

Le 26 juin 1944, des hommes de la 15th (Scottish) Division attendent le signal d'attaquer dans le cadre de l'opération Epsom. Les soldats de la 49th (Polar bears) Division étaient en tout point identiques.



Préparer « Epsom »

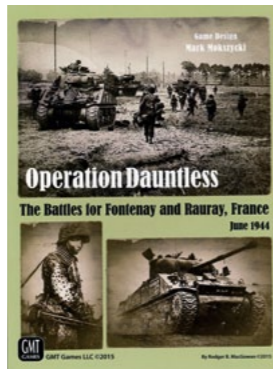
Ce préalable étant posé, revenons à l'opération « Dauntless » et sa place dans la bataille de Normandie. Minime serait-on tenté de dire puisque « Dauntless », lancée le 25 juin 1944 à l'aube, est d'abord et avant tout une micro-offensive dont l'objectif final est de faciliter l'opération « Epsom » prévue pour le lendemain. Il s'agit pour les Britanniques, avec « Epsom », de déborder Caen par l'ouest afin d'y rendre impossible le maintien des troupes allemandes. A l'ouest « d'Epsom », les hauteurs du petit village Raray constituent un observatoire idéal pour l'artillerie allemande. Notamment en direction de la plaine de Caen où le 26 juin Montgomery compte percer le front allemand. Pour « qu'Epsom » ne soit pas matraquée par l'artillerie allemande, Raray doit être pris. Le 25 juin au matin dans un brouillard à couper au couteau, la 49^e division d'infanterie britannique part donc à l'assaut de Raray. Au risque de tuer dans l'œuf toute amorce de suspense, « Dauntless », comme « Epsom », seront des échecs pour les Alliés. Echecs tactiques, mais pas stratégiques, puisque sur le long terme les pertes infligées par les Britanniques aux meilleures unités allemandes en Normandie rendront le maintien d'un front continu de plus en plus illusoire, jusqu'à la percée américaine dans le Cotentin le 25 juillet. Alors en résumé : nous avons une petite opération – « Dauntless » – aux objectifs limités, qui de surcroît échoue, lancée sur un front fort restreint d'environ 6 km de long sur 6 km de profondeur. D'où une question : tout cela valait-il un wargame ? Réponse : oui, et même deux fois oui. Tout simplement parce que l'opération « Dauntless » conjugue en un espace et une durée limitée tous les combats de l'armée britannique en Normandie³. En l'occurrence un affrontement du fort au

OPERATION DAUNTLESS LA NORMANDIE VERSION FRONT DE L'EST

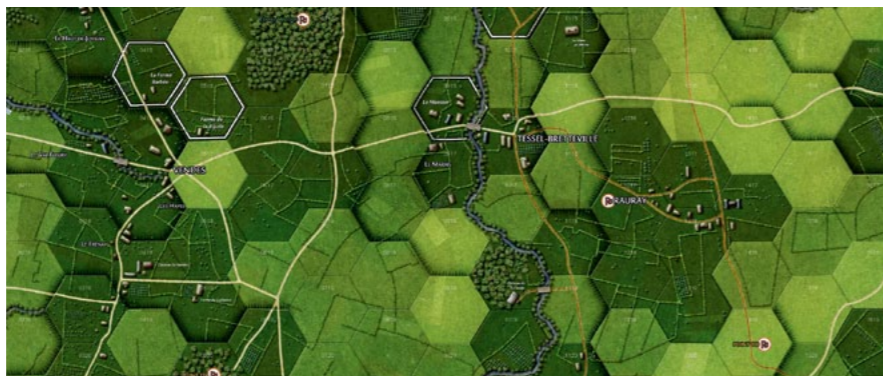
Exit le sable d'Omaha Beach ou les vergers du Cotentin et leurs combats épiques tout à la gloire – méritée – des GI's. La Normandie en juin 1944 proposée par *Operation Dauntless*, chez GMT, vous plongera dans un combat mécanisé de haute intensité qui n'a rien à envier aux plus grandes heures de la bataille de Koursk. L'occasion – à travers un wargame – de comprendre une bonne fois pour toutes que c'est l'armée britannique qui a brisé les reins des divisions d'élite du Reich dans la plaine de Caen à l'été 1944. Facilitant, fin juillet, la percée américaine.

Il existe parfois des wargames qui valent tous les livres d'histoire, ou en tout cas, dont la pertinence permet de toucher du doigt, ne serait-ce que très partiellement, des affrontements révolus et de mieux les comprendre. *Operation Dauntless* (OD) de Mark Mokszycki, est de ceux-là. Malheureusement et il faut tout de suite le dire, OD risque de décontenancer plus d'un acheteur potentiel. Le jeu est en effet compliqué, voire très compliqué, contrairement à ce qui est indiqué par GMT¹ ou par l'auteur. Pourtant, aucun des concepts développés par le système de jeu, lancé avec *Red Winter*², n'est particulièrement original, mais c'est dans leur simulation particulièrement sophistiquée du com-

bat mécanisé interarmes qu'ils risquent d'en rebuter plus. En effet, pour un livret de règle de base de 33 pages, pas moins de 15 pages sont intégralement dédiées à la modélisation des combats. Combats qui se divisent en affrontement à courte (*Assaults*), moyenne (*Combat*), longue distance (*Ranged Attacks*), antichar (*Anti-Tank Fire*) ou d'interdiction (*Friction Fire*), sans oublier l'aviation et différents types d'artillerie allant du Nebelwerfer jusqu'aux redoutables canons de 7.2 inches. La mise en musique de tout cela n'est pas aisée, et les joueurs séduits par la « relative » simplicité du précédent opus, *Red Winter*, risquent d'être un peu déstabilisés.



La carte, ultra-détaillée de *Operation Dauntless*. Certains l'apprécieront, d'autre moins, mais à l'usage on se demande pourquoi la carte de « playtest » visible sur la fiche *Boardgamegeek* dédiée à OD n'a pas été retenue.



Les lignes allemandes à l'ouest du champ de bataille, tenues par la Panzer Lehr (pions gris) le 25 juin 1944 au matin. Beaucoup d'armes de soutien, mais déjà plus beaucoup d'infanterie, et pourtant la bataille n'a pas encore commencé. A l'est du champ de bataille, les SS de la Hitlerjugend sont plus nombreux, mais ils sont déployés, en partie, en terrain découvert.

fort, un combat mécanisé hautement attritionnel mené avec d'importants moyens d'artillerie et d'aviation. Une sorte de bataille aéroterrestre avant l'heure qui n'a rien à voir avec la « guerre du pauvre » détaillée précédemment dans *Red Winter* où seule l'infanterie dominait le champ de bataille.

Une carte « amazonienne »

Mais avant d'aller plus loin : le matériel. GMT étant synonyme de qualité, il n'y a rien à redire, si ce n'est qu'il est encore plus pléthorique que d'habitude. La faute à un auteur particulièrement bavard qui, pour notre plus grand plaisir, livre l'essentiel de ses recherches. Vous trouverez donc non pas un, ni deux, ni trois livres de jeu, mais bien quatre ! Un record, même pour GMT. Au total 156 pages, dont 41 de règles, à la lecture desquelles vous devriez pouvoir vous présenter sans problème à l'agrégation d'histoire, option opération « Dauntless », si cela existait. Les trois jours de l'attaque britannique sont intégralement disséqués, les matériels auscultés et les ordres de bataille mis à nu. Viennent ensuite 528 pions plutôt réussis, 11 aides de jeu, six dés et enfin une carte de 55 cm x 85 cm. Vous en aurez pour votre argent et tout ce matériel est bien pensé, à une exception près, la carte. C'est pourtant l'un des points forts du jeu, tant Mark Mokszycki détaille dans ses notes de conception avec quel soin elle a été réalisée. Rarement quelques arpents de campagne normande auront été disséqués avec une telle précision, photos de reconnaissances aériennes de la RAF à l'appui... Et pourtant quand vous aurez le nez dessus ça ressemble plus à un marécage en plein cœur de l'Amazonie, qu'à un paysage d'*Openfield* normand parsemé de boqueteaux, d'habitats dispersés et de bocage. Les joueurs d'ASL y trouveront néanmoins leur compte, tant les détails présents dans chaque hexagone sont précis mais



pour le joueur d'OD ce sera plus compliqué. En réalité, la carte est faite pour être vue de loin. Les différentes nuances de vert utilisées pour modéliser le terrain sont alors bien visibles mais de près c'est autre chose. La faute à une palette graphique à la fois restreinte dans ses couleurs et beaucoup trop sombre. L'étrange bordure noire de la carte ne faisant que renforcer cette dernière impression. Côté échelle de jeu, rien n'a changé par rapport au précédent opus. Un hexagone équivaut toujours à 425 yards et un tour de jeu à 90 minutes. Par contre, en ce qui concerne la modélisation des unités de combat une évolution importante est

apparue entre *Red Winter* et OD. Si dans *RW*, l'écrasante majorité des unités de combat représentaient des compagnies (infanterie, mitrailleuses, blindés) avec OD ce sont les sections⁴ qui dominent l'aire de jeu. Sections de mitrailleuses, de mortiers, de canons antichars, d'infanterie, de blindés, de transports de toutes sortes, bref la compagnie d'infanterie apparaît comme une unité à la fois forte et fragile au cœur d'un champ de bataille où la dispersion est devenue la règle. Cette évolution – majeure – couplée à un système de jeu complexe fait de OD une sorte d'OVNI. Une espèce d'ASL au niveau section/compagnie et qui en

25 juin 1944, 4 heures du matin, renforcées par de nombreux pelotons de Sherman, la « 49th – Polar Bears – Division » est prête à s'élancer en direction du Bordel, modeste ruisseau derrière lequel les Allemands se sont retranchés.



1- Sur une échelle de 1 à 10 en terme de complexité, GMT indique que OD est de niveau 6. Le précédent jeu, *Red Winter*, dont OD est quelque part la suite, était noté 5. Seul problème, si les règles de *Red Winter* faisaient au total 25 pages, celles de OD font 41...
2- *Red Winter* traitait de la bataille de Tolvaïjärvi en décembre 1939, entre Russes et Finlandais.
3- Exception faite des combats atypiques de la 6th Airborne sur le flanc est du secteur britannique.
4- En sachant que « Platoon » en Anglais correspond à « Section » en français (30 hommes environ).

En dépit d'un brouillard à couper au couteau, trois bataillons britanniques ont atteint les avants-postes allemands. Les champs de mines ont déjà provoqué quelques pertes



en terrain clair, sinon il faudra matraquer jusqu'à n'en plus finir le moindre village ou le moindre boqueteau avant d'obtenir un résultat décisif. Enfin, la modélisation des blindés est parfaite. Soutiens indispensables à l'infanterie, notamment en attaque, ils évoluent aussi dans leur propre sphère, celle du combat antichar et de « l'ARC⁵ ». La semi-simultanéité des échanges de tirs entre véhicules blindés ou ceux qui les traquent, donne d'ailleurs toute son importance aux canons antichars, souvent les parents pauvres des wargames tactiques.

Mais revenons aux règles à proprement parler de OD. La séquence de jeu est divisée en deux volets, l'un pour chaque joueur, regroupant une phase que l'on pourrait qualifier « d'administrative »,

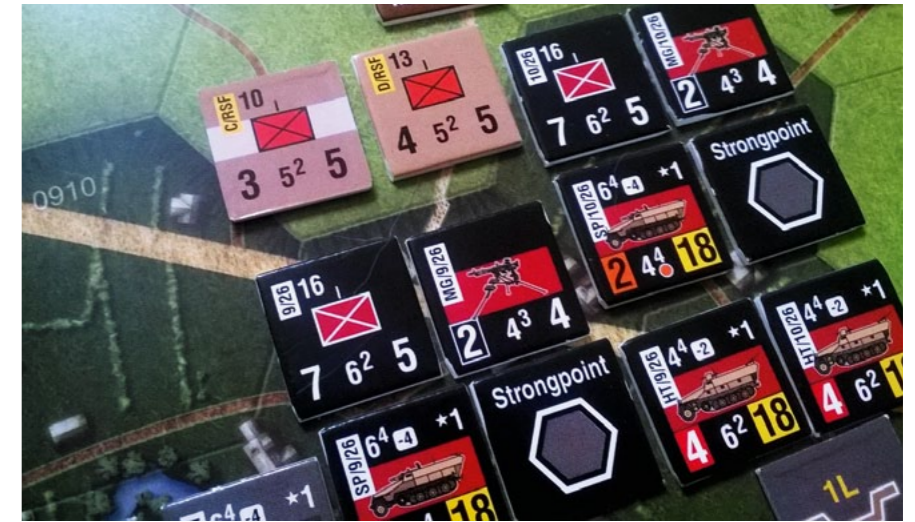
L'assaut mené par deux compagnies du « 11th Royal Scots Fusiliers » a été catastrophique. Empêtrées dans un champ de mines, les unités britanniques sont pourtant bravement parties à l'assaut des premières maison de Fontenay-le-Pesnel. MG42 et Panzerfaust les ont décimés. Un pas de perte pour l'une des deux compagnies du « Royal Scots Fusiliers », quatre Sherman et 13 Bren Carriers détruits...

une phase d'action et une phase de combat. En fait du combat il y en aura tout le temps durant les deux dernières phases de la séquence de jeu, la grande différence étant que durant la phase d'action il peut y avoir du mouvement, ce qui n'est pas le cas dans la phase de combat. Mais, plutôt que de continuer plus avant dans l'analyse des règles de OD – l'article n'y suffirait pas – il me semble plus judicieux de donner quelques pistes pour le joueur novice, histoire de faciliter un apprentissage qui sera de toute façon relativement long. De plus, et comme à son habitude, GMT a mis en ligne gratuitement sur son site l'intégralité des règles de OD, les joueurs/lecteurs pourront s'y référer s'en problème...

Le combat tactique à son plus haut niveau

Premier conseil donc, découvrir le jeu à travers les 11 scénarios d'apprentissage proposés. Ils sont très bien pensés, et bien que basiques pour les trois premiers d'entre eux, ils permettront une découverte progressive de OD. Découverte qui ne sera plus totalement indolore à partir du scénario d'apprentissage n° 4 et au-delà avec l'arrivée du combat antichar et des tirs d'interdiction (*Friction Fire* dans le jeu). A partir de là, soit vous jetez l'éponge et rangez le jeu sur une étagère en attendant de le revendre. Soit vous vous accrochez et c'est bien, car le jeu en vaut vraiment la chandelle. Deuxième conseil, lisez attentivement le glossaire situé en page 2, 3 et 4 des règles du jeu. Vous y apprendrez le langage propre à OD, histoire par exemple de comprendre tout de suite que l'état « Fired » ne s'applique qu'aux unités et à elles seules, utilisant le tir indirect. Faute de quoi la compréhension du jeu pourrait rapidement vous échapper. Car avec Mark Mokszycki les mots ont un sens qui correspond souvent à la définition qu'il en a faite dans son glossaire, vous êtes prévenus. Enfin, une fois les règles lues, ou plutôt, tel ou tel point de règle lu, « laissez infuser ». Sur le moment ce ne sera

5- « Armored Reaction Cycle », sous-système du combat anti-char où la cible – une unité blindée – d'une attaque anti-char peut instantanément répliquer, si elle en a la capacité, interrompant la séquence de jeu en cours jusqu'à la destruction d'une des deux unités impliquées, ou si l'un des deux camps décide d'arrêter l'échange de tir.
6- Voir le site [VV](#) pour une autre modélisation des Bren.



Il est 5 h 30 du matin en ce 25 juin 1944 et si les « Hallams » du « Hallamshire Battalion, the York and Lancashire Regiment » – cela ne s'invente pas – bordent les lignes de la Panzer Lehr, tout reste encore à faire...

pas toujours très clair, mais en jouant le brouillard commencera à s'estomper et souvent après avoir terminé un scénario tout deviendra limpide. Et puis de toute façon, jouer à OD, c'est investir dans le long terme. Jugez par vous-même : onze scénarios d'apprentissage, 1 scénario hypothétique, 8 scénarios historiques, et un gigantesque scénario de campagne de 38 tours de long où les « Polar Bears » de la « 49th Infantry Division » auront fort à faire face aux « Panther », « Tiger » et autres « Jagpanther » de la Panzer Lehr et des jeunes Hitlerjugend fanatisés de la « 12SS PzD ». Au final, et en faisant abstraction des règles qui sont compliquées – parfois à l'excès me semble-t-il – le seul véritable reproche que je ferai concerne la modélisation du peloton de « Bren Carriers » inhérent à chaque bataillon d'infanterie britannique. L'auteur a fait de ces modestes engins dédiés à la reconnaissance les précurseurs des BMP soviétiques des années 1970, voire même les ancêtres cachés des M2/M3 Bradley

américains des années 1980. Sans entrer dans de longs détails, le système de jeu en fait des unités ultra-puissantes, quasi-indestructibles, bien loin de la réalité historique. C'est vraiment le seul faux-pas, aisément « évitable »⁶, d'un jeu que j'ai réellement trouvé fantastique. Certes hermétique au premier abord, mais d'une richesse et d'une profondeur historique des plus réjouissantes. A quand la suite ?

Nicolas SÉVAUX

MARK MOKSZYCKI, L'HOMME QUI N'AIMAIT PAS LES SÉRIES

L'auteur de *Operation Dauntless* et précédemment de *Red Winter* a bien voulu répondre à quelques questions sur son dernier jeu et sur l'avenir, non pas de sa série, mais bien de ses jeux utilisant un ensemble de règles plus ou moins identiques.

VaeVictis : Mark, tu as créé un nouveau système de combat centré sur la 2^e GM au niveau de la compagnie/section, mais il n'a pas réellement de nom, à la différence par exemple de ASL, TCS ou GTS. Une volonté délibérée ?

Mark Mokszycki : c'est un débat que j'ai eu avec l'équipe de GMT en 2014/2015. On a réfléchi encore et encore à différents noms de série, mais rien ne me convenait réellement. A la fin, nous avons décidé de ne pas donner de nom parce qu'aucun des jeux ne partage un livret de règles commun. Un petit peu comme les jeux de Mark Simonitch sur la 2^e GM, mes jeux partagent un grand nombre de règles et de concepts similaires, mais il existe des différences d'un jeu à l'autre.

VV : ne penses-tu pas qu'en dépit des efforts immenses réalisés par toi-même et ton équipe de designers, que la carte de OD soit quelque peu décevante ?

MM : pas du tout. J'adore la carte, comme la majorité des personnes qui ont acquis le jeu et avec lesquelles j'ai pu m'entretenir. Elle est très fonctionnelle, mais également très précise et détaillée. Elle est légèrement plus sombre que souhaité, en dépit de mes efforts pour l'éclaircir avant l'impression, c'est mon seul regret. Après,

les tactiques de l'époque. Mitrailleuses et mortiers sont là pour préparer le terrain à l'infanterie qui, soutenue ou non par quelques blindés, devra faire la décision lors des ultimes 300 à 400 derniers mètres où tout va se jouer. L'artillerie est redoutable si elle frappe

j'imagine, d'après ta question, que vous n'appréciez pas la carte. J'en suis navré, mais je pense qu'il est impossible de créer une carte qui plaise à tout le monde, car nous avons tous notre propre idée de ce qui rend bien visuellement.

VV : ne penses-tu pas que les pelotons de Bren Carriers britanniques sont trop puissants, tels que modélisés ?

MM : Il est important de bien comprendre les règles qui les concernent. Par exemple, la règle 4.5.6 stipule que ces unités ne subissent une perte à l'issue d'un combat anti-char qu'après avoir utilisé la « Survival Table », mais dans tous les autres cas, qu'il s'agisse de combat, d'assaut ou d'attaque à distance ces unités encaissent des pertes normalement. Par rapport à des unités d'infanterie standard, ces unités sont en fait plus vulnérables que la normale puisqu'elles peuvent également être prises pour cible dans le cadre d'une attaque anti-char. De plus, en cas de perte, elles sont pénalisées lorsqu'il s'agit d'essayer de les remettre à pleine puissance via un jet de dé sur la « Recovery Table ». Enfin, ces pelotons de Carriers étaient très souvent utilisés pour soutenir les compagnies d'infanterie en attaque, ou comme cavalerie blindée sur les flancs d'une poussée offensive. Ils servaient également à l'évacuation des blessés ou au transport de munitions, rôles non simulés dans le jeu. En définitive je crois que leur utilité et leurs rôles dans le jeu sont conformes à la réalité historique.

VV : peux-tu nous en dire plus sur la suite de OD, qui se déroulera le 1^{er} septembre 1939, à l'occasion de l'une des toutes premières batailles de la Guerre.

MM : le jeu, qui s'appelle pour l'instant *Blitzkrieg at Mokra*, comprendra une carte avec toujours la même échelle (425 yards/hexagone). En terme de complexité, ce nouveau jeu sera à mi chemin entre RW et OD, gardant le système hautement interactif de « l'Armor Reaction Cycle » d'OD mais en enlevant un grand nombre de détails afin d'obtenir un système d'assaut plus simple. Cette simplification est rendue possible par le fait qu'à Mokra les unités sont beaucoup plus homogènes. Il n'est pas nécessaire d'avoir autant de règles ou de capacités spéciales pour simuler différents types d'unités spécialisées. Le jeu mettra en scène la 4^e division de Panzer face à la brigade de cavalerie polonaise « Wolhynie ». Les chars allemands seront essentiellement des Panzer I et II alors que les Polonais seront dotés d'une arme top-secrète, le fusil anti-char wz.35. Le brouillard de la guerre et le bluff joueront un rôle beaucoup plus grand que dans les précédents opus. Les Allemands devront essayer de trouver la faille dans les lignes polonaises avant de foncer pour effectuer une percée. Ils auront des Stukas et de l'artillerie en soutien, alors que les Polonais pourront compter sur un train blindé (ndlr, train blindé n° 53 « Smialy »). Cela devrait être un combat particulièrement intéressant.

VV : Merci Mark !