

VIEILLE GARDE

Numéro 37 ♣ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♣ 3 euros – 4 CAN \$

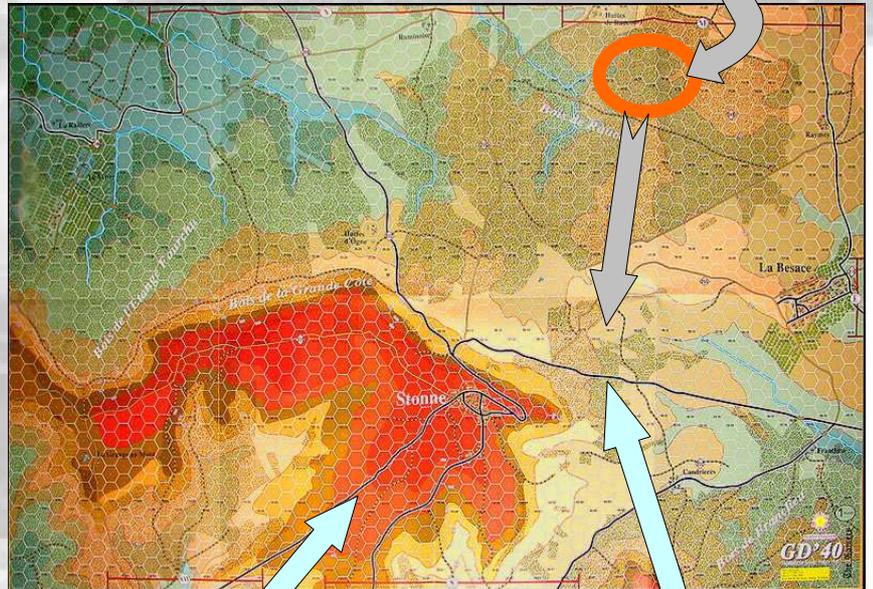
"TACTICAL COMBAT SERIES" : MANUEL TACTIQUE

PREMIÈRE PARTIE

PRINCIPES FONDAMENTAUX

ORGANISATION DES TROUPES

TECHNIQUES D'ATTAQUE



Une série de :
MMP
The Gamers

EDITORIAL

Paris, le 15 Janvier 2008

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

Je vous souhaite une bonne et heureuse année 2008, pleine d'innombrables heures de jeu et de chance aux dés. Cette année démarre sur les chapeaux de roue avec une large étude sur la *Tactical Combat Series* de The Gamers/MMP.

TCS est une vaste série avec 14 jeux parus qui peuvent occuper chacun de (très) nombreuses heures de loisirs. Décrété meilleur jeu tactique par l'Académie du Wargame, il avait déjà fait l'objet d'une étude centrée sur *Leros* dans le VG27. Mais cela n'était pas suffisant pour lui rendre justice. Plutôt que de réaliser 14 études différentes, il nous a semblé plus judicieux de rédiger un manuel tactique général. La rédaction de ce manuel tactique a été renforcée par la lecture d'un certain nombre d'*Ospreys*, les livrets d'histoire militaire de l'éditeur anglais bien connu. Nous avons ainsi utilisé plusieurs ouvrages d'une série *Elite* spéciale sur les tactiques (livrets verts) et d'une série *Battle Ordres* (livrets orange). Ces ouvrages ont fourni la trame et les tactiques historiques, que nous avons comparé et interprété à la lumière des règles de la TCS.

Le résultat est assez dense et plutôt vaste et ne tient malheureusement pas dans le cadre d'un numéro de 20 pages de *Vieille Garde*. Il nous a donc paru préférable d'un peu l'aérer pour le rendre plus digeste et donc de le couper en deux. La première partie paraît avec ce numéro 37 et la deuxième partie sortira avec le numéro 38, prochainement. Pour les lecteurs abonnés, nous espérons qu'ils apprécieront l'analyse de cette série, même si elle consomme les deux cinquièmes de leur abonnement...

Cette étude est le fruit du travail acharné de passionnés, et il faut remercier spécialement **Philippe Germain**, mon partenaire de jeu attiré qui a l'honneur de passer de nombreuses heures sur la TCS et **Laurent Guenette**, expert es TCS qui gagne son entrée à la Noble Académie du Wargame grâce à sa participation à ce manuel tactique.

Ce numéro contient également un comparatif des versions 3 et 4 des règles de la TCS toujours par Laurent. Malheureusement, par manque de place, la Saga du Wargame a été exclue de ce numéro.

Dans notre Paysage Belliludique Français il faut mentionner la parution d'un nouveau web magazine appelé **Errata**. Le numéro 4 vient juste de paraître et il est d'aussi bonne qualité que les précédents. Jonas l'auteur adopte un ton volontairement caustique et n'hésite pas à critiquer et noter durement les jeux présentés en détail. Des critiques littéraires et musicales clôturent le zine. Le dernier numéro est un spécial Ardennes 44 avec la présentation de *Hitler's Last Gamble* et *Race to the Meuse*, ainsi qu'une intéressante

perspective sur les tendances actuelles du graphisme dans le wargame. La question est posée : le graphiste sera-t-il bientôt aussi renommé que le concepteur ?

Tous les numéros sont gratuitement téléchargeables sur le site de l'auteur : www.errata.fr.

Saluons également le numéro 18 de **Plato** qui contient un intéressant dossier sur les wargames : www.plato-magazine.com.

Le prochain numéro de *Vieille Garde* verra la suite du manuel tactique consacré à la TCS, ainsi que les rubriques habituelles...

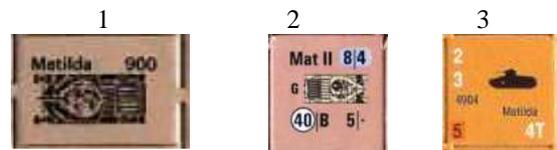
Luc, tacticien en carton

QUIZ

Le quiz précédent a été trouvé par Vincent Montagne qui gagne donc une grosse surprise, gloire au hardcore gamer !

Les réponses étaient dans l'ordre : *Empires at War* (DG), *The Crimean War* (DG S&T#193) et *Cactus Throne* (At0#15).

Un nouveau quiz spécial « Mathildas » est mis en jeu, une grosse surprise attend le premier qui trouve la réponse...



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 16 : Manuel tactique TCS

Pages 17 à 20 : Forum TCS

L'ACADEMIE DU WARGAME

Académicien n°37 : Laurent Guenette, né en 1969, joue depuis 15 ans et a débuté sur *Stalingrad Pocket* de The Gamers. Ses jeux et périodes préférées vont de Napoléon à maintenant, avec WWII au dessus du lot et TCS bien sûr. Pour lui, l'Académie doit faire avancer le schmilblick. Il est nommé Académicien suite à l'étude sur *TCS* publiée dans ce numéro et le suivant.

Son titre est **Ivan de Krasny Bor**.

Bienvenue à l'Académie !

TCS : Le manuel tactique - première partie

FICHE TECHNIQUE

Editeur : The Gamers / MMP

Concepteur de la série : Dean N. Essig / Lee Forester

Sujet : Batailles de quelques jours traitées tactiquement et opérationnellement

Echelle pions : Section d'infanterie, équipe mitrailleuse et mortier, véhicule et canons individuels

Echelle carte : 125 m / hexagone

Echelle temps : tours de 20mn le jour - une heure la nuit, 30mn pour *A Frozen Hell*

Temps de jeu : de 1h à plus de 100h suivant les jeux et scénarios

TCS : la série la plus prolifique de The Gamers.

La *Tactical Combat Series* présente un excellent système de jeu permettant de simuler correctement les batailles de la Seconde Guerre Mondiale engageant quelques régiments pour une poignée de jours, tout en situant ses unités à l'échelle de la section. Ayant évolué de la version 1 à la version 4.12 aujourd'hui, les règles sont assez matures et agréables à pratiquer à travers les 14 jeux parus (Note : les exemples de jeu donnés dans cette étude sont basés sur la version 4 des règles). Cependant entre les mécanismes d'ordres et les subtilités tactiques des différentes unités de combat et de support, il n'est pas toujours facile de maîtriser les règles et bonnes pratiques de la série. L'idée de ce numéro de VG est de présenter un manuel tactique basé sur différents ouvrages historiques précis, s'appuyant eux-mêmes sur les manuels tactiques de l'époque. L'organisation de l'étude suivra celle des livrets *Osprey* de la série *Tactiques Elite*, dont 8 volumes sont parus aujourd'hui, enrichie de certains *Battle Orders* de *Osprey*, et des manuels tactiques publiés par *Georges Nazfiger* sous forme de petits fascicules.

0 – PRINCIPES FONDAMENTAUX DU JEU

Avant de rentrer dans les tactiques à appliquer à TCS, il peut être important de rappeler brièvement les principes fondamentaux des jeux de la série. Tous ces jeux suivent un même livret de règles standard. Les règles ont évolué au cours du temps, mais tous les jeux se pratiquent, sans grand aménagement, avec la dernière version de règles disponible (Pour une description commentée complète des règles, voir la première partie du *Vieille Garde n°27* sur *Leros*).

Chaque boîte de la série comprend un jeu de règles standards et un livret de règles spéciales (comprenant aussi scénarios, ordre de bataille, historique précis, notes de conception...). La série se caractérise par un système d'ordres original, une séquence de jeu globale, des mécanismes de combat précis (notamment la contrainte du moral de bataillon) et enfin des pions détaillés. Par contre, TCS ne fournit pas de règles précises de logistique. A part les munitions d'artillerie qui sont décomptées, les autres unités n'ont pas à se préoccuper de leur ravitaillement et la notion de « *Out of Supply* » n'a pas cours dans le monde de TCS... Cela est dû au fait que les combats durent quelques

jours et que les unités débutent avec assez de munition pour tenir durant ces combats.

01 - Le jeu comprend des mécanismes de commandement très évolués avec l'obligation d'écrire des ordres précis. Le joueur écrit un ordre pour un ensemble de troupes, appelée formation (d'une compagnie à plusieurs régiments avec des compagnies de soutien, c'est le joueur qui choisit...).

Il existe quatre ordres type : mouvement, attaque, défense rapide et défense préparée. Chaque formation peut avoir en même temps une feuille d'ordre implémentée et une feuille d'ordre en cours d'implémentation (l'ordre implémenté est l'ordre que suit actuellement la formation, celui qui est en cours d'implémentation est l'ordre futur de la formation). Chaque feuille d'ordre détaille textuellement et géographiquement sur une mini-carte le déroulement et les limites de l'ordre, avec, en plus, les unités attachées et les instructions à suivre en cas d'échec. Les ordres ne sont pas formalisés dans les règles ce qui oblige à une certaine bonne foi des joueurs. L'idée de ces ordres est plutôt de respecter une certaine logique historique et surtout d'obliger les joueurs à planifier leurs actions. Ainsi un bataillon qui a comme ordre d'attaquer un village, ne peut pas poursuivre un ennemi qui s'enfuit, ni continuer jusqu'à l'autre bout de la carte si cela n'est pas dessiné sur sa feuille d'ordre. Comme accepter de nouveaux ordres peut être très long si la formation n'a pas un bon niveau de commandement (qui représente l'état major au dessus du joueur et sa réactivité), il est important d'avoir bien préparé sa feuille d'ordre en cours d'implémentation dès l'acceptation de l'ordre précédent. Mieux vaut avoir de la suite dans les idées... Généralement, le joueur part de l'hypothèse que le premier ordre sera un succès et prépare la deuxième étape de son plan. Dans chaque jeu, chaque camp dispose d'un niveau de commandement qui lui est propre, niveau qui peut évoluer au cours de la partie. Plus le chiffre est élevé, plus le niveau de commandement est mauvais.

Niveau de commandement dans les différents jeux

Jeux	Nat. ¹	Niveau	Nat. ¹	Niveau
Bloody 110	US	6 puis 4 et 3	All	4 puis 3
Objective Schmidt	US	3	All	4 puis 3
Omaha	US	5 puis 4 ou 3	All	3
Matanikau	US	4	Jap	6
GD40	Fr	7	All	4
Hunters from the Sky ²	CW	7 puis 4	All	5 puis 3 et 2
Black Wednesday	URSS	5 ou 7	All	3 ou 2
Leros	CW	5	All	3
GD41	URSS	6 ou 3	All	3
Semper Fi	US	3 ou 6	Co/Chi	5/7
A Raging Storm	CW	5 puis 4 et 3	All	3
A Frozen Hell	URSS	3	Fin	2
Screaming Eagles	US	3 puis 2	All	3 ou 4
Bloody Ridge	US	4 ou 1	Jap	6

Notes :

1 : US : Etats Unis, All : Allemands, Jap : Japonais, Fr : Français, CW : Commonwealth, Co/Chi : Coréens/Chinois, Fin : Finlandais.

2 : Pas d'ordres dans le jeu initial

Le test d'implémentation d'un ordre dépend du nombre du nombre de tours d'attente, plus le nombre de tours est grand plus les chances d'implémenter l'ordre augmentent. Chaque tour, selon la situation de la formation, le tour compte simple (la formation s'est fait tirer dessus le tour précédent), double (la formation à des ordres mais ne s'est pas fait tirer dessus) ou triple (la formation est sans ordres) Enfin, les formations blindées triplent les points comptés (Oui les unités blindées montent plus vite au combat, mais elles en reviennent aussi plus rapidement, voir plus loin...). Le test d'acceptation de l'ordre dépend également surtout du type d'ordre, mais aussi de la taille de la formation : un point par bataillon ou unité attachée, moins un point si l'ensemble des bataillons d'un régiment combattent ensemble, représentant un bonus dû à l'état-major. La table a beaucoup changé depuis les versions précédentes mais les logiques restent toujours les mêmes. Les Allemands ont tendance à avoir un meilleur commandement, les Américains assez bon, les Anglais plutôt moyen, les Soviétiques et Japonais médiocres et les Français (1940...) plutôt mauvais.

Enfin, statistiquement, un ordre de mouvement sera six fois plus vite implémenté qu'un ordre de défense préparé, deux fois plus vite qu'une attaque et une fois et demi plus vite qu'une défense rapide.

Type	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Prep. Defense	1	12	18	24	30	36	42	49	56	63	71	
Attack	1	6	9	12	16	22	28	34	42	52	61	
Hasty Defense	3	6	9	12	17	22	28	32	40	46		
Move	1	2	4	6	8	12	15	18	22	28	34	
Command Prep	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
Op Sheet Size	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	7	np										
	8	np										
	9	np										

= Roll or more on two dice (11...66).
np = Not Possible.

02 - Le tour de jeu commence par la phase de commandement qui permet d'accumuler des points d'implémentation pour les ordres en attente, de

dessiner de nouveaux ordres et tenter d'implémenter les ordres en attente. Chaque heure, le niveau de moral d'un bataillon peut s'améliorer et, suivant les jeux, la météo peut changer.

Cette phase est suivie d'une phase de bombardement aérien et d'artillerie. Selon les jeux, l'un ou les deux camps pourront tirer sur une table qui donne quelques avions attaquant immédiatement. Puis les camps disposant de batteries hors carte peuvent déclencher immédiatement des bombardements, l'initiative étant tirée au dé entre les deux camps.

Ensuite, la phase d'action globale permettra aux deux camps d'agir : un dé d'initiative décidant du premier joueur. Cette phase permet de bouger, tirer ou donner l'assaut pour chaque unité dans l'ordre décidé par le camp actif, sans séquence stricte.

A la fin de sa phase d'action, le joueur peut tenter de rallier ses unités « *suppressed* » et « *Paralyzed* ».

Une dernière phase commune permet de nettoyer la carte des marqueurs de fumigènes et de fusées d'éclairantes.

03 – Les mécanismes de combat utilisent les tactiques de l'époque. Chaque pion dispose d'une face mouvement et d'une face tir, changer de face peut coûter des points de mouvement ou être obligatoire suivant un résultat de combat.



Pions US d'Omaha (première génération)



Pions UK de Raging Storm (deuxième génération)

Il y a deux types de tirs : Les tirs sur zone (*Area Fire*) pour l'infanterie et les armes d'infanterie et les tirs sur cible (*Point Fire*) pour les blindés. Les tirs sur zone peuvent être subdivisés en trois : les tirs préparés (*SFA Suppressive Fire Action*) qui permettent de grouper le feu de plusieurs piles, les tirs d'opportunité effectués par une seule pile (*Overwatch*), déclenchés par les deux camps suivant les actions entreprises par l'ennemi : mouvements, tirs, réorganisation... et les assauts dans un même hex qui durent jusqu'à ce qu'un camp se retrouve seul.

Les tirs sont résolus sur une table de tir en additionnant la puissance de feu, puis en modifiant la colonne de tir suivant de nombreux paramètres et enfin en jetant deux dés pour obtenir un résultat. Les dégâts varient d'aucun effet, un simple test moral ou 1 à 9 pas de pertes, plus un test moral. Ce dernier est tiré sur une table avec de nombreux modificateurs de colonnes et de jet de dé. Les résultats varient de «*No Effect*», «*Suppressed*», «*SYR*», «*Paralyzed*» et «*Surrender*».

Exemple de tir sur zone

Une compagnie allemande de 3 sections de 4 de puissance de feu (4-6-3) [(combat-portée-moral)] et une MG de 2 (2-8-3) de puissance de feu sont établies en défense, dans des hexs adjacents et tirent sur une section US (4-6-3) qui s'est installée dans un petit bois à trois hexs. Pour notre exemple, toute la compagnie allemande tire ensemble en SFA. La puissance totale est de 14, donc sur la colonne de la table de tir 14-16, à laquelle il faut appliquer les modificateurs de colonnes. Le terrain : le défenseur est en mode *Fire* dans un terrain *partly protective* et il a été observé donc -2.

The Terrain: (2nd # is unspotted targets for Low-Trajectory firers [11.2])			
Class	Move	Fire	Dug In
Billiard Table	+4 / +2	+2 / 0	-1 / -3
Open	+2 / 0	0 / -2	-2 / -5
Partly Prot.	0 / -2	-2 / -5	-4 / -7
Protective	-1 / -3	-3 / -6	-5 / -8

La cible : Elle est en bon ordre et ne bouge pas donc 0.

Target:	
Unit in hex has P-defense of 2+ (Area Fire only)	-2
Road Moving target (OW or when attacked by Arty while moving)	+2
Night / Night and illuminated	-2 / -1
Target Suppr/Paralyzed (not range 0)	-2
Target in Smoke	-1

Le tireur : les Allemands sont en bon ordre et, étant adjacents n'exercent pas de tirs croisés (*Cross Fire*) donc 0.

Firer	
Any firer Suppressed or Paralyzed	-2
Any Firer in Artillery Attack Zone	-2
Cross Fire [11.4]	+3
Any firer in Smoke	-1

La portée et l'empilement de la cible : à trois hexs, il n'y a pas de modificateurs et la section US a cinq pas donc également 0.

Area Fire Range				Area Fire Stacking	
Range	Inf	Low Traj	High Traj	Steps	modifier
0	+4	+4	+4	1-2	-3*
1	+2	+2	+2	3-4	-1*
2	+1	+1	+1	5-7	0
3	0	0	0	8-9	+1
4	-1	0	0	10-12	+3
5	-2	-1	0	13-19	+6
6-8	-3	-2	0	20+	+10
9+	-6	-3	0		

*Not Low Trajectory against spotted target.

En tout, l'attaquant perd deux colonnes et lance deux dés sur la colonne 9-10. Il tire un 44, soit un test moral.

Area Fire	0	1	2	3	4	5	6	7-8	9-10
Point Firers					1			2	
No Effect	11..53	11..51	11..45	11..43	11..41	11..35	11..33	11..26	11..24
Morale Check	54..65	52..63	46..62	44..61	42..56	36..54	34..53	31..51	25..51
1 Step	66	64..66	63..66	62..66	61..66	55..66	54..65	52..65	52..64
2 Step	—	—	—	—	—	—	66	66	65
3 Step	—	—	—	—	—	—	—	—	66

La section US a un moral de 3 avec un -1 du terrain *partly protective*.

Morale Table	
Modifiers	
+1 if in Artillery Attack Zone	
+1 if Paralyzed	
+1 Night (even if hex illuminated)	
-2 If Dug In	
-1 If stack contains one or more P-targets.	
+2 Cross Fire [see 11.4]	
-1 if in Partly Protective or Protective terrain.	
+1 if attacked by Sortie	

Result	1 or less	2
No Effect	11..53	11..46
Suppressed	54..64	51..64
SYR	65	65
Paralyzed	66	66
Surrender	—	—

Le défenseur lance deux dés sur la colonne 2 et tire un 54. Il devient *Suppressed* et passe donc en *Fire Mode*.

Les tirs sur cible utilisent la même table en comptant le nombre de tireurs, chars ou canons, modifié par la distance et la valeur d'attaque du tireur - puissance du canon -, moins la valeur de défense de la cible - blindage principalement. Seules les pertes sont prises en compte comme résultat, il n'y a pas de tests moral pour les blindés.

Exemple de tir sur cible

Un B1bis (4-4-3) progresse en terrain clair vers le village de Stonne, il est pris à partie par deux canons AT allemand de 37mm (1-4-0) empilés à 3 hexs [(combat-portée-blindage)]. Comme deux canons tirent, la colonne de départ est la colonne « 2 » en *Point Firers*, auquel s'appliquent les modificateurs. Le terrain : le char bouge en terrain clair (*open*) +2.

The Terrain: (2nd # is unspotted targets for Low-Trajectory firers [11.2])			
Class	Move	Fire	Dug In
Billiard Table	+4 / +2	+2 / 0	-1 / -3
Open	+2 / 0	0 / -2	-2 / -5
Partly Prot.	0 / -2	-2 / -5	-4 / -7
Protective	-1 / -3	-3 / -6	-5 / -8

La distance : la portée normale du 37 est de 4, donc à trois hexs, il y a un modificateur de +3 car la distance n'est pas supérieure à la portée normale et pas inférieure à sa moitié.

Point Fire modifiers		
Range	Mod.	
close	+5	1/2 printed range
nominal	+3	printed range
long	+0	2x printed range

Enfin, le différentiel de valeurs : la valeur d'attaque du canon (1) moins la valeur de défense du char (3), soit -2 : ce qui donne un modificateur de -4.

Point Fire Differential	
+3 or higher	+3
+2	+2
+1	+1
0	0
-1	-2
-2	-4
-3	-8
-4	-12
-5 or lower	not allowed

Au final, le modificateur est de -1, donc le tir a lieu sur la colonne 5. Un 44 au dé ne donne un résultat de moral mais qui ne s'appliquant pas au blindé ; il aurait fallu 52 à 66 aux dés pour détruite directement le char.

Area Fire	0	1	2	3	4	5	6	7-8	9-10
Point Firers					1			2	
No Effect	11..53	11..51	11..45	11..43	11..41	11..35	11..33	11..26	11..24
Morale Check	54..65	52..63	46..62	44..61	42..56	36..54	34..53	31..51	25..51
1 Step	66	64..66	63..66	62..66	61..66	55..66	54..65	52..65	52..64
2 Step	—	—	—	—	—	—	66	66	65
3 Step	—	—	—	—	—	—	—	—	66

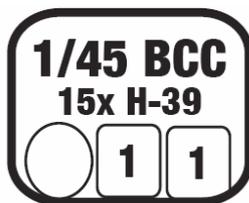
Le moral de bataillon est un concept original qui joue sur la valeur courante du moral de l'unité. Chaque section entièrement détruite et chaque trois armes de soutien, compte pour un niveau de moral de bataillon. Ce niveau de moral sera ajouté au moral de toutes les unités de ce bataillon, lors des tests moral à effectuer. Le niveau peut redescendre d'un chaque début d'heure sur un jet de dé inférieure ou égal au niveau actuel, sauf si la formation est en ordre d'attaque. Une formation qui suit un ordre d'attaque ne peut pas faire diminuer son moral de bataillon.

Ce mécanisme de moral de bataillon est fondamental et a pris une importance croissante au fur et à mesure des éditions de la règle. Il va rythmer les actions au cours du jeu : quand il est trop élevé les tests moraux vont avoir tendance à échouer. Les attaquants ne pourront plus agir offensivement et les défenseurs risquent de se rendre en masse. La seule solution est d'accepter ses *Failure Instructions* pour évacuer la zone et se reposer à l'abri. Avec un peu de chance, l'ennemi n'a pas prévu de poursuite dans ses ordres et il est lui-même fatigué...

Pour les blindés, ce calcul de moral de bataillon est encore plus sévère car le track de moral comprend un certain nombre de boxes qui peuvent contenir un chiffre. Chaque tank détruit est posé sur un box quand un chiffre est atteint, si le joueur tire égal ou moins au dé, la formation blindée passe en « *No Orders* » et exécute ses *Failure Instructions* laissant ainsi l'infanterie se passer de son soutien.

Exemple de track de moral pour les blindés

La 1^{ère} compagnie du 45^e bataillon de Chars de Combat français composé de 15 H-39 n'aura pas de test à faire pour le premier char détruit. Par contre pour le second, sur un « 1 » au dé, les survivants se replieront. Pour la troisième perte un 2 ou moins au dé déclenche le repli, par contre la quatrième perte ne déclenchera pas de tests. Et ainsi de suite.



04 - Les unités de base sont très détaillées. Chaque pion d'infanterie présente deux faces, un côté indiquant que l'unité est en mode combat : les soldats sont postés pour tirer ; et un côté mouvement : les troupes peuvent bouger mais ne tirent pas et sont plus vulnérables au feu ennemi.

Au début du jeu, sauf exception de scénario, une section entière dispose de 5 pas de pertes. C'est à dire qu'elle pourra encaisser cinq pertes avant d'être définitivement détruite. En dehors des Paras allemands

dans *Hunters From the Sky*, les pertes ne jouent pas sur la valeur d'attaque de la section, par contre elles jouent sur son moral. Il est important de noter qu'en l'état des règles, il n'est pas possible de récupérer des pas de pertes, ni de consolider des unités entre elles. Les pertes sont donc définitives, il faudra toujours être prudent et éviter les pertes stupides, nous y reviendrons en détail.

En plus de son identification historique, chaque unité présente différentes valeurs suivant la face du pion.

Face combat du pion

Valeur d'attaque – c'est la puissance de feu de l'unité qui servira lors des tirs. Dans un hex adjacent, l'unité ajoute la moitié de ses pas restant à sa puissance de feu (arrondi supérieur). Dans le même hex, en cas de close combat, elle ajoute son nombre de pas restants à sa puissance de feu.

Puissance de feu comparée des troupes

Nation	Bas	Haut	Courant	Nb jeux
All	3	9	4-6	11
Cor/Chi	2	6	5	1
CW	2	6	4-5	3
Fin	3	5	5	1
Fr	3	4	3-4	1
Jap	2	5	5	2
URSS	3	6	3-4	3
US	2	8	3-5	7

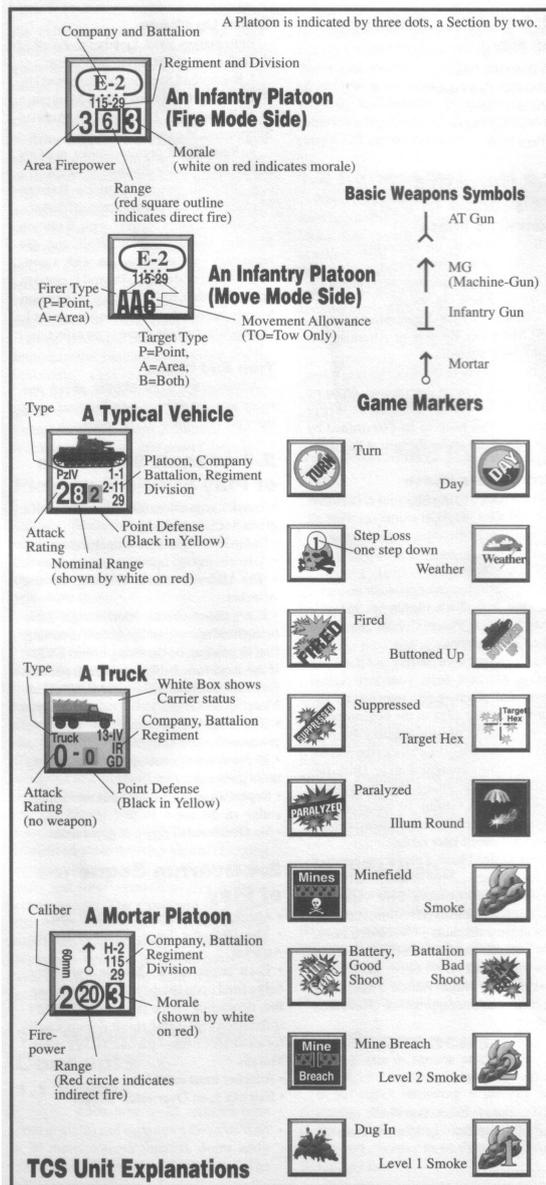
Détail des pions et explication des valeurs

Portée – c'est la distance maximale à laquelle l'unité pourra tirer. Il n'y a pas de notion de demi ou double distance comme il peut en avoir dans d'autres jeux tactiques (type ASL ou autre). La portée des unités est assez standard quel que soit le camp, ainsi quasiment toutes les MG tirent à 8 hexs (soit 1000m), la plupart des fantassins et quelques MG de Marines en Corée tirent à 6 hexs (750m), quelques unités de l'ONU en Corée tirent à 4 hexs (500m), enfin les troupes d'assaut russes et coréennes (SMG Platoons) ne portent qu'à un seul hex.

Moral – C'est la qualité de la troupe, sa valeur et sa capacité à supporter les dangers du champ de bataille. Plus la valeur est basse, plus le moral est haut. Sa valeur augmente pour chaque pas de perte subi et aussi en fonction du moral de bataillon. Le moral moyen tourne autour de 3-4, quelques unités d'élite ont un moral de 1 comme les Paras allemands et US, la Garde anglaise et quelques Finlandais. Le 0 est réservé à quelques commandos anglais et allemands et unités de reconnaissance Paras US. Le pire moral 7 est attribué aux réservistes français et américains.

Moral comparé des troupes

Nation	Meilleur	Pire	Courant	Jeux
All	0	6	2-4	11
Cor/Chi	2	3	2-3	1
CW	1	4	2-3	3
Fin	1	4	1-2	1
Fr	3	7	4-5	1
Jap	1	5	2-3	2
URSS	3	5	4	3
US	0	7	2-3	7



Face mouvement du pion

Type de tireur – L'unité peut être A pour *Area Fire*, tir sur zone, ou P pour *Point Fire*, tir sur cible. Cela décidera, avec le type de cible, de la méthode de tir lors de la résolution des combats. Les tireurs A sont divisés en tir tendu (*Low Trajectory*) et courbe (*High Trajectory*).

Type de cible – Egalement A ou P mais aussi B pour Both, fonctionne avec le type de tireur. Ainsi un tireur A ne peut pas tirer sur une cible P.

Potentiel de mouvement – Donne le nombre de points de mouvement suivant le terrain indiqué par hex ou bord d'hex pour chaque jeu.

Dans le chapitre suivant, nous traiterons de l'infanterie, son organisation et ses tactiques, en reprenant chaque fois les tactiques de l'époque tirées du manuel et les enseignements que l'on peut en recueillir pour TCS.

I – ORGANISATION NATIONALE DE L'INFANTERIE

11 – Groupes et sections.

L'organisation précise des unités est propre à chaque armée et, suivant les services de renseignement ennemi et doctrines en cours, chaque nation a une façon bien spécifique de se battre. Ainsi les Anglais sont censés être timides, les Américains comptent beaucoup sur leur matériel et leur support, tandis que les Allemands seraient naturellement de bons soldats. Les auteurs expliquent ces différences par les tactiques d'emploi enseignées aux troupes : prudence, munitions et matériel disponible, ainsi que par l'organisation des unités, leur entraînement et enfin par le rôle des officiers et sous-officiers.

Les soldats sont organisés en groupes de combat (*squad*), dont la taille et l'équipement varient suivant les pays. Ce groupe constitue le noyau de camaraderie qui va supporter la dureté des combats et rester soudé, par sa solidarité, la qualité de son entraînement et de son chef. Suivant le pays, le type de troupe et la période de la guerre, ce groupe va disposer d'un armement différent qui va jouer sur sa capacité offensive et défensive. Plusieurs de ces groupes de combats forment une section (ou *platoon*, ou *zug*). La section est le premier niveau commandé par un officier et dispose souvent d'armes de soutien : mortier, HMG et arme antichar (AT) en plus de ses groupes de combat. Dans TCS, l'unité de base du jeu est justement la section.

Les deux *Ospreys* présentant les tactiques d'infanterie du Squad au Bataillon se focalisent sur l'organisation de trois armées, allemandes, américaines et anglaises, nous allons donc les analyser plus en détail.

Le squad allemand, appelé *Gruppe*, d'une dizaine d'hommes, est groupé autour de sa mitrailleuse. Trois servent la MG, le chef de groupe dispose d'un pistolet mitrailleur et les six autres sont équipés de fusils. Le groupe présente ainsi une puissance de feu importante et une bonne portée, surtout avec la MG34, remplacée ultérieurement par la MG42. En début de guerre, quatre squads et un mortier forment **une section** de 49 hommes, appelée *zug* ; à partir de 1944, un squad et le mortier disparaissent et la section passe à 33 hommes : un officier, trois sous-officiers et 29 soldats comprenant quatre LMG, sept SMG et 22 fusils. L'armée allemande considère l'infanterie comme la reine du champ de bataille. A ce titre, tous les officiers, quelle que soit l'arme dans laquelle ils serviront, commencent par une instruction de direction d'une troupe d'infanterie.

Les *Panzergrenadiere* (appelés *Schützen* avant 1942) suivent la même logique mais en étant motorisé, sur camions ou mieux encore sur half-tracks. L'unité est plus puissante avec trois MG par squad, dont une sur le half-track servie par les conducteurs. La section comprend quatre véhicules dont un de commandement disposant d'une arme lourde.

L'armée allemande est présente dans 11 des 14 jeux parus, dont un avec des paras en Crète, un avec des troupes espagnoles (Division Azul) en Russie et un avec des paras et SS en Hollande. Deux jeux couvrent les aventures de la *Gross Deutschland* en 1940 en France et 1941 en Russie. L'épisode 1942 en Ukraine est prévu pour cette année.

Le squad US comprend 12 hommes, équipés de fusils et d'un BAR, sorte de LMG. Le sergent, chef de groupe, dispose d'un caporal assistant et de sept fusiliers dont deux scouts et trois hommes servant le BAR. Le squad est présenté comme un groupe de fusiliers avec un support léger. Comme le fusil est un semi-automatique, le Garand, chaque soldat présente une bonne puissance de feu. Trois squads et un groupe de commandement forment **une section**, ou *platoon* - en tout 41 hommes - auquel est souvent attaché un mortier de 60mm. La section mécanisée comprend en outre une équipe MG.

L'armée US est présente dans 7 des 14 jeux dont deux fois dans le Pacifique avec des Marines, une fois avec des Paras en Hollande et une fois en Corée de nouveau avec des Marines. Quelques paras sont également présents dans le jeu sur Anzio.

Le squad anglais, appelé section, est constitué de 7 soldats et un caporal, avec 3 hommes de réserve pour être sûr d'en disposer toujours de 7 au combat, donc 10 hommes en théorie. La puissance de feu est concentrée au tour d'un Bren, la LMG, de 6 fusiliers, dont deux servent le Bren, et d'un chef de section doté d'une SMG. Trois groupes de combat de 10 hommes plus un groupe de commandement forment **une section**. Le groupe de commandement comprend un mortier de 2 pouces (50mm). En tout 37 hommes disposent d'un mortier léger, de trois LMG Bren, de cinq SMG et de 29 fusils ; plus une arme antichar, à partir de 1944 un PIAT.

Les troupes britanniques sont présentes dans 3 des 14 jeux, toujours sur le théâtre méditerranéen : Crète, Dodécanèse et Italie. Quelques tanks anglais sont présents dans le jeu sur Market-Garden.

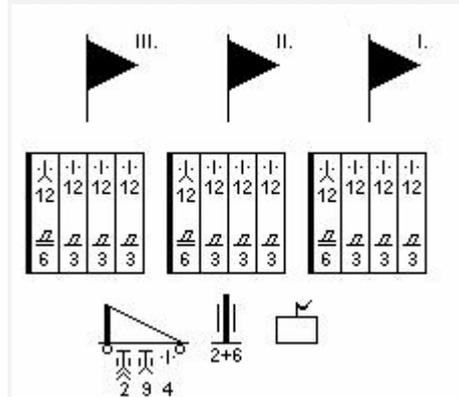
Les autres nations sont représentées dans seulement quelques jeux de la série comme les Soviétiques, trois jeux, les Japonais, deux jeux, les Français, les Coréens, les Chinois et les Finlandais, un seul jeu.

12 – Compagnies et bataillons. Le bataillon est déclaré comme unité tactique de base de l'infanterie. Il fait habituellement partie d'un régiment ou d'une brigade et aura souvent une mission en accord avec les autres bataillons de ce régiment ou de cette brigade. Il peut aussi être indépendant et avoir une mission spécifique.

A l'échelle de TCS, le bataillon d'infanterie est également l'unité élémentaire classique à laquelle un ordre est attribué.

Le bataillon est constitué de compagnies qui sont elles même le regroupement de sections d'infanterie, auxquelles sont ajoutées des armes de soutien : mortiers, obusiers, armes antichar, mitrailleuses lourdes... L'organisation détaillée des bataillons dépend de chaque armée et des différentes périodes : début, milieu ou fin de guerre. Sans entrer trop dans le détail, ce qui dépasserait largement le cadre de l'étude, il est intéressant de voir comment sont organisées nos trois nations, à partir des *Ospreys*.

Le bataillon allemand varie dans le temps mais se compose toujours de trois compagnies de combat, appelées fusiliers ou grenadiers, d'une compagnie lourde et d'une section de QG de bataillon. Chaque compagnie de combat comprend trois sections d'infanterie, une section de QG et, suivant le type et la période, une section de HMG. La compagnie lourde contient une section de QG et des sections de HMG, mortiers et obusiers suivant les périodes et types de troupes. Un régiment comprend habituellement trois bataillons identiques plus une compagnie d'obusiers d'infanterie de quatre ou six 75 et deux 150 et une compagnie AT de douze 37mm en début de guerre et du 75 après, éventuellement en début de guerre une compagnie de génie. Suivant les régiments, les compagnies de support régimentaire peuvent éventuellement former un IVe bataillon.



Le régiment allemand de 1941 comprend trois bataillons de quatre compagnies dont une lourde, une compagnie de canons d'infanterie, une compagnie de canons AT et un élément de reconnaissance.

Le bataillon de *Panzergranadiere* suit la même logique avec trois ou quatre sections par compagnie ainsi que deux équipes de HMG, une équipe mortier et une d'obusiers de 75mm.

Il est intéressant de prendre trois exemples tirés des jeux de la série.

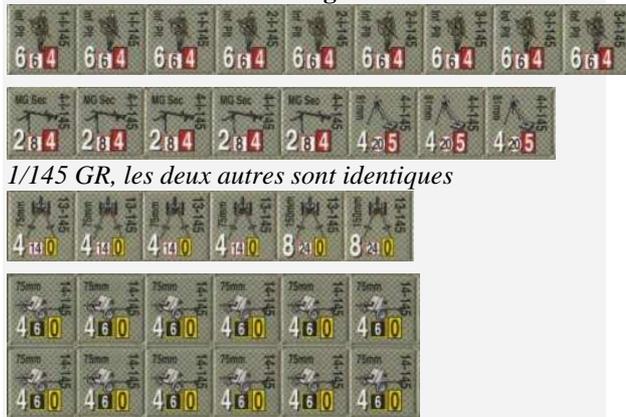
Le II/65. Infanterie dans *Leros* (Nov 43). Ce bataillon comprend trois compagnies de combat identiques à trois sections (4-6-3) et une équipe HMG et une compagnie lourde dotée de trois équipes MG, trois équipes mortiers de 81 et deux mortiers de 120. *Il est donc parfaitement conforme au bataillon d'infanterie d'avant 1944 avec l'équipe de MG présente dans chaque compagnie de fusiliers.*

Pions de la II/65. Infanterie



Le 145. Grenadier Regiment de la 65 ID dans *Raging Storm* (Fev 44). Le régiment comprend trois bataillons identiques formés de trois compagnies de grenadiers à trois sections (6-6-4) et une compagnie lourde avec trois équipes mortiers de 81 et cinq équipes HMG. La 13^e compagnie régimentaire de canons d'infanterie contient quatre 75 et deux 150 et la 14^e compagnie AT comprend douze 75 AT. *Le régiment est donc parfaitement conforme avec ses trois bataillons d'infanterie et ses deux compagnies de support. Les compagnies de grenadiers ont perdu leur équipe de MG mais chaque section a une puissance de feu supérieure..*

Pions du 145. Grenadier Regiment

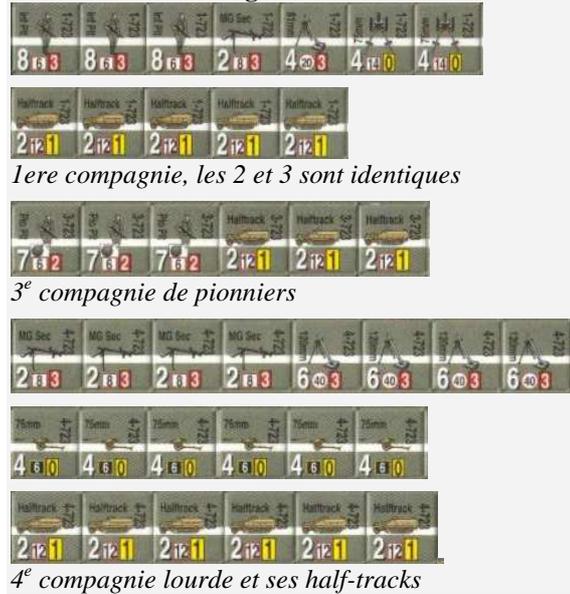


1/145 GR, les deux autres sont identiques

13^e et 14^e compagnies régimentaire

Le 723. Panzergrenadiere Bataillon de la 107 PzBde dans *Screaming Eagles* (sept 44). Le bataillon comprend deux compagnies de combat de chacune trois sections (8-6-3), une HMG, un mortier de 81 et deux obusiers de 75. La 3^e compagnie est une compagnie de pionniers de trois sections. La 4^e compagnie est la compagnie lourde dotée de quatre MG, trois mortiers de 81 et six AT de 75. Toutes ces unités sont montées sur Half-tracks blindés et disposant de MG. *Ce bataillon est assez composite, typique des Kampfgruppen allemands, avec un mélange d'infanterie, de génie d'assaut et armes lourdes. Les compagnies de fantassins suivent quand même l'organisation standard avec trois sections, une MG, un mortier et deux obusiers de 75mm.*

Pions du 723. Panzergrenadiere Bataillon

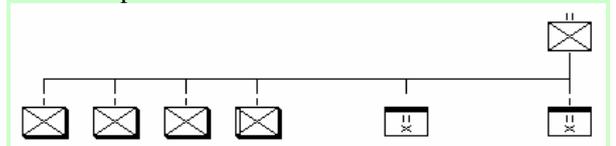


1ere compagnie, les 2 et 3 sont identiques

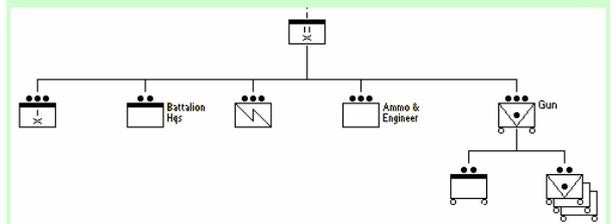
3^e compagnie de pionniers

4^e compagnie lourde et ses half-tracks

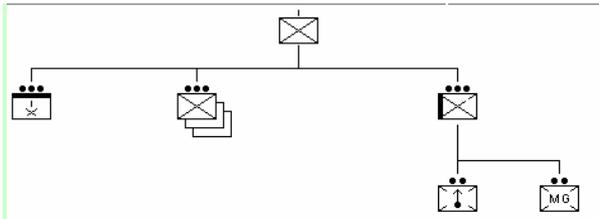
Le bataillon US est assez constant entre 1942 et 1945 mais varie entre l'*US Army* et l'*US Marine Corps*. Il comprend une compagnie de QG, trois compagnies de combat et une compagnie lourde. La compagnie de QG contient une section de pionniers (troupes du génie) et une section de canons antichars, les compagnies de combat comprennent trois sections de fusiliers et une section d'armes lourdes composée de deux LMG, trois mortiers de 60mm et trois bazookas, une HMG de 12,7 est souvent ajoutée. La compagnie lourde contient deux sections de deux équipes de deux HMG et une section de six mortiers de 81. Un régiment comprend habituellement trois bataillons identiques plus une compagnie d'obusiers d'infanterie de six 75 et deux 105 sur Half-tracks en 1942-43 et six 105 sur Half-tracks ou en canons tractés par camions en 1944-45 et une compagnie AT de douze 37mm à neuf 57mm suivant la période.



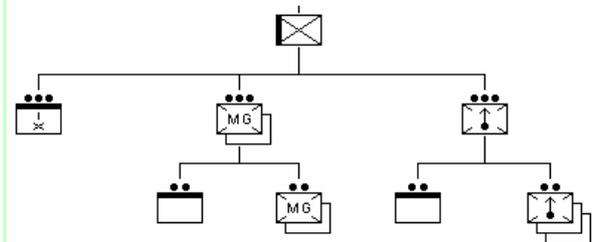
Le Bataillon US avec sa compagnie de QG, ses trois compagnies de combat et sa compagnie lourde.



La compagnie de QG avec ses sections de maintenance, de commandement, de transmissions, d'approvisionnement et de canons AT.



La compagnie de fusiliers avec ses trois sections de combat et sa section d'appui (MG et Mrt).



La compagnie lourde avec sa section de maintenance, ses deux sections de MG et sa section mortier.

Le bataillon d'infanterie blindée US comprend une compagnie de QG et trois compagnies de fantassins montées sur half-tracks. La compagnie de QG contient une section de reconnaissance, trois mortiers, trois 75mm autotractés et une section de HMG. Les compagnies d'infanterie comprennent trois sections portées et une section AT avec trois 57mm.

Il est intéressant de prendre deux exemples tirés des jeux de la série.

Le 1st Battalion, 16th Infantry de la 1st ID dans *Omaha* (Juin 44). Ce bataillon comprend trois compagnies de combat de trois sections d'infanterie (5-6-2) et un mortier de 60mm et une compagnie lourde de quatre HMG, deux mortiers de 81mm et trois 57 AT. Il suit l'organisation standard, cependant les LMG des compagnies de combat ont été intégrées aux sections d'infanterie et les AT doivent provenir de la compagnie de QG. Ce bataillon a été renforcé pour les besoins du débarquement.

Pions du 1st Battalion, 16th Infantry de la 1st ID



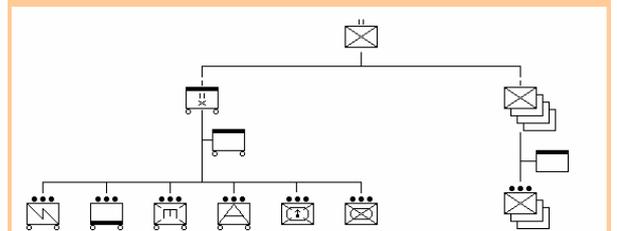
Le 2nd Battalion, 5nd Marines dans *Matanikau* (Oct 42). Ce bataillon comprend trois compagnies de combat de trois sections d'infanterie (5-6-3), une équipe MG et un mortier de 60mm et une compagnie

lourde de quatre HMG et deux mortiers de 81mm. *Ce bataillon est une pure illustration de l'organisation de l'époque.*

Pions du 2nd Battalion, 5nd Marines



Le bataillon anglais varie également dans le temps. Il comprend quatre compagnies de fusiliers et une compagnie de QG. Chaque compagnie de fusiliers contient trois sections de combat et une section de QG. La section de QG comprend une arme AT et un mortier de 2in. En 1942, la compagnie de QG comprend une section AT, une section AA, une section de pionniers, une section de 6 mortiers de 3in (76,2mm) et une section de Bren Carriers. En 1944, les sections de Bren Carriers, pionniers et mortiers sont versées dans une compagnie de soutien, tandis que la section AA disparaît. A partir de 1944, une division anglaise inclut généralement un bataillon de MG avec une compagnie de 16 mortiers de 4.2in et trois compagnies de MG avec chacune 36 Vickers MMG.



Le bataillon anglais comprend une compagnie de QG avec une section de transmissions, une section de commandement, une section de génie, une section de DCA, une section de mortiers et une section de Carriers, ainsi que quatre compagnies de combat à trois sections chaque.

Trois bataillons forment habituellement une brigade mais, ils restent indépendants et n'ont pas de compagnies de support régimentaire.

Il est intéressant de prendre un exemple tiré d'un jeu de la série.

Le 2^e bataillon du Royal Irish Fusiliers dans *Leros* (Nov 43). Ce bataillon comprend quatre compagnies de combat identiques à trois sections (4-6-3) et une compagnie de QG dotée d'une section Bren avec deux pionniers et un mortier de 2in, une section AA de deux MG et une section mortiers de trois 3in. *Ce bataillon est une pure illustration de l'organisation anglaise d'avant 1944 avec tout le support dans la compagnie de QG.*



13 – Les armes de soutien du bataillon et du régiment. Après avoir analysé l’organisation de chaque nation, il est important d’étudier les unités de soutien suivant leur type. Les armes AT et leur doctrine seront traitées dans le chapitre sur les blindés. Avant d’entrer dans le détail de chaque type de soutien, il faut mentionner deux modificateurs de tirs qui illustrent bien l’intérêt des soutiens.

L’arme tire soit en tir tendu avec une nuance entre l’infanterie et les autres, soit en tir courbe. Ce qui influera différemment sur les décalages de colonnes de la table de tir.

Area Fire Range	Inf	Low Traj	High Traj	Area Fire Stacking Steps	modifier
0	+4	+4	+4	1-2	-3*
1	+2	+2	+2	3-4	-1*
2	+1	+1	+1	5-7	0
3	0	0	0	8-9	+1
4	-1	0	0	10-12	+3
5	-2	-1	0	13-19	+6
6-8	-3	-2	0	20+	+10
9+	-6	-3	0		

*Not Low Trajectory against spotted target.

Un hex peut supporter 30 pas d’empilements. Une section en a jusqu’à 5, une arme lourde un ou deux. Le nombre de points dans l’hex influera sur la table de tir.

Les équipes de MG

Les deux LMG de la section US restent ensemble à 50m l’une de l’autre car leur action conjuguée est jugée plus efficace. Leur but est de supporter les attaques en tirant au dessus ou entre les colonnes d’assaut, protéger les flancs, casser les contre-attaques et couvrir les réorganisations. Elles sont rarement attribuées à des sections d’infanterie, quelque fois en défense. Ainsi la compagnie lourde soutiendra les compagnies de son bataillon mais en gardant son unité et son commandement.

Les MMG anglaises peuvent tirer en tir direct ou indirect, ce qui permet de tirer à partir d’une carte ou de l’autre côté d’une crête. Leur rôle principal reste de supporter les troupes en attaque comme en défense.

Les MG allemandes, MG34 et MG42, sont craintes de leurs ennemis et sont d’excellentes armes, utiles dans différents rôles suivant qu’elles sont installées sur trépied ou non.

Dans TCS, les MG sont toujours représentées par équipes de deux avec les mêmes types de valeurs et

faces qu’un pion d’infanterie mais disposant seulement de deux pas de pertes et d’empilement.

Elles auront une moindre puissance de feu mais une meilleure portée que la section d’infanterie. De plus elles n’ont pas les même malus de distance en tir tendu (*low trajectory weapon*). Certes elles n’ont généralement pas une puissance de feu très forte mais comptent seulement pour deux dans l’empilement, ce qui en fait une petite cible dure à toucher mais, une fois repérée, son bonus de petite taille ne jouera plus.

Les mortiers

Le mortier est l’artillerie de base de chaque bataillon : simple d’utilisation, capable d’atteindre des cibles cachées, il dispose d’une excellente cadence de tir et d’une bonne portée : souvent plus de 2 km. Il peut, de plus, tirer des fumigènes. Son principal inconvénient est de consommer très rapidement ses munitions qui, jointes au poids du mortier lui-même, fait un ensemble assez lourd. Les mortiers sont plus efficaces quand leur tir est groupé. Ils peuvent être appelés depuis un poste d’observation à distance ou directement depuis un observateur présent avec une compagnie d’assaut pour faire du support rapproché et atteindre des cibles invisibles au début de l’assaut. Les mortiers des compagnies lourdes sont rarement attachés à des sections d’infanterie.

Dans TCS, les mortiers sont très souvent présents et jouent bien leur rôle historique. Leur puissance de feu dépend du calibre. Elle peut être très faible (2 pour un mortier de 2in) ou très forte (12 pour des mortiers lourds de 120 regroupés). Sauf règles spécifiques comme les Russes dans tous les jeux ou les Américains dans *Bloody Ridge*, par exemple, n’importe quelle unité de la même formation peut régler leur tir, même si le mortier ne voit pas la cible. Le malus de distance est calculé à partir de l’observateur mais comme le mortier est une arme en tir courbe, il ne peut y avoir qu’un bonus à courte distance ou aucun malus. Les calibres de 80 ou plus peuvent tirer des fumigènes au lieu d’explosifs. Il n’y a pas de décompte de munitions mais l’obus fumigène est réellement tiré sur 4-6 au dé.

Les mines

Toutes les armées de la Seconde Guerre Mondiale ont utilisé des mines, mais les champions de la catégorie sont les Allemands qui en ont fait un art. Le but des mines est plutôt de ralentir l’ennemi, de faire baisser son moral, de rabattre son axe de progression vers des zones de tirs que de lui occasionner des pertes sensibles. Les champs de mines peuvent mélanger des mines anti-personnelles (AP) et anti-chars (AT). Il est important que le champ de mines puisse être couvert par le feu, sinon l’ennemi le traversera trop facilement. Les Américains préfèrent les mines AT aux AP mais les ont peu utilisé car ils sont été principalement sur l’offensive. Leurs tactiques portent plutôt sur la façon de déminer que de miner.

Bien que les mines fassent partie des règles standards de la TCS, elles sont souvent absentes ou d'usage limité. On ne peut pas utiliser de mine dans *GD40*, *Hunters from the Sky*, *Leros*, *A Frozen Hell* et *Screaming Eagles* et elles sont limitées à certaines options ou placements sur la carte pour *Black Wednesday*, *GD41*, *Semper Fi* et *Raging Storm* ; donc réellement disponibles dans seulement cinq jeux. Le type de sol, la température extérieure, de même que le temps nécessaire à la mise en place des mines limitent naturellement leur emploi. Un champ de mines est directement imprimé sur la carte ou indiqué par un marqueur spécifique. Il attaque toute unité, amie ou ennemie, qui pénètre dans l'hex avec une puissance de 16, ce qui est considérable car seul le modificateur de taille s'applique. Un véhicule est détruit sur 8 ou plus. Quand c'est autorisé par le jeu, il est permis de placer quelques mines en acceptant un ordre de défense préparée. Il est possible de créer une brèche dans un champ de mines pour une unité en bon état. Elle subit un tir sur la colonne 8 et si elle survit le champ est désormais traversable librement par tous mais devient un goulot d'étranglement qui est déclencheur d'*overwatches*. Même si l'ennemi réussit à créer un passage dans un champ de mine, celui-ci reste donc toujours une gêne pour le mouvement.

L'artillerie de campagne

La doctrine US indique que la mission de l'artillerie de campagne est de détruire, supprimer ou neutraliser l'ennemi pour que les armes de manœuvre comme l'infanterie et les tanks puissent détruire ce qu'il reste. Les trois bataillons de 105 divisionnaires soutiennent chacun un régiment en support direct (DS Direct Support). Chacun déployant des observateurs d'artillerie avancés attachés aux compagnies du régiment. Le bataillon de 155 est en support général (GS General Support) pour aider un bataillon de 105 ou sur une autre cible. Les tirs peuvent être planifiés ou non, mais sont centralisés pour éviter des tirs fratricides. Un bataillon de 105 en DS d'un régiment en réserve peut appuyer un régiment engagé. La doctrine est de déclencher des tirs massifs avec tout le bataillon sur une seule cible. En pratique, une batterie peut quand même agir indépendamment. Fin 1942, l'artillerie divisionnaire US perçoit des petits avions d'observation, très utiles pour régler les tirs.

Dans TCS, l'artillerie peut être divisée en artillerie sur carte, représentée par des canons, et hors-carte, symbolisée par des marqueurs de barrages d'artillerie.

L'artillerie sur carte représente les obusiers d'infanterie (*Infantry Gun*), les canons antiaériens et les canons d'artillerie de campagne. Elle suit les règles normales de tir et doivent observer leur cible pour tirer. Ce sont des armes en tir courbe avec un seul pas. Les obusiers d'infanterie de 100mm et plus peuvent tirer des fumigènes comme les mortiers, ils peuvent également tirer sur les chars en tir sur cible. A part qu'ils ne peuvent pas tirer en tir indirect, les canons

sont très puissants car il est possible de les empiler – grouper leur puissance de feu – et de tirer loin grâce à leur bonne portée et l'absence de malus de tir à longue distance. Les canons d'artillerie de campagne présents sur la carte peuvent tirer en tir direct mais peuvent aussi, suivant certaines règles précises, tirer comme de l'artillerie hors-carte. Dans les deux cas, ils consomment des munitions comme expliqué plus bas.

L'artillerie hors-carte est présente dans tous les jeux de la série pour au moins un des deux camps ; même dans *Leros* où le hors-carte n'existe pas. Elle utilise des munitions fournies en début de scénarios et/ou donnés en renforts. Il n'y a pas de décompte par canon ou batterie mais par calibre et type d'obus : HE, fumigènes et éclairants. Si les adversaires sont d'accord, bien que rien ne soit prévu dans les règles, les munitions peuvent être allouées par bataillon, voire par batteries, pour plus de réalisme.

Les règles se sont largement simplifiées depuis la première version. Aujourd'hui, il n'y a pas de délai, l'observateur règle et déclenche le tir immédiatement en plaçant les marqueurs de barrages de batterie ou bataillon, suivant les jeux et choix du possesseur. Un jet de dé sur une table indique, suivant le camp et un certain nombre de modificateurs, si le tir a lieu, s'il dérive et s'il est peu ou très efficace.

Artillery Adjustment Table													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
No Shoot	11-42	11-41	11-35	11-34	11-32	11-31	11-25	11-23	11-22	11-16	11-14	11-13	11-12
Scatter	43-62	42-56	36-54	35-46	33-43	32-36	26-34	24-32	23-26	21-23	15-16	14-15	13-14
Bad Shoot	63-65	61-65	55-65	51-65	44-65	41-65	35-61	33-52	31-44	24-36	21-32	16-26	15-25
Good Shoot	66	66	66	66	66	66	62-66	53-66	45-66	41-66	33-66	31-66	26-66

Shifts:		Starting Column (if not otherwise given):	
+1	Spotter on Prep. Defense Op Sheet	US	11
-2	Spotter unassigned or on Move Op Sheet	CW	10
-1	Spotter range 4-6	German	10
+1	Spotter range 7+	Other	9
-2	Spotter 40m higher than target hex	Soviet	8
-2	Dawn, Dusk, Twilight	Japanese	6
-4	Night (-2 if target hex illuminated)		

All shifts are cumulative

Avant de tester, le joueur peut aussi décider de déclencher un tir de fumigènes qui bloquera toute vue dans l'hex et les six adjacents, un tir normal, intensif ou continu. Une mission de tir normal consomme un point de munition, est résolu immédiatement en doublant la puissance de feu dans l'hex et normal dans les six adjacents. Un tir intensif coûte trois fois plus cher pour doubler la puissance du tir normal. Enfin, le tir continu ne double pas la puissance de feu mais laisse le marqueur de barrage posé sur la carte pour tout le tour, attaquant toute unité qui le traverse.

A part pour le Soviétique, n'importe quelle unité du camp en Mode tir et en bon état peut régler le tir, s'il voit l'hex cible. Dans les trois jeux où les Soviétiques sont présents, ils disposent d'observateurs avancés (FO), peu vulnérables, mais seuls capables de régler le tir de l'artillerie hors-carte et des mortiers de 120mm régimentaires.

Cette disponibilité immédiate pour n'importe quel observateur (à l'exception des russes) peut être discutable au regard de l'histoire.

L'artillerie est une arme extrêmement puissante, si on est un peu chanceux, mais assez imprécise. Elle est idéale, en attaque, pour préparer un assaut ou, en défense, pour casser l'attaque ennemie surtout si les troupes s'avancent en terrain clair. Mais, vu les risques de dérive et le rayon de destruction, il vaut mieux ne

pas traîner alentour. Le tir intensif coûte, certes, très cher, mais il est vraiment efficace et à recommander quand il y a pléthore d'obus (ce qui est souvent le cas du joueur US). C'est un des seuls cas où la rapidité prime sur la durée. Il vaut mieux un bombardement court mais très brutal et qui élimine/neutralise l'ennemi, plutôt que de prolonger et bloquer toute progression amie pour peu de résultats.

Enfin, il ne faut surtout pas négliger les fumigènes qui sont fondamentaux pour progresser à couvert, nous en reparlerons.

L'aviation est présente dans 11 des 14 jeux de la série pour au moins un des deux camps et dans trois pour les deux camps. Elle est absente dans *Bloody 110*, *A Raging Storm* et *A Frozen Hell* (temps exécutable dans chacun d'eux...). Généralement les avions sont disponibles tous les tours de jour, suivant la météo. Le nombre et le type peuvent être aléatoires, suivant une table spécifique. Une fois placés sur la carte par le joueur durant la phase d'aviation de début de tour, le joueur teste au dé pour savoir si la sortie a vraiment lieu, cela dépend du type de terrain présent dans l'hex cible. En cas d'échec, l'avion ne frappe pas. En cas de succès, le tir a immédiatement lieu comme un tir sur zone ou sur cible avec la puissance de feu de l'avion. Les avions sont assez aléatoires et rarement efficaces mais, par leur présence, ils vont gêner les mouvements ennemis (il n'est jamais bon d'être surpris en mouvement en terrain découvert...) et donc, de par leur menace, ralentir la progression de l'adversaire.

Sortie Successful Table (1 die)	
Target Hex	Roll needed
Open/Billiard	3+
Partly Prot/Prot	5+
Full woods hex	7+ (no roads or trails in hex)

Note: Automatically fail if Smoke, Art. Attack Zone in hex

Modifiers:

+1	Target is Vehicle or Carrier
+1	Target in Move Mode
-1	Each AA gun firing, -2 maximum
-1	Unspotted

Maintenant que les troupes et le matériel sont connus, il est temps de passer aux tactiques mis en œuvre.

II – LES TACTIQUES D'ATTAQUE DE L'INFANTERIE

Dans les différents manuels cités, il y a beaucoup de références à des tactiques ou doctrines d'attaque des différentes armées. Nous allons d'abord relever les principaux textes avant de tenter de les appliquer à TCS.

21 – Doctrines et tactiques nationales.

Pour les Allemands, un bataillon attaque sur un front de 400 à 1000m, soit 3 à 8 hex à l'échelle de TCS. C'est le point principal de l'assaut qui peut être frontal ou enveloppant, dans l'idée d'attaquer les flancs de la position ennemie. L'assaut est divisé en trois parties : l'approche, la percée de la ligne ennemie et la pénétration en profondeur. Un élément important de

l'attaque est de gagner l'échange de tirs, « *firefight* ou *Feuerkampf* », qui peut également être divisé en trois parties : clouer l'ennemi avec les éléments avancés appuyés par les MG, les canons d'infanterie et AT, les mortiers et l'artillerie, pendant que les troupes d'assaut se déploient, neutraliser l'ennemi par le feu et les fumigènes pour empêcher leurs tirs pendant que les troupes progressent, et enfin l'assaut lui-même après avoir gagné l'échange de tirs et terminé la progression. C'est l'infanterie qui apporte la décision finale lors d'un combat. Toutes les autres armes ont pour mission de supporter l'infanterie. Lorsque l'infanterie avance sur le champ de bataille, elle doit rester à couvert et ce sont les armes en support qui exploitent les faiblesses découvertes de l'ennemi. Ces armes doivent réagir rapidement à toute menace sur la progression de l'infanterie. Ce sont généralement les mitrailleuses ennemies qui sont les plus dangereuses.

Les blindés utilisés en masse sont un excellent support pour l'infanterie. Les canons AT doivent suivre à courte distance derrière l'infanterie. Ensuite, la troupe doit trouver le point de pénétration en fonction des faiblesses découvertes de l'ennemi et coordonner cette pénétration.

Lorsque nécessaire, l'aviation peut intervenir ou si l'ennemi est fortifié, le génie d'assaut peut être utile. L'accent est également mis sur le groupe combiné, le fameux « Kampfgruppe » combinant infanterie, chars, AT, AA et troupes du génie sous un commandement unifié.

Le bataillon de *Panzergranadiere* doit être agressif et foncer sur l'objectif en tirant de toutes ses armes et en débarquant le plus tard possible. C'est une infanterie montée dans des véhicules blindés : vitesse, force de pénétration, forte puissance de feu et protection des véhicules blindés doivent apporter l'avantage sur le champ de bataille. La protection des véhicules doit permettre aux hommes de combattre à partir de leurs véhicules. Suivant l'évolution de l'action, les hommes alternent combat dans leurs véhicules et combat à pied. Les troupes de *Panzergranadiere* sont équipées d'armes lourdes et peuvent donc combattre indépendamment. Le véhicule doit rester le plus longtemps possible en mouvement et ne s'arrêter que pour le tir de l'arme lourde. Le temps d'arrêt doit être le plus court possible. Les hommes à l'intérieur du véhicule ne doivent combattre qu'à courte distance, lors d'une percée d'une position ennemie.

Les *Panzergranadiere* sont typiquement employés en support des chars. A pied, les hommes doivent être entraînés aux longues marches (40 km par jour) et au bivouac en zone hostile dans tous les types de terrain. Le soldat doit apprendre à rester opérationnel sur une longue durée (plusieurs jours de suite).

La doctrine anglaise ressemble fortement à celle des Allemands avec la domination du feu sur le champ de bataille : concentration de tirs et de troupes sur le point décisif avec la surprise et une bonne coopération. Les groupes combinés se développent au long de la guerre

mais sans atteindre l'efficacité allemande. A partir de 1943, la pratique anglaise a tendance à s'unifier avec celle des américains.

Au début de la guerre, la plupart des troupes anglaises sont motorisées mais les transports sont seulement stratégiques. Il n'est pas prévu de mécaniser les troupes au combat, le *Bren* ou *Universal Carrier* n'est pas assez blindé pour cela. A partir de 1944, les mécanisés anglais suivent le modèle US ou innovent à travers des adaptations de blindés existants comme le « *Unfrocked Priest* » canadien ou le « *Ram Kangaroo* » australien.

La tactique américaine originelle est calquée sur celle des Français, puis largement inspirée de celle des Allemands. L'idée est de privilégier la puissance de feu massive pour épargner le sang des hommes. L'attaque commence par une marche d'approche en squads ou sections sur un front assez large, défini clairement par une ligne de départ (*departure line*), des lignes de phases (*phase line*), des fronts (*frontage*) et des objectifs. Les fronts séparent les différentes unités et agissent comme des frontières claires pour éviter les interpénétrations et erreurs de tirs. Les lignes de phase compartimentent le terrain en fonction de l'ennemi pour permettre au commandement de garder le contrôle de la bataille, ces lignes sont souvent à 1000 ou 2000 mètres de distance l'une de l'autre. Les objectifs sont des localisations géographiques spécifiques ou des directions et sont souvent alloués à des compagnies. Une fois l'objectif capturé, les unités attendent de nouveaux ordres, ignorant toute opportunité d'exploitation.

Les formations de marche de bataillon sont dictées par le terrain, l'ennemi et la zone à couvrir. Une formation en triangle est courante avec, soit une compagnie en pointe et deux en ligne derrière - en V - quand aucun flanc n'est sécurisé et qu'un enveloppement est possible, soit deux compagnies en avant et une derrière - en coin - quand la visibilité est restreinte ou quand la zone à couvrir est large. Il est possible de placer les trois compagnies en ligne, en échelon refusé à droite ou à gauche, mais ce n'est pas une formation courante. Les équipes de MG et les mortiers peuvent suivre les unités de tête ou être directement attachées. Un bataillon est capable d'attaquer massivement sur un front de 500 à 1000 mètres, soit 3 à 8 hexs comme pour les Allemands. La section AT du bataillon est idéalement placée entre le premier et le deuxième échelon. En cas de combat de rencontre, il faut attaquer agressivement plutôt qu'attendre le support et la coordination.

Le bataillon attaque en combinant le feu et la manœuvre pour s'approcher de l'ennemi, puis le choc pour compléter sa destruction ou sa capture. Le feu affaiblit et neutralise l'ennemi qui sera obligé de s'abriter, il supplée quand il faut aux couverts, brume et fumée ou autres moyens de réduire la visibilité. Par la manœuvre, le bataillon améliore ses positions de tir en réduisant la distance et en se plaçant sur les flancs

ce qui favorise les tirs croisés. La manœuvre permet également de s'approcher suffisamment pour permettre l'assaut à la grenade et à la baïonnette.

Deux types d'attaques sont possibles : l'enveloppement et la pénétration. Un enveloppement initial des flancs et des arrières est rarement possible, aussi l'attaque commence frontalement pour créer une pénétration dans laquelle s'insère les MG et autres armes afin d'attaquer de flanc. Comme le terrain est rarement uniforme, l'effort doit être concentré en un seul point appelé « attaque principale », mais qui n'empêche pas une « attaque secondaire » ou diversion bloquant des troupes ennemies et perturbant sa perception. Dans tous les cas, il est désirable de conserver une réserve pour exploiter une faiblesse ou donner le coup de grâce. Suivant les cas, cette réserve peut varier d'une seule section jusqu'à deux compagnies entières. Une pratique courante est d'engager une compagnie sur chaque attaque, principale et secondaire, et de garder la dernière pour renforcer une des attaques ou tourner le flanc. Le commandant de bataillon doit être flexible.

Le bataillon d'infanterie mécanisé suit la même doctrine que les Allemands : agressivité et support des tanks.

22 – Les déplacements et la reconnaissance. Pour se déplacer normalement, une formation doit avoir accepté un ordre de mouvement ou d'attaque. Dans une moindre mesure un ordre de défense rapide mais c'est surtout pour se redéployer localement ou retarder l'ennemi, sinon c'est contraire à l'esprit de la règle. Pour les marches d'approche ou les grands mouvements préparatoires, l'ordre de mouvement (*Move*) est intéressant car il est plus facile à implémenter et offre plus de liberté de manœuvre. Il peut souvent être remplacé par le mouvement préparatoire d'un ordre d'attaque ou de défense, ce qui fait qu'aujourd'hui les auteurs du jeu pensent à supprimer cet ordre spécifique pour étendre et préciser les mouvements préparatoires. En effet, même pour les jeux se jouant sur de grandes surfaces, il est rare de beaucoup bouger sans idée de défense ou d'attaque et surtout de risquer de perdre plusieurs heures, sans ordre, pour passer d'un mouvement à une attaque.

Les combats de rencontre et manœuvres d'approches, évoqués dans les manuels américains, ne sont pas clairement reproduits dans TCS avec les mécanismes d'ordres, mais se produiront plutôt rarement. Pareillement, l'intérêt de la reconnaissance pour connaître les positions ennemies et sa situation tactique n'est pas clairement rendu mais induite par les mécanismes d'ordres et l'échelle.

Dans TCS, à part le cas des Coréens en défense en début de scénario dans *Semper Fi*, il n'y a pas de brouillard de la guerre, mais quelques mécanismes en reproduisent les principaux éléments.

Ainsi, la notion de portée d'observation (*Spotting Range*) qui ne permet des tirs de réaction et des tirs de préparation efficaces que sur des ennemis observés

donc reconnus. La distance d'observation dépend du terrain et de l'attitude de la cible. Par exemple, un ennemi immobile et qui ne tire pas, situé dans un village (*Protective*), ne sera visible qu'à deux hexs, s'il est *Dug In* cela passe à un hex. Par contre s'il vient de bouger, cela remonte à trois et s'il tire la distance d'observation passe de deux à huit hexs. S'il bouge en terrain clair sur une route, il est visible à huit hexs

Spotting Range Table	
Range	
0	
1	
2	
3	A-Def AT
4	IG, AA Arty
6	
8	Vehicle carrier
12	
UNL	
Target Terrain	
Billard	+2
Partially Protective	-1
Protective	-1
Target Posture	
Fired marker	+4
Fire Trigger (OW only)	+4
Road Moving (OW only)	+2
Move Mode	+1
Night (ignore if illuminated)	-1
Dug-In	-1
Firer	
Dug-in	+1
Both (apply for firer and target)	
In Smoke hex	-1
In Artillery Zone	-1
Suppr/Paralyzed	-1

également. Bref, si le joueur voit une unité sur la carte, ce n'est pas pour autant sûr que ses troupes puissent lui tirer dessus, ou alors avec un gros malus...

23 – L'assaut d'infanterie avec TCS

Les tactiques décrites dans le paragraphe sur les doctrines tactiques s'appliquent généralement bien dans TCS.

Le principe général est d'approcher ses troupes de l'ennemi pour concentrer sa puissance de feu afin d'infliger un maximum de dégâts, tout en évitant d'en subir trop soit même. Puis, lorsque l'infanterie est suffisamment proche et l'ennemi suffisamment affaibli et neutralisé, l'assaut finalise l'attaque.

Le joueur doit garder à l'esprit d'éviter absolument toute perte inutile : chaque perte sur une unité ne pénalise généralement pas sa puissance de feu, par contre elle handicape son moral et donc sa résistance au feu. Chaque perte de pion diminue le moral des toutes les unités du bataillon. Un bataillon sérieusement ébréché à de telles pénalités au moral qu'il devient inutilisable aussi bien attaque qu'en défense : à chaque test moral le joueur peut voir une de ses piles se rendre et disparaître de la carte!

Dans la plupart des jeux de la série, le camp attaquant doit préparer ses ordres avant le placement du défenseur. La préparation d'une attaque doit passer par la prise de connaissance des effectifs ennemis, de leur placement initial (qui laisse généralement un degré de liberté au défenseur) ainsi que d'une étude détaillée de la carte. Les pions étant visibles pour tous, les principes de reconnaissances de l'ennemi ne sont pas de mise. De même l'attaquant ne peut espérer bénéficier de la surprise et de la confusion du défenseur, les deux camps étant informés des effectifs et des positions de l'adversaire. Les règles classiques de supériorité numérique s'appliquent évidemment : face à une compagnie en défense, il faudra généralement envoyer un bataillon, face à un bataillon, un régiment sera nécessaire. A noter tout de même qu'il ne faut pas prendre en compte que les défenseurs de l'objectif précis attaqué, mais faire attention à l'éventuelle réaction des autres défenseurs (contre-attaques). L'organisation de l'attaque en lignes et fronts du manuel de jeu est directement inspirée du

manuel US, ce qui en dit long sur les sources du concepteur, ancien militaire lui-même...

L'unique façon de tenter de surprendre l'adversaire est dans la rédaction des ordres d'attaques initiaux. Etant donné le long mécanisme d'implémentation des ordres, le défenseur ne sera pas en mesure de modifier immédiatement son dispositif. Toutefois il faut quand même faire attention à l'éventuelle réaction des autres défenseurs. Evoqué dans les doctrines, l'utilisation des réserves (la règle "Reserves" permet de définir les ordres au moment de leur activation) est fortement conseillée pour contrer les contres attaques ou redonner du punch à l'attaque, quand les attaquants initiaux auront été amoindris. Il faudra aussi, malheureusement au détriment de l'effet de surprise, prendre son temps : ne pas prendre de risque, rester méthodique dans sa progression, ne pas s'impatiser et ne pas foncer à découvert! Il vaut mieux passer plusieurs tours à neutraliser une pauvre unité qui bloque l'avance de votre bataillon, plutôt que de le voir décimé dans sa charge héroïque par l'artillerie, les mortiers, voire cette seule unité! Il faut également prendre son temps pour coordonner les formations : un ordre d'attaque n'oblige pas à foncer le plus rapidement vers l'ennemi. Une partie de vos bataillons sera peut être obligée de temporiser en attendant que le reste de votre dispositif se mette en place. Contrairement à d'autres jeux tactiques, à TCS, le temps n'est pas compté. Avec des jeux pouvant durer plusieurs dizaines, voire centaines de tours, on n'est pas pressés! Il est suicidaire de se déplacer en terrain clair sous le feu de l'ennemi. Ainsi lors de la progression, échapper aux tirs des ennemis se fait de deux façons : en évitant ou en se protégeant des tirs ennemis et en détruisant ou neutralisant les défenseurs avant qu'ils puissent agir. Pour éviter le tir ennemi ou s'en protéger, l'attaquant doit repérer soigneusement tous les éléments de terrains protégeant la progression des troupes. Ce sont non seulement les hexs "*partly protective*" ou "*protective*", mais également les reliefs, qui bloquent les lignes de vue. Les axes d'attaque, qui seront décrits dans les feuilles d'ordre, devront impérativement exploiter tous ces éléments. Essayer de surprendre l'adversaire par des itinéraires auquel il ne s'attend pas : attaquer de flanc ou de dos. Les assaillants pourront ainsi espérer faire face à un nombre réduit d'unités adverses.

Les fumigènes sont également un excellent moyen de masquer sa progression. Il est préférable d'utiliser les fumigènes d'artillerie qui durent deux tours complets même s'ils ne sont malheureusement disponibles qu'en faibles quantités, plutôt que le fumigène de mortier qui ne dure qu'un seul tour, et seulement à partir de la phase d'action du joueur.

Toutefois pour pouvoir tirer sur l'ennemi, ou du moins placer un observateur pour régler les tirs d'artillerie et de mortiers, il faudra peut être effectuer quelques reconnaissances hardies en essayant toujours de profiter de tous les couverts disponibles.

Lors de la phase d'approche il est fondamental d'éviter les concentrations et empilements d'unités, qui ne manqueront pas d'attirer les obus et les balles, et il faudra se déployer largement comme expressément indiqué dans les tactiques d'époque. Les bonus de sur-empilement pour le tir dissuadent de mettre plus d'une unité d'infanterie par hex, l'empilement "standard" est une unité d'infanterie plus une unité MG. Le dilemme du joueur de TCS est le suivant : plus le nombre d'unités est élevée dans une pile plus la puissance de feu est élevée pour un tir de réaction (rappel : une seule pile peut tirer en tir de réaction), par contre plus la pile est vulnérable au tir!

Pour neutraliser l'ennemi il faut mettre en position une puissance de feu suffisante pour obtenir au moins un résultat "*suppressed*". En effet une unité "*suppressed*" ne peut pas effectuer des tirs de réaction ou observer pour un tir de mortier, et permet ainsi aux unités de l'attaquant progresser en sécurité en vue de l'ennemi.

Cette puissance de feu l'attaquant l'obtient dans un premier temps, à distance, par l'artillerie, l'aviation, les canons d'infanterie et les mortiers. Dans un second temps grâce à l'infanterie et les MG, qui auront progressé à 3 ou 4 hexs de l'ennemi et pourront ajouter leur potentiel de tir sans pénalité de distance.

L'artillerie est sans doute l'arme la plus puissance pour préparer une attaque. Concentrer les tirs d'artillerie en utilisant le feu intensif ("*Fast Fire Missions*") peut causer des ravages chez le défenseur, même bien protégé. Selon la période et le camp, le réglage d'artillerie est plus ou moins bon, dans tous les cas plus l'observateur est près plus la précision est bonne. Mais attention aux erreurs de tir, lorsque vos troupes approchent de la ligne de défense, environ 4 ou 3 hex. En effet si le résultat "*Scatter*" est obtenu sur la "*Artillery Adjustment Table*", puis un 6 au dé sur l'"*Artillery Scatter Table*", ce sera l'adversaire qui déplacera le marqueur jusqu'à 3 hexs. Il ne manquera certainement pas de le placer au beau milieu de vos troupes!

L'aviation n'est pas forcément disponible tous les tours et sa puissance de feu est assez faible. Elle lui sera difficile de neutraliser un ennemi à couvert, il faut donc plutôt l'utiliser pour traquer tout ennemi à découvert. Le défenseur sera gêné dans ses mouvements de réorganisation à l'arrière de son front, pourtant hors de vue des unités terrestres.

Le mortier est l'arme de soutien par excellence. Première recommandation : le pion mortier doit être placé loin de l'ennemi, à distance de tir tout de même, et hors de vue : en plein village, en plein bois,... Un observateur pourra effectuer un SFA avec ses mortiers (et seulement ses mortiers) sur une cible sans craindre d'un tir en retour. Deuxième recommandation : empiler ses pions mortiers, à condition qu'un observateur puisse les faire tirer ensemble. Cette pile pourra effectuer un tir de réaction efficace pendant le tour ennemi. Dernière recommandation : si le mortier n'a pas de cible intéressante, en SFA ou en réaction, ne pas

oublier d'utiliser les fumigènes pour protéger la progression des troupes amies.

Les obusiers/canons d'infanterie sont plus délicats à utiliser car ils doivent voir leur cible. Par contre, ils ont l'avantage de pouvoir tirer à longue distance et sans malus. Une bonne utilisation est donc de les placer à couvert et à distance de l'ennemi, un par hexagone mais de façon à les grouper pour un effectuer un SFA. Lorsque l'infanterie et les MG sont suffisamment près, ils peuvent ajouter leur puissance de feu : attention toutefois aux tirs de réactions si l'ennemi n'est pas suffisamment amoindri.

Arrive ensuite la phase d'assaut pour capturer l'objectif. Vous l'avez compris (ou expérimenté!), il faut oublier tout de suite la charge héroïque sur une position tenue par des troupes fraîches, c'est le massacre assuré. S'attaquer aux unités "*suppressed*" ou "*paralysed*" uniquement! Utiliser abondamment les fumigènes pour protéger l'avance sur l'hex ennemi et pour éviter de se faire tirer dessus par une seconde ligne d'infanterie ou d'armes de support. Sauf malchance extraordinaire, le défenseur sera au mieux éliminé, mais plus habituellement obligé d'évacuer l'hex par un "*sauve qui peut*" en subissant les tirs de réaction de l'assaillant, ce qui suffira à l'anéantir ou le neutraliser pour un moment.

Avec la supériorité numérique, l'accumulation des supports et le temps, même le joueur le moins chanceux finira bien par détruire les quelques sections ennemies qui bloquent momentanément la progression. Puis, l'accumulation des pertes finira par aggraver le moral de la défense. Et enfin, les tirs croisés et l'encercllement permettront alors de détruire ou capturer les survivants hagards à peu de frais.

Une attaque bien menée et coordonnée avec de bons supports est toujours sûre d'emporter une position ennemie.

CONCLUSION DE LA PREMIERE PARTIE

TCS a visiblement été pensé et développé à partir des manuels tactiques américains de la 2^e GM. Pour autant, les spécificités de chaque camp sont parfaitement rendues.

L'organisation historique des troupes est bien prise en compte dans les différents jeux et donne un bon feeling de la période et surtout des raisons historiques et problèmes de ces organisations. Les doctrines tactiques d'attaques des différents protagonistes sont intéressantes à connaître car elles serviront largement de base à une bonne pratique du jeu. Il est utile de les suivre correctement pour gagner ou du moins jouer au mieux des moyens disponibles.

Les mécanismes du jeu tiennent-ils aussi la route pour les combats défensifs, l'interaction avec les chars et les tactiques spéciales de parachutages, débarquements et jungle ? Nous le verrons dans le prochain numéro...

A suivre donc avec...

III - LES TACTIQUES DE DEFENSE DE L'INFANTERIE

IV - LES CHARS ET LA LUTTE ANTICAR

V - LES TACTIQUES SPECIALES

CONCLUSION GENERALE

TCS 4 CONTRE 3



Balles neuves

Depuis plusieurs années, une nouvelle version des règles de base de la *Tactical Combat Series* est à l'étude. Lee Forester et Ethan McKinney sont les deux personnes clés de cette nouvelle version, la version 4.0.

Le gros point noir de la version 3.1 (dernière officielle en date) est le traitement des véhicules. En effet, ceux-ci ne sont pas assez différenciés des autres unités et leurs particularités mal rendues. Je suis un gros fan de la TCS. J'ai tous les jeux de la série et j'ai joué à tous. La plupart plus d'une fois. Et pourtant, ces dernières années je jouais moins. Lassitude mais aussi j'en avais un peu assez des défauts de la série : traitement des véhicules d'une part, mais aussi et souvent des parties assez déséquilibrées sur la distance. Je m'explique. Une partie de TCS dure très longtemps. Sur plusieurs jours de combat, il est gênant d'arriver au deuxième jour et de n'avoir plus de troupes valables à disposition, surtout pour des troupes en défense. De plus, je ne retrouvais pas les différents points que je lisais dans des récits de combats. Par exemple, la résistance farouche d'une poignée d'hommes décidés et bien barricadés dans une ville. Avec la version 3.1, une telle troupe était assez vite balayée... Le défenseur était loin d'être avantagé, finalement. Bref, il fallait que quelque chose change...

La modification de la règle a été graduelle. Les auteurs ont commencé par toucher à certains points précis. Mais, très vite, les petits points ont donné de grosses modifications pour arriver maintenant à une remise en cause complète de la règle, même si cela n'est pas forcément visible à la première lecture. L'esprit TCS (ordres écrits) est toujours là, mais de nombreux points ont changé. Même si au moment où j'écris ses lignes tout n'est pas encore figé, et ne le sera que lorsque la production de *GD'42* sera lancée (le jeu n'a pas encore atteint son nombre de *preorders* minimum), un petit état des lieux s'impose. Je ne parlerais pas de tout ce qui a changé. Il y en a trop et j'ai peur que le lecteur ne

soit noyé. Je parlerai donc ici uniquement des points importants à mes yeux. Cet article s'adresse donc de préférence à des joueurs connaissant la version 3.1. Pour les autres, une lecture préalable du VG N°27 sur la capture de l'île de Leros sera sans doute nécessaire.

Esthétique

C'est le point qui choque le plus un joueur habitué de la série. Pour *GD'42*, les graphismes sont totalement revus. Finie la *Gamers touch*, bienvenue à Nicola Eskubi.

Pour la carte, jusqu'à présent on avait l'impression de jouer sur une carte d'état major. Maintenant, on aura l'impression de

jouer sur des photos aériennes ; ça change. Ce n'est pas plus beau ou plus moche, ça change c'est tout.

Pour les pions, c'est la révolution. Sans rire. Maintenant, rien qu'avec les couleurs des chiffres inscrits sur les pions on saura tout de suite à qui on a affaire : type de tireur, type de cible, etc. Sans avoir à retourner le pion toutes les 2 secondes. C'est clairement un plus. Pour les fans de disputes, on aura des silhouettes de soldats sur le pion. Pas de retour aux symboles OTAN : désolé.

La TCS se met donc à l'air du temps pour les graphismes. Ce n'est pas trop gênant, même si le graphisme des précédents jeux m'allait aussi très bien. Nostalgie quand tu nous tiens... Les joueurs devraient tout de même y gagner en facilité d'utilisation (en particulier pour les pions). Et puis si le graphisme peut permettre d'attirer de nouveaux joueurs, pourquoi pas... Mais si *Bloody Ridge* était un jeu de The Gamers, *GD'42* sera lui clairement un jeu MMP.

Je te vois ou pas ?

Première notion nouvelle, la *spotting* ou détection éventuelle de l'ennemi. Pour tirer sur une unité ennemie, une unité a deux possibilités : un tir préparé (lors de la phase action du joueur, appelé SFA dans la règle) ou un tir de réaction (lors de la phase action du joueur opposé, en réaction au tir ou au mouvement d'une unité ennemie, appelé *Overwatch Fire* dans la règle).

Pour pouvoir effectuer un tir préparé, l'unité ennemie n'a pas à être détectée par l'unité qui effectue le tir, sauf s'il s'agit d'un tir de blindé ou unité anti-char (*P-fire*). Si la cible n'est pas détectée, un malus (de -2 ou -3 suivant les cibles) est appliqué. Pour un tir de réaction, l'unité ennemie doit être détectée. Une unité qui tire ou qui est marquée « *fired* » est détectée plus facilement.

Petit exemple : une MG, « *dug-in* », dans un terrain « *protective* » est détectée à... 1 hex de distance ! Fini le tir à distance pour détruire l'unité, si celle-ci ne se découvre pas. Il va falloir aller au contact. Bonjour le tir à bout portant ! Cela change

radicalement la manière de jouer. Une unité en défense est donc beaucoup mieux protégée. Autre exemple : Les canons anti-char. Tant qu'ils ne tirent pas, ils sont protégés. Ca change tout, et c'est beaucoup plus réaliste.

Table des combats

Les tables des combats ont été revues et fondues dans une seule. Pour le moment, je ne trouve pas la présentation des modificateurs très claire. J'espère que cela va s'améliorer. En effet, on trouve au dessus de la table les modificateurs pour le tir des chars (« *Point fire* ») et celui pour les mitrailleuses (« *Area fire* »). Certains modificateurs sont valables pour les deux types de tirs, d'autres pour un seul. Cela fait beaucoup de modificateurs et leur calcul est assez fastidieux. De plus, lors d'un assaut ou d'un bombardement, tous les modificateurs ne sont pas utilisés... Cette pénibilité disparaît avec le temps, mais elle peut être, à mon avis, rébarbative lors de l'apprentissage.

Tour de jeu et tirs divers

Le tour de jeu a été modifié. Les tirs d'artillerie sont résolus, de nouveau, dans une phase préliminaire, avant la phase action. C'est une bonne chose. Ces tirs deviennent plus aléatoires et moins souples qu'avant, lorsqu'ils étaient inclus dans la phase action. Il faut décider au début du tour, où effectuer ses bombardements, ce qui est beaucoup plus réaliste. Plus de bombardement à la demande. Autre point important, les marqueurs « *fired* » ne sont plus retirés en fin de tour mais au début des phases actions de chacun des joueurs. Le joueur allemand retirera ses marqueurs « *fired* » au début de sa prochaine phase action. Cela n'a l'air de rien mais est en fait combiné avec le *spotting*. Une unité marquée « *fired* » est visible de loin. Et ne peut effectuer des tirs de réactions que dans un hex adjacent. C'est une nouveauté et venir au contact pour allumer une unité au tour prochain devient très nettement plus dangereux. Il est donc préférable de bien réfléchir avant d'effectuer un tir préparé. Avec la version 3.1, le deuxième joueur avait tendance à tirer avec tout ce qu'il pouvait. Pas grave, les marqueurs « *fired* » étaient retirés à la fin de sa phase action. Ce n'est plus le cas, les marqueurs « *fired* » ne seront retirés qu'au tour prochain. Cette modification permet de lier les tours entre eux et rend moins important le lancer de dé pour déterminer le joueur qui débute la phase action. Là encore, ça n'a l'air de rien, mais cela change radicalement la manière de jouer.

Enfin, il est à noter que les modificateurs sont tels qu'il devient presque impossible de décider de tirer avec toutes les unités possibles sur telle unité. Les auteurs précisent que cela est fait exprès car, si sur nos tables ce type de tir est classique, dans la réalité, c'est autre chose...

Ca va toi ?

Dans la version 3.1, une unité « *suppressed* » retirait son marqueur « *suppressed* » à la fin du tour et une unité « *paralyzed* » retournait le marqueur sur « *suppressed* ». Simple. Ceci sans tenir compte de la présence ou non d'ennemis dans les environs. C'est terminé. Une unité « *suppressed* » ou « *paralyzed* » qui tente de retrouver un meilleur moral subit un tir de réaction de toutes les unités présentes qui la détecte. Une unité marquée « *suppressed* » décide de retirer son marqueur. Elle subit un tir de réaction qui peut très bien la remettre « *suppressed* ». Ou la passer en « *paralyzed* ». Ou lui infliger des pertes. Ou ne rien lui faire du tout... Il est bien sûr possible de laisser une unité dans l'état où elle se trouve. Si les unités ennemies essayent de la détruire à distance, elle sera mieux protégée... Le joueur décide. Là encore, c'est une façon simple de tenir compte de la présence de l'ennemi.

Les véhicules

Voici le gros morceau, même si ce qui précède ne correspond pas non plus à des petites modifications. Le traitement des véhicules a été totalement revu et modifié.

Tout d'abord, les véhicules ont un moral (enfin, la formation des véhicules a un moral) qu'il faut tester en fonction des pertes subit par la formation. Si la formation rate son test, elle doit immédiatement exécuter ses instructions de retraite et se retrouve sans ordre. Attention, cela veut dire que les unités blindées vont avoir la fâcheuse habitude d'abandonner l'infanterie au milieu des combats. Exactement comme dans la réalité. Par contre, un ordre donné uniquement à des formations de véhicules sera accepté trois fois plus rapidement qu'un autre. Donc les blindés vont revenir assez vite... Là encore, comme dans la réalité. Mais essayez de faire retraire une formation de blindés alors qu'elle est au contact avec l'ennemi... Ca ne va pas être si simple... Il va donc falloir laisser quelques blindés en couverture, au cas où... Fini l'attaque à outrance jusqu'au dernier. Les tankistes sont des pétochards ! Quelques pertes et ils se sauvent. Rien à voir avec de l'infanterie. Ca c'est des vrais mecs... Vous allez haïr les tankistes. Puis les adorer quand ils vont revenir donner un coup de main à l'infanterie et faire basculer le combat en votre faveur. Bref, vous allez penser comme un troufion de base qui voit aller et venir les formations de blindés...

Ensuite, une action d'un blindé et décomposée en trois impulsions. Bouger, tirer, passer du mode mouvement au mode tir coûte une impulsion. Il est possible de faire mouvement 3 fois (chaque fois au total des points de mouvement de l'unité divisé par trois) ou de tirer trois fois... A chaque impulsion, le blindé peut recevoir un seul tir de réaction. Enfin, il est possible d'effectuer une impulsion avec un char, passer à un autre et effectuer la première impulsion

de celui-ci, revenir au premier et effectuer sa deuxième impulsion, etc.

Les modifications ne sont pas bien compliquées, finalement, mais il faut tout de même un peu de pratique pour bien y arriver. Mais en tout cas, on a là une différenciation claire pour les blindés, vraiment bienvenue car elle faisait cruellement défaut dans la 3.1. A noter que la notion de « *buttoned up* » a disparu. Pas une grosse perte et un pion en moins à trimbaler.

Les ordres

Rassurez vous, les ordres n'ont pas été trop touchés. La base est toujours là. Mais quelques précisions ont été apportées. L'ordre de mouvement est toujours en discussion. Le laisser, le remplacer par les instructions préliminaires ? Tout est encore possible... Rien de franchement nouveau, donc, côté ordres mais un petit toilettage bien agréable tout de même. Lee Forester connaît son affaire. C'est lui qui a écrit les meilleurs articles d'*Operations* (magazine interne de The Gamers / MMP) sur les ordres. C'est lui qui remet tout à plat, donc pas de soucis à se faire.

Conclusion

Les modifications importantes sont, à mon avis, toutes décrites ci-dessus. Il y a d'autres points, mais mineurs par rapport à ceux décrits ci-dessus. Je le répète, ça n'a pas l'air de grand-chose mais votre façon de jouer va être à revoir complètement. Premier point, il va falloir absolument laisser des troupes en réserve. Deuxième point, il va falloir revoir complètement votre technique d'attaque. Troisième point, le comportement des blindés va vous donner des cheveux blancs.

La TCS y a-t-elle gagné ? Incontestablement oui. Tous les défauts de la version 3.1 ont disparu. Il devient possible de tenir en défense. Une unité « *dug-in* » dans un terrain « *protective* » devient très difficile à déloger. Les véhicules sont très bien rendus. On a enfin de vrais combats de chars. Et un petit canon anti-char a enfin sa chance. Tant qu'il ne tire pas, il est difficile à atteindre. Par contre, dès qu'il tire, il a intérêt à ne pas manquer sa cible. Donc il va attendre le dernier moment pour faire feu, à courte distance. Exactement comme dans la réalité.

La TCS est-elle plus rapide à jouer ? Je dirais non. Des parties de la règle ont été allégées, par exemple le « *spotting* » va nécessairement réduire le nombre de tir à distance, mais d'autres alourdies, comme les tirs de réaction lorsqu'une unité retire un marqueur « *suppressed* » ou « *paralyzed* ». L'un dans l'autre tout s'annule. Si la durée d'une partie ne s'est pas allongée, elle n'a pas diminué non plus. Jouer à TCS demande toujours beaucoup de temps. Vraiment beaucoup de temps. Ce n'est pas un système pour ceux qui aime les « beer and pretzel ».

Pas pour tout le monde

La TCS est-elle plus simple à jouer ? Je ne pense pas. Il n'est toujours pas simple à rentrer dans la série pour un joueur novice. Et un habitué de la série a tellement de choses à revoir qu'il faudrait presque qu'il reparte à zéro. En effet, ce qu'il sait risque d'être un handicap pour l'apprentissage de la nouvelle règle. Il est fort probable que le joueur effectue un beau mélange des règles 3.1 et 4 lors de ses premières parties... Déjà qu'il fallait bien comprendre les ordres et leur (bonne) utilisation...

Le problème c'est que toute erreur se paye à TCS, mais pas tout de suite. C'est des heures plus tard, (et même des jours) que le résultat apparaît. Et souvent, le joueur inexpérimenté accuse le système car il ne trouve pas la cause réelle du problème lorsqu'il survient.

Par exemple, attaquer avec toutes ses troupes en début de partie pour prendre tel village, et ne pas faire attention aux pertes est un mauvais calcul. Bien sûr, il est bon de prendre la cible rapidement, mais n'oubliez pas que la partie dure longtemps. Ne venez pas vous plaindre si vous n'avez plus assez de troupes le deuxième jour pour la défense lors de l'inévitable contre attaque. Vous aurez peut-être oublié le sourire de votre adversaire lorsqu'il a perdu le village. Ce n'était pas un rictus de dépit mais un sourire de satisfaction. Il avait bien noté vos pertes, lui... TCS est un système où il faut voir (très) loin dans la partie. Anticiper est le maître mot. C'est encore plus le cas maintenant, avec la version 4.0. Et si mes blindés se sauvaient ?

Conseil d'ami

Le problème de la TCS vient du fait que les parties sont longues et que de nombreux joueurs ne terminent jamais la campagne proposée dans la boîte de jeu. Ils abandonnent avant, soit par manque de temps, soit par lassitude, soit, plus gênant, parce qu'ils n'ont plus assez de troupes pour poursuivre. Le maître mot à TCS est économie. Il ne faut pas perdre trop d'unités et on en perd toujours trop. Le but n'est pas uniquement de prendre tel objectif. C'est aussi de le prendre sans perdre un seul homme. Les pertes sont rarement prises en compte dans les jeux, ou alors tout à la fin. Il n'y a aucun compte des pertes en cours de jeu pour savoir si le joueur doit retraiter ou pas. C'est au joueur de décider. Et, comme dans tout wargame, le joueur a tendance à attaquer jusqu'au dernier homme debout. Dans TCS, c'est une énorme erreur. A vous de vous fixer des seuils de perte que vous pouvez accepter. Le joueur doit toujours se poser la question de savoir s'il pourra défendre avec telle formation dans l'état où elle se trouve, et si cette défense a une chance de tenir ou pas. Si non, quelle autre formation pourrait être associée pour tenir cette défense.

Défendre avec une troupe trop faible c'est non seulement perdre la zone de défense mais aussi

réduire à néant la formation qui la tenait. Il est peut-être préférable d'évacuer rapidement plutôt que de perdre cette formation. Il sera toujours possible de contre-attaquer, non seulement avec la formation faible mais aussi avec la troupe que vous avez de toute façon prévue pour la contre-attaque. Défendre n'est pas une chose simple, dans la réalité comme dans la TCS. Une bonne attaque est toujours plus simple. La manœuvre est la reine des stratégies. Inutile de laisser une troupe se faire massacrer sur place. Elle pourrait toujours être utile plus tard. Economisez vos troupes !

First time player

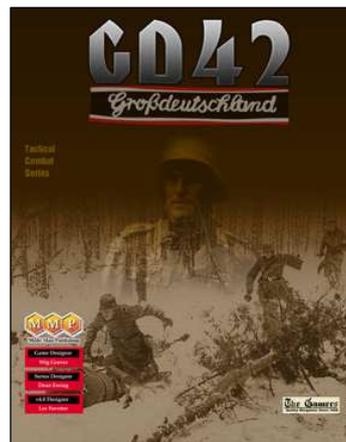
Pour un débutant, le choix du premier jeu est encore plus primordial qu'avec la règle 3.1. J'adore les joueurs qui disent avoir acheté *Black Wednesday* pour tester la série... Sérieusement, le premier jeu doit impérativement contenir le moins de blindés possible. Chaque chose en son temps. Et laissez tomber les monstres !... *Hunters from the Sky* deviendrait presque un bon jeu d'initiation (malgré son manque d'historicité)... Mais je préfère tout de même recommander *Semper Fi* et même encore plus *Bloody Ridge*. En effet, pour ce dernier, les combats sont, pour la plupart, dans la jungle, et donc résolus à un hex de distance. Pas de *spotting*, pas de blindés, pas trop de pions et une situation claire. Idéal pour débiter ! En plus le jeu n'est pas cher et se trouve partout. Un très bon choix pour démarrer.

Hunters from the Sky est pénalisé par la taille de la carte et les règles de parachutages. Il est par contre un bon choix comme deuxième jeu, une fois que les joueurs ont bien compris les mécanismes généraux. N'oubliez pas que le principal et le plus délicat est de bien gérer les ordres. Et ça commence par bien organiser la paperasse que ça entraîne. Une dizaine d'ordres implémentés plus une dizaine d'autres en attente, ça fait 20 feuilles A4 à gérer. Rein que ça, il faut y arriver... Et réussir à garder les idées claires. Une fois un mauvais ordre lancé, il est souvent trop tard pour changer son fusil d'épaule...

A vous de jouer

Les règles version 4 sont en téléchargement ici : <http://www.hope.edu/academic/language/forester/tcs.html> et pour d'excellents articles (en anglais) sur le système d'ordre allez ici : <http://www.gamersarchive.net/theGamers/archive/cs.htm>. Essayez-les donc, vous ne serez pas déçus. Au même endroit, vous avez les modifications des règles spéciales qui découlent de l'utilisation de la version 4 des règles de la série, pour chaque jeu

déjà paru. Rien de bien important. Mais cela permet de jouer à n'importe quel jeu de la série avec la dernière version des règles. Le moyen de redécouvrir certains jeux (qui sont tous meilleurs avec la nouvelle règle). Le seul jeu que je ne recommande pas est *Omaha*. Il y a trop de changements de règles, à trouver dans plusieurs documents. Il faudrait remettre tout à plat. Si quelqu'un veut s'y mettre... Ou alors, il faut attendre l'éventuelle réédition du jeu (normalement, quelqu'un travaille dessus). Et puis on pourrait ajouter dans les jeux à éviter *A Frozen Hell*. C'est un jeu qui manque d'équilibre. Là encore des



volontaires travaillent à une révision des règles. Attendez encore un peu pour celui-là.

Et allez mettre un *preorder* sur *GD'42*, tant que vous y êtes. La taille du jeu est imposante, et, à mon avis, un petit jeu d'une seule carte aurait été préférable pour relancer la série, mais il paraît

que *GD'42* est excellent, de l'avis de tous les *playtesters*. S'ils le disent, je les crois. J'ai une confiance absolue en Lee Forester pour relancer la TCS.

Après tout, la série NBS, série de The Gamers bien plus mal partie, a bien réussi son come back avec *Talavera* ! Mais si le souci de Anders Fager avec la NBS a été plus d'historicité avec une plus grande fluidité de jeu et un moindre temps passé, ce n'est pas le créneau choisi par Lee Forester. Historicité, oui, moindre temps passé, définitivement non. Si la NBS est maintenant accessible à tous, même ceux qui aiment des jeux rythmés et (relativement) courts, la TCS reste pour des amateurs purs et durs. Je ne suis pas sûr que les personnes réticentes au système avec la version 3.1 verront la version 4 des règles comme une amélioration... Pour un amateur comme moi, ce n'est pas une amélioration, c'est une révolution salvatrice ! Le must de ce qui existe sur le sujet. Rien que ça. Mais je reconnais qu'il faut être motivé... Et que tout le monde n'aimera (toujours) pas.

Laurent Guenette

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 76C, Rue Lecourbe 75015 PARIS - Abonnement 15 € pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles - Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - **Ont contribué à ce numéro:** Laurent Guenette, Philippe Germain, Luc Olivier, Véronique et Manon OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) - Tiré à 60 exemplaires -. **Site Web :** [HTTP://academieduwargame.free.fr/default.html](http://academieduwargame.free.fr/default.html) **email :** panzer@free.fr