

# EN POINTE TOUJOURS - NARVIK

## Combats tactiques dans le Grand Nord

*Narvik 1940* est un nouveau module pour *En Pointe Toujours*, consacré aux combats livrés au nord du cercle polaire par les Français et les Polonais contre les troupes de montagne, les marins et les parachutistes allemands. Des règles spécifiques couvrent le combat hivernal, et les unités équipées de skis ou de raquettes. *Narvik 1940* utilise une version simplifiée des règles, car le module ne comprend pas d'aviation et juste un ou deux chars sans armes antichars en face. Plusieurs scénarios sont proposés. Tous peuvent se jouer en moins de trois heures, ce qui permet d'y passer une soirée, ou d'en jouer deux dans une après-midi. Ils mettent en valeur plusieurs particularités des troupes françaises. La première est le rôle des SES, les Sections d'Eclaireurs Skieurs, bien équipées pour le combat dans la neige et par là même extrêmement mobiles, fortement motivées et troupe d'élite. Le deuxième est l'importance des légionnaires de la 13<sup>e</sup> DBLE, troupe de choc chargée de réaliser les premiers assauts amphibies de la guerre, d'abord à Brevik, puis à Narvik. En face des Français, les Allemands alignent, soit des Gebirgs-Jäger-Regiments, soit des marins débarqués de destroyers allemands coulés et organisés en compagnies de marche, soit un mélange des deux. Sur la fin, ils sont renforcés de parachutistes, seuls renforts reçus par les troupes allemandes isolées dans le Grand Nord, mais troupe d'élite et renfort de choc.

Via *Narvik 1940*, *En Pointe Toujours* revient avec une nouvelle version des règles, sous-titrée *Troupes d'assaut* pour la différencier des règles initiales. Il s'agit toujours d'une règle de combat tactique, chaque pion correspondant à un groupe de combat, un officier, un char ou une pièce d'artillerie. De l'artillerie hors-carte est

aussi présente. Les unités sont organisées en sections commandées par un PC, éventuellement regroupées en une compagnie commandée par un PC de compagnie. L'activation des unités se fait par section, avec alternance possible entre les joueurs en fonction d'un test d'activation. Les unités non activées peuvent réagir aux actions de l'ennemi, principalement via des tirs, ce qui renforce la grande interactivité du jeu. La nouvelle version des règles comprend une réécriture et une réorganisation pour assurer une meilleure lisibilité et clarifier certains concepts. Elle ne se limite cependant pas à cela, car une modification importante porte sur les tables de tir, ou plutôt la table de tir, puisqu'il n'y en a plus qu'une seule. Cette nouvelle table de tir est plus régulière que l'ancienne. Mais surtout, elle regroupe tous les tirs possibles, les anciennes tables étant, soit intégrées à la table de tir, soit intégrées directement sur les pions :



- La table de bombardement est intégrée aux pions, pour plus de souplesse. Cela permet ainsi d'avoir des mortiers de 81 mm hors carte.
  - La table de tir indirect contre les véhicules est intégrée à la table de tir, ce qui est à la fois plus simple et plus réaliste. Ainsi, un tir d'artillerie 152 Navy peut maintenant détruire ou endommager un char qui se trouve dans un hex. adjacent à celui du marqueur.
- D'autres simplifications (non visible dans *Narvik 1940*) touchent les mines, les armes antichars, et le tir antiaérien.

Autre grande nouveauté, le test de cadence est intégré au test de tir. Pour chaque tir après le premier de l'unité, il y a donc systématiquement un jet de dé en moins, ce qui allège significativement le jeu. A l'usage, cette modification est très bénéfique. En effet, avec des chasseurs

alpins français (puissance 4 cadence 6) *stoppés* (-1 à la cadence, puissance divisée par 2) contre une unité immobile en terrain clair, il fallait avec 2d6 faire 2 à 5 au test de cadence puis de nouveau 2 à 5 au test de tir, soit une probabilité inférieure à 8%, pour obtenir un test de stoppage ou de neutralisation qui dans plus de la moitié des cas n'avait pas d'effet. Cela multipliait les jets de dés « au cas où ». Avec la nouvelle règle, la probabilité tombe à 0%, donc le joueur n'essaie pas. De fait, une unité à faible cadence et faible puissance de feu, soit va faire un tir d'appui en participant à un groupe de tir avec d'autres unités (une suite de tirs à faible cadence mais forte puissance peut avoir de très bons résultats), soit va réserver son tir pour une éventuelle bonne opportunité (unité ennemie adjacente ou en marche forcée). Le jeu est ainsi à la fois plus fluide et plus réaliste.

Malgré ces évolutions, la version *Troupes d'assaut* des règles d'*En Pointe Toujours* reste compatible avec les anciennes versions, et pour ceux qui le souhaitent, il est possible de jouer tous les scénarios de *Narvik 1940* avec l'ancienne version des règles *En Pointe Toujours*.

Amaury de VANDIÈRE

### Narvik 1940

Complexité = 6/10

Jouable en solitaire = 4/10

Durée = 2 à 3 heures par scénario

Un tour = 10 minutes

Un pion = 4 à 12 hommes

