

LES CHASSEURS SILENCIEUX

THE HUNTERS & SILENT VICTORY

En 2013 et 2015, ConsimPress a publié deux jeux en solitaire dans la veine du vénérable *B-17: Queen of the Skies* d'Avalon Hill. Les canons du genre lancés par le défunt géant de Baltimore sont là, une machine, un équipage, et des embuches à la pelle provoquées par une avalanche de jets de dé. Mais là s'arrête la comparaison puisque *The Hunters* et *Silent Victory* se déroulent sur et sous les océans, aux commandes soit d'un U-Boot entre 1939 et 1943 dans l'Atlantique, soit d'un « sous-marin » américain entre 1941 et 1945 dans le Pacifique.

Disons le tout net, les deux jeux conçus par Gregory Smith sont à ranger dans la catégorie de ceux que l'on adore ou l'on déteste. La faute, si l'on peut dire, au système de jeu en solitaire retenu, quasiment inchangé dans sa philosophie depuis 1981 et la publication de *B-17: Queen of the Skies*. Pour faire court, dans *The Hunters* et *Silent Victory*¹ tout se résout via de très nombreux jets de dé et certains joueurs n'aiment pas cela, ayant le sentiment d'être plutôt spectateur qu'acteur de leur jeu. C'est malheureusement le lot de très nombreuses simulations en solitaire. Après si votre imagination prend le

dessus, *The Hunters* et *Silent Victory* vous amèneront très loin dans la simulation d'un sous-marin lors de la Seconde Guerre mondiale. Vous serez confrontés aux mêmes dilemmes qu'un capitaine d'un de ces loups des mers. Quand attaquer ? De nuit de jour ? En surface au canon ou à la torpille, ou au contraire en immersion périscopique. Et puis surtout, une fois détecté, que faire ? Disparaître le plus vite possible en s'enfonçant dans les profondeurs au risque de fragiliser dangereusement la coque de votre navire ? Dans tous les cas de figure, la ligne de démarcation entre l'audace la plus folle et la prudence la plus extrême sera toujours ténue, mais la moindre erreur, en l'occurrence le manque de

chance au dé, se paiera au prix fort : la disparition pure et simple de votre sous-marin. Si les deux jeux se ressemblent bien évidemment, ils ne s'adressent pas forcément aux mêmes joueurs. Avec *The Hunters*, vous coulerez des cargos alliés sans problème. L'Atlantique est riche en cible, votre sous-marin taillé pour l'attaque rapide et brutale, mais en face c'est aussi la même chose.

Comme dans la réalité, l'espérance de vie d'un U-Boot est faible. N'espérez d'ailleurs pas terminer la campagne proposée, 1939-1943, à moins d'avoir une chance incroyable. A l'inverse, dans le Pacifique avec *Silent Victory*, les cibles seront moins nombreuses, l'opposition moins dangereuse, et votre armement, en l'occurrence les torpilles de votre sous-marin, totalement inefficace. Tout du moins au début. Résultat, un joueur novice voulant découvrir le système entrera plus vite dans le feu de l'action avec *The Hunters*. Alors que *Silent Victory*, très frustrant au début, s'adresse plutôt aux skippers expérimentés.

The Hunters

Parlons d'abord du premier des deux jeux à être parus. *The Hunters* sort en décembre 2013, et c'est immédiate-

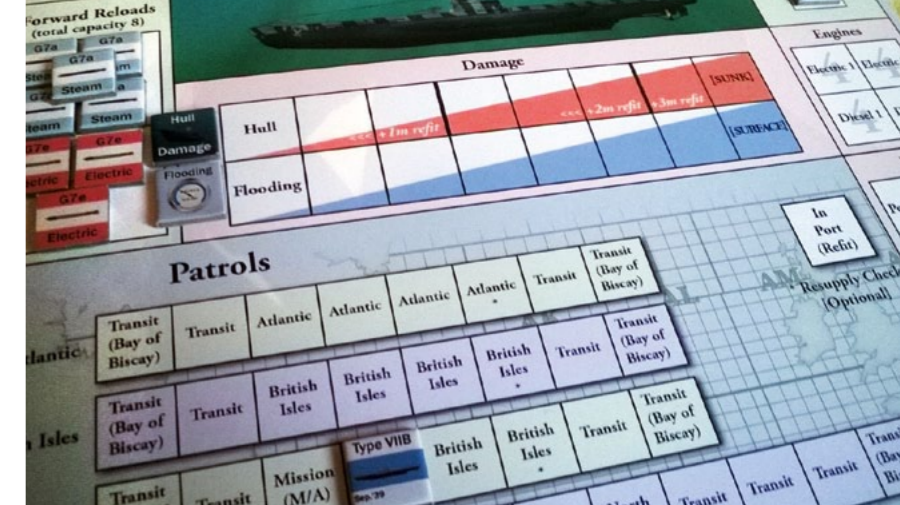
Chaque type de sous-marin dispose de sa propre fiche où nombre de torpilles, résistance et autonomie sont pris en compte.

ment un succès. Quarante-cinq jours après sa publication chez ConsimPress, le jeu est épuisé. Très rapidement, l'idée d'une réimpression fait son chemin, et un an plus tard *The Hunters* est de nouveau disponible. Hormis le fait qu'il y ait plus de pions dans la version 2014 et aussi quelques précisions bienvenues, il n'existe en fait guère de différences entre ces deux éditions de *The Hunters*. Comme toujours avec les jeux ConsimPress, le matériel est d'excellente qualité. Vous trouverez dans la boîte 280 pions, un livret de règles, huit aides de jeu double face, un tapis de jeu dédié à la résolution des combats, un carnet pour noter vos exploits de « U-Boot Kapitän », trois dés à 6 faces, deux à 10 faces, un dé à 20 faces, et un livret de règle à la présentation impeccable. Mais attention, si les règles ne sont pas outrageusement compliquées, il conviendra de les lire attentivement afin, dans le feu de l'action, de ne pas zapper tel ou tel point. C'est d'ailleurs toujours un peu le risque avec les jeux en solitaire. Si l'on interprète mal une règle, il se passe souvent un certain temps avant que l'on ne se rende compte de son erreur. Le système de jeu est en lui-même des plus simple. On choisit un type de sous-marin², en fonction de leurs dates d'entrée en service, on se crée un nom de capitaine de U-Boot, et c'est parti. L'idéal, pour commencer en douceur, étant de débuter en septembre 1939. En effet, l'opposition est faible. Par contre à partir de 1941, 1942 et 1943, un certain nombre de modificateurs aux dés, défavorables aux U-Boote, apparaissent sur les principales tables de jeu, notamment celles utilisées pour la détection et l'attaque par les escorteurs alliés. Sans parler de l'autre ennemi mortel du sous-marin, les avions, qui deviennent redoutables à partir de 1942. En plus, l'évolution technologique du cheval de bataille des forces sous-marines de la Kriegsmarine, le type VII, n'est guère significative. Entre

1- Les titres des deux jeux sont un hommage à deux ouvrages incontournables sur la guerre sous-marine durant la Seconde Guerre mondiale : *Hitler's U-Boat War: The Hunters, 1939 et 1942* de Clay Blair, et *Silent Victory: The U.S. Submarine War against Japan* du même auteur.

2- Sont « jouables » les types VIIA, VIIB, VIIC, VIIC Flak et VIID, ainsi que les types IXA, IXB et IXC.

3- Noms donnés par les sous-mariniers allemands à leurs torpilles.



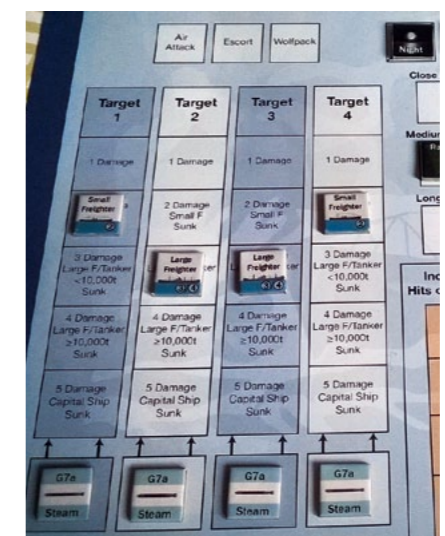
le type VIIA, en service en septembre 1939 et le type VIIC, disponible un an plus tard, la modélisation faite par *The Hunters* se traduit par un point de coque (Hull) en plus, un chargement de torpille qui passe de 11 à 14 « anguilles »³ et une autonomie un peu plus importante. Pour le reste, les deux navires sont identiques. C'est d'ailleurs là que se situe l'une des différences majeures avec *Silent Victory*. Dans *The Hunters* le joueur débute avec un matériel globalement très efficace, mais dont l'avance technologique et doctrinale va s'éroder au fil du temps. Dans l'opus se déroulant dans le Pacifique, c'est tout l'inverse.

Patrouilles diverses

Une fois votre sous-marin choisi, votre carnet de bord à portée de main, il est temps de lancer les dés, pardon, de partir en patrouille. Première étape, un jet de

Mai 1941, dans l'Atlantique, en pleine nuit, un convoi vient d'être repéré. Le U-Boot a décidé d'attaquer en surface, à moyenne distance.

Les quatre lance-torpilles du type VII sont armés et « loooss... » les anguilles filent vers leurs cibles. Deux petits cargos et deux plus gros. L'objectif n'est pas de couler les navires alliés mais de les endommager, afin de les forcer à devoir quitter la protection du convoi pour mieux les achever après.



dés sur la table P1 « U-Boat Patrol assignment ». En fonction de votre date de départ, votre U-Boot partira à la chasse aux cargos alliés sur des mers ou des océans différents. Globalement tout se déroule dans l'Atlantique, mais avec des localisations différentes. « British Isles », « Spanish Coast » ou « Norway » sont quelques-unes des zones de patrouilles possibles. Admettons qu'en ce 3 septembre 1939, votre zone de patrouille soit « British Isles » (80 % de chance de septembre 1939 à mars 1940), vous allez devoir progresser jusqu'à votre zone d'opération. Cela se traduit dans le jeu par un jet de dé sur une table intitulée « Transit » où il ne se passe pas grand-chose. Hormis la faible, mais bien réelle possibilité de se retrouver nez à nez avec un avion allié en patrouille. Dans ce cas de figure, tout se résout via un jet de dé, et si là encore vous n'avez pas de chance, votre sous-marin pourrait bien se retrouver troué comme une passoire voire au fond de l'océan. Une fois sur zone, exit la table « Transit » au profit de la table « British Isles ». En fonction de l'autonomie de votre sous-marin vous allez jeter les dés plusieurs fois afin de voir si vous rencontrez quelque chose au milieu de l'océan. En gros, il y a deux type de rencontres possibles : les navires disposant d'une escorte, et les autres. S'il y a une escorte c'est que vous avez croisé la route d'un convoi, d'un navire de guerre genre cuirassé, croiseur ou porte-avions, ou simplement d'un ou de deux navires jouissant d'une escorte. Sinon, il s'agit d'un navire isolé, et là à moins

THE HUNTERS

Qualités : jeu très prenant, on est immédiatement dans le feu de l'action.

Défauts : allergiques aux jets de dés, passez votre chemin. Pions et aides de jeu améliorables. Pas de modélisation des sous-marins de type II.

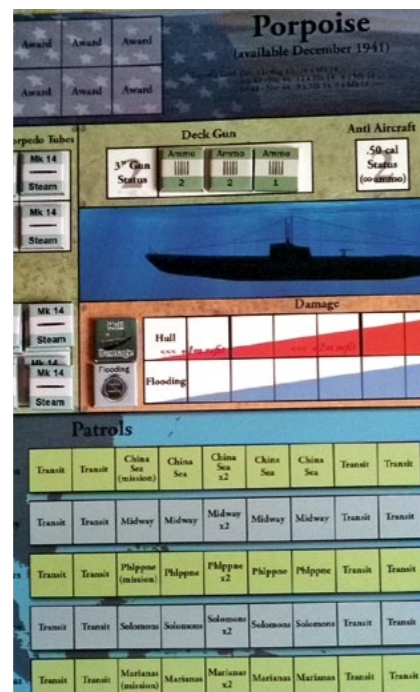
La différence des Allemands et de leur cheval de bataille, le type VII, les Américains vont exclusivement utiliser dans le Pacifique de grands sous-marins océaniques, adaptés aux vastes distances à couvrir. Ici l'USS Porpoise à l'arsenal de Philadelphie en 1944. Son tableau de chasse fut maigre, trois cargos japonais coulés.



d'avoir des moufles c'est du gâteau. Ou plus exactement du canon, car inutile de gâcher de précieuses torpilles, les cargos alliés, surtout les « petits » d'ailleurs se « finissent » très bien à la pièce de 8,8 cm, voire le 10,5 cm des types IX. Si au contraire votre, ou vos cibles, quatre pour un convoi, sont escortées, l'utilisation de la torpille est obligatoire. Se pose alors la question de savoir si il fait jour ou si c'est la nuit, et si il fait jour, si vous attaquez quand même, ou au contraire décidez de tenter le diable en attendant la nuit, au risque de perdre votre objectif. Arrive le moment du combat, et la tension monte forcément. Attaque rapprochée, au plus près de la cible, à moyenne portée, ou à longue distance ? Et si c'est la nuit, attaque en surface avec le UZO⁴ et vous dans le kiosque ? Inutile de dire que les fans du film « Das Boot »⁵ visualiseront immédiatement ce genre de scène. Ultime décision à prendre, combien de torpilles faut-il tirer. Une, deux, trois, quatre. Dans le doute, et surtout au début lorsque les torpilles sont peu fiables, il vaut mieux tirer quatre torpilles d'un coup sur une seule cible. Une mission étant d'ailleurs jugée réussie, une fois de retour au port, uniquement si vous avez coulé au moins un navire. Il vaut donc mieux optimiser ses chances de réussite en revenant toujours avec une mission réussie en poche. En effet, au bout de trois missions réussies la qualité de votre équipage augmente. En attendant, une fois vos « anguilles » tirées, il va falloir prier les dieux des dés. Pour un tir de nuit, à moyenne distance, une torpille touchera sur un jet de huit ou moins avec deux dés à 6 faces. Ensuite, il faut vérifier si la torpille fonctionne correctement. Et de 1939 à décembre 1940, un tiers du temps les torpilles standards (les G7a) n'explorent pas. C'est d'ailleurs pire pour les torpilles électriques (G7e) qui, elles, vous laisseront tomber une fois sur deux de septembre 1939 à juin 1940... Eh oui, le contacteur magnétique, la fausse bonne

idée des années 1930 est passée par là, et dans le petit monde des torpilles de la Seconde guerre mondiale ce sera la plaie des sous-marins. L'idée était non pas de percuter la coque du navire adverse avec une torpille, mais bien de faire exploser, sous la quille du navire cible, la dite torpille, afin de le briser en deux. Excessivement sensible et fragile ce type de dispositif magnétique ne sera jamais totalement efficace, mais c'est chez les Américains que son manque de fiabilité atteindra des sommets. Si malgré tout vous touchez votre cible et que la torpille daigne exploser il faudra ensuite voir le nombre de dommages qu'elle provoque. Dans 60 % des cas, elle n'infligera qu'un seul point de dommage au navire visé. Sachant qu'un « petit » cargo peut encaisser deux points de dommage, et qu'un cuirassé en a jusqu'à cinq, vous comprendrez très rapidement l'intérêt qu'il y a à faire des tirs ultra-groupés sur un seul objectif.

Les tables dédiées à chaque sous-marin dans *Silent Victory* sont plus colorées que dans *The Hunters*. L'ensemble des sous-marins engagés par l'US Navy dans le Pacifique sont jouables, à l'exception des petits types S.



La réaction des escorteurs se fait en deux temps. D'abord une phase de détection ou vos paramètres d'attaque jouent énormément sur vos « chances » d'être repéré. Si c'est le cas, les grenades sous-marines descendent dans les profondeurs, et là tout peut arriver. Votre sous-marin peut être volatilisé en un clin d'œil, comme il peut encaisser de nombreux dégâts sans trop souffrir. En fait, et comme dans la réalité, il faut surtout éviter d'être repéré, car après il n'y a plus qu'à croiser les doigts, seule la chance pourra vous sauver. Une fois votre patrouille terminée, la phase à terre comprend un volet de remise en service de votre sous-marin. C'est plus ou moins long en fonction des dégâts subis, ou s'il y a eu ravitaillement en mer, ou s'il s'agit d'un navire à longue portée genre type IX ou VIID. Il y a ensuite l'aspect « jeu de rôle » avec la possibilité d'être promu, de voir l'équipage progresser en qualité, voire de décrocher la Croix de chevalier. Globalement, le jeu est très prenant, et mérite le détour, si l'on aime bien sûr jeter les dés à la pelle. Après il y a bien quelques défauts. Les pions, bien que d'excellentes qualités, sont globalement moches, surtout ceux représentant des navires. Les silhouettes sont peut-être même plus petites que dans la réalité dans le périscope des U-Boots. Il manque une carte pour visualiser où se situe son sous-marin. A la place on a un compteur avec des cases, pas terrible pour stimuler l'imagination. L'inefficacité totale des torpilles allemandes en Norvège en avril/mai 1940 n'est pas du tout simulée. Enfin l'absence des U-Boots de type II est surprenante. L'auteur s'en explique mais c'est dommage, car beaucoup seront utilisés au combat au début de la guerre. Au final, rien de rétrograde avant de se rôder pour une expérience radicalement différente, le Pacifique et l'US Navy.

Silent Victory

Dans les toutes dernières lignes des « Designer's Notes » de *Silent Victory*, le concepteur du jeu se veut rassurant, indiquant avoir voulu rendre le passage de *The Hunters* à son nouveau jeu aussi facile que d'enfiler « une paire de confor-

4- UbootZielOptik, dispositif de visée optique pour sous-marin.
5- Film de Wolfgang Petersen sorti en 1981.

tables chaussons ». Oui, l'architecture du système de jeu demeure la même, mais les différences sont nombreuses. Un joueur ayant précédemment joué à *The Hunters* devrait même redoubler de soin dans la lecture des règles de *Silent Victory* afin de ne pas passer à côté des nombreuses nouveautés introduites par Gregory Smith pour simuler la guerre sous-marine, côté US Navy, dans le Pacifique de 1941 à 1945. Tout d'abord, le matériel. Par rapport à son petit frère, *Silent Victory*, paru en 2016, a prix quelques rondeurs. La boîte de jeu est un peu plus profonde, normal vu qu'elle comprend plus d'aides de jeux et de pions. Nous avons toujours droit à 280 pions carrés, auxquels s'ajoutent 78 pions navires au format rectangulaire. Côté aides de jeu on trouve toujours un carnet façon livre de bord, et cette fois-ci pas moins de 13 fiches pour la plupart recto-verso – dont des cartes qui permettent enfin de visualiser clairement votre sous-marin lors de son déplacement – un livret de règle, le même nombre de dés, ainsi que huit cartes à l'effigie de « skipper » légendaires de l'US Navy. Je ne reviendrai pas sur le système de jeu, il est identique, pour autant les deux jeux ne sont pas similaires, loin de là. Premièrement, là où dans *The Hunters* une patrouille durait un mois, dans *Silent Victory* elle en dure obligatoirement deux. La faute au Pacifique et à ses vastes étendues, un peu vides d'ailleurs puisque les rencontres seront moins nombreuses, mais comme les patrouilles sont plus longues que dans l'Atlantique, cela s'équilibre. Dans la même veine, les convois japonais ne comportent que trois navires à cibler, au lieu de quatre précédemment, à moins de prendre le risque d'attaquer à courte distance. Autre nouveauté, la possibilité pour le joueur US d'attaquer les escorteurs. La pêche n'a rien d'exceptionnel, chaque escorteur coulé ne « valant » que 1 200 t, mais cela entraîne en cas de réussite un modificateur favorable sur la table de détection.

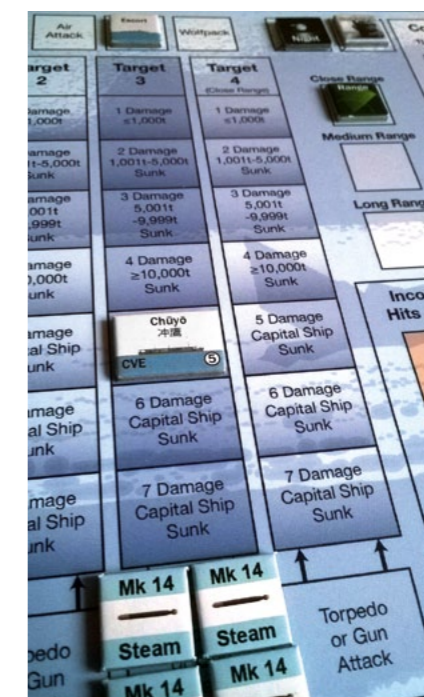
Mauvaises torpilles

Il y a enfin les torpilles, les fameuses Mk14 qui vous feront maudire vos dés, le jeu, et les ronds de cuir de la « Naval Torpedo Station » de Newport (Rhode



Island) qui les ont conçues. Elles sont en tout point identiques aux torpilles allemandes de *The Hunters*, sauf, que jusqu'en juillet 1942 elles ont 66 % de chance de ne pas exploser si vous touchez votre cible... Inutile de dire que la règle qui stipule qu'après trois patrouilles infructueuses (sans navires envoyés à ses chères études, et que vous perdez la partie, met carrément la pression sur les épaules du joueur. Là où dans *The Hunters* il faut survivre, dans *Silent Victory* il faut réussir. Réussir à couler

Mer des Philippines, nuit du 13 au 14 février 1942. L'USS Pollack, sous-marin de classe Porpoise, attaque de nuit, en surface, et à courte distance, le porte-avions d'escorte japonais Chuyo. En dépit du tir de 6 torpilles, seules trois toucheront leur cible, et aucune n'explosera. le triste lot commun des sous-marins US au début de la guerre, obligée de se battre avec la déplorable torpille Mk14.



quelque chose. A moins bien sûr de commencer la campagne en 1944 ou 1945 lorsque le problème des Mk14 est réglé. Ce problème de torpille atteindra de tels niveaux, qu'après guerre la commission américaine chargée d'évaluer l'action de ses sous-marins sera contrainte de revoir (considérablement) les scores de ses skippers à la baisse. Le meilleur d'entre eux, Richard O'Kane passera ainsi de 227 000 t coulés à un tableau de chasse plus réaliste de 93 824 t. Dans le même temps, l'as des as allemands, Otto Kretschmer terminera la guerre avec un (véritable) palmarès de 273 000 t envoyées par le fond. Par contre, dans *Silent Victory*, à la différence de *The Hunters*, la période couverte allant jusqu'à 1945, le joueur a le sentiment de voir la technologie évoluer. Radars, brouilleurs, torpilles acoustiques, les gadgets seront au rendez-vous. Et puis pour faire bonne mesure, là où dans l'Atlantique il n'y avait qu'une seule médaille à décrocher, la Croix de chevalier, dans le Pacifique l'Oncle Sam est plus généreux. Dès que vous ferez quelque chose de plus ou moins réussi, il y aura une médaille, une décoration, une citation à la clé, pour vous, voire même pour votre navire. Deux façons d'envisager la guerre en somme.

Nicolas SÉVAUX

SILENT VICTORY

Qualités : dépeint parfaitement la lente montée en puissance de l'arme sous-marine US dans le Pacifique.

Défauts : idem que précédemment, sauf pour les pions et les aides de jeu qui ont été améliorés. Pas de modélisation des sous-marins de classe S.

