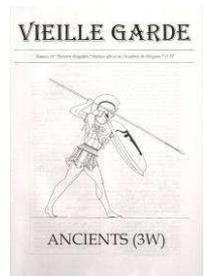
VIEILLE GARDE n°7
The Civil War (VE)
Atlantic Wall
Réactions ETO-WWII



VIEILLE GARDE n°8
Köln (CoA)
BloodTree Rebellion
Le championnat de France



VIEILLE GARDE n°9
Roads of Gettysburg (AH)
Bismarck
Avis sur un championnat



VIEILLE GARDE n°10
Ancients (3W)
Alesia
La complexité dans le warg.



VIEILLE GARDE n°11
Dragonpass (AH-Oriflam)
La chute de SPI
Plaidoyer pour un champion



VIEILLE GARDE n°12
Balkan Front (GRD)
Avalon Hill dans les 80's
Réactions, réactions...



VIEILLE GARDE n°13
WIF (ADG)
GDW dans les 80's
Le mythe du classement



VIEILLE GARDE n°14
Eckmühl (AWE)
La saga de Victory Games
Avis d'Académicien



VIEILLE GARDE n°15
Rossiya 1917 (AWE)
Les tent. De TSR/SPI
Pour une culture belliludique



VIEILLE GARDE n°16
War for Union (CoA)
Littérature belliludique
La saga de WEG/PWG



VIEILLE GARDE n°17
Rivoli 1797 (H&C)
Chroniques napoléoniennes
Task Force Games



VIEILLE GARDE n°18
Freedom in the Galaxy (AH)
Chroniques napoléoniennes



VIEILLE GARDE n°19
Alesia (H&C)
Jouer au bureau
Yaquinto/SJG



VIEILLE GARDE n°20
Ancients War serie (DE)
Les jeux de J. Miranda