

*Storm of Steel*, publié par la société Decision Games, est un wargame stratégique simulant la totalité de la Première Guerre Mondiale.



#### Le matériel :

- 3 cartes + 1 carte stratégique ;
- 1400 pions ;
- 10 aides de jeu ;
- 100 cartes de stratégie ;
- 1 livret de règles de 32 pages ;
- 1 livret de 22 scénarii ;
- 1 dé.

La grosse boîte (45x29cm) en carton —malheureusement— pas très fort contient trois grandes cartes (Ouest, Est et Moyen Orient), plus une carte stratégique couvrant le « reste du monde » jolie mais peu claire. Les 1400 pions génériques sont de facture très classique avec des symboles OTAN.



#### Card driven or not Card Driven :

Les joueurs disposent chacun d'un jeu de carte, quarante-trois pour la Puissance Centrale et cinquante-sept pour l'Entente. Il existe deux types de cartes : les cartes de stratégie qui influent sur les opérations et les cartes de contingence qui permettent de développer de nouveaux types d'armements ou de lancer des actions diplomatiques. Chaque tour, les joueurs peuvent, dans la limite d'une carte par front, choisir, en fonction d'un certain nombre de pré requis (en général une date butoir) et du moral de leur alliance, des cartes de stratégie (trois cartes lorsque le moral est haut, deux lorsque le moral est moyen et seulement une lorsque le moral de leur alliance chancelle). Chaque joueur peut, en plus des cartes de stratégie, choisir une carte de contingence. Les cartes de stratégie ont plusieurs effets importants. Certaines permettent, dans la limite des conditions météo, d'augmenter le nombre de phases d'opérations d'une alliance durant un tour. Là réside une des clefs du jeu, car si un camp possède plus de phases d'opérations que l'autre, il peut bouger et combattre plusieurs fois sans que son adversaire ne puisse réagir. Certaines cartes donnent aussi des bonus au combat sous forme de colonnes de décalage sur les tables de résolution, ce qui vu la « brutalité » des tables est très apprécié.

La plupart des cartes stratégiques possèdent aussi des objectifs. En cas de succès, la réalisation de ces objectifs rapporte des points de moral à l'alliance et lui permette de continuer la guerre. Attention cependant, en cas d'échec, les points de moral sont soustraits au moral de l'alliance.

*Storm of Steel* n'est donc pas un *Card Driven* au sens propre, car il fonctionne même si les joueurs n'utilisent pas de carte. Par contre, un camp ne peut pas prétendre l'emporter sans les utiliser de manière rationnelle tant les bonus qu'elles apportent sont importants.

#### Les règles :

Les règles ne sont pas complexes mais relativement volumineuses car elles abordent tous les aspects du conflit (terrestre, naval, aérien, économique, diplomatique, scientifique). Chaque tour de jeu représente un trimestre et se décompose de la manière suivante :

- Choix des cartes de stratégie :

Chaque joueur peut choisir jusqu'à trois cartes de campagne et une carte contingence pour le tour.

- Phase de diplomatie et d'ultimatum :

Durant cette phase, les joueurs peuvent révéler des cartes de diplomatie pour changer le statut des pays neutres (en clair les faire entrer dans la guerre ou lancer des opérations en dehors de l'Europe).

- Phase de guerre psychologique :

Durant cette phase, les joueurs peuvent utiliser leur agents pour lancer des opérations de propagande, d'espionnage, de contre espionnage, de subversion ou encore de sabotage. Un doux parfum de *Mata Hari* plane sur cette phase qui sans complexifier le jeu amène indéniablement du chrome.

- Phase d'opérations :

Elle est le cœur du jeu. Chaque joueur dispose de une (minimum) à quatre phases opérationnelles (maximum) en fonction de la saison et surtout des cartes de campagne qu'il a sélectionnées. Chacune de ces phases est décomposée comme suit :

- la phase de réorganisation.

Elle permet d'ajuster le nombre de divisions contenues dans un corps et de passer les unités du statut « mobile » à « retranché ».

- La phase de mouvement.

Il existe plusieurs types de mouvement pour les troupes terrestres : le mouvement opérationnel ; le mouvement stratégique ; le mouvement par train ; le transport maritime.

- La phase de combat.

Après avoir établi le rapport de force, les combats peuvent être résolus sur trois tables. Une table d'attrition, une table d'assaut et une table d'infiltration si l'attaquant dispose de *Stoss* ou de blindés. Les tables de combat comme dans la série *Europa* sont d'une rare brutalité. Ici, point de pas de perte : une unité survie, recule ou est détruite.

- La phase d'attrition :

Les unités sans ravitaillement doivent effectuer un test pour déterminer si elles sont éliminées ou non.

- La phase d'ajustement du moral :

Le moral est ajusté en fonction du nombre d'unités perdues, de la conquête de certaines villes, de la réussite ou non des objectifs des cartes campagnes et des effets du blocus de l'Entente. Si le moral d'une alliance tombe à

zéro, la partie est terminée et l'autre camp a gagné !

- La phase de mobilisation :

Chaque joueur calcule le nombre de points de production dont il dispose en fonction du nombre de centres de production qu'il contrôle et de l'impact de la guerre stratégique. Ces points de production permettent de recruter de nouvelles troupes ou de développer de nouvelles technologies.

- Phase de défausse et événements politiques :

Les joueurs défaussent les cartes de stratégie qui doivent l'être et font un test pour celles qui peuvent l'être. De plus, chaque alliance doit lancer un dé sur la table des événements politiques et en appliquer les effets. Ce test peut avoir d'énormes conséquences puisqu'il peut provoquer jusqu'à la reddition d'un pays !

#### Les scénarii :

Les scénarii sont au nombre de vingt-deux : quatre pour les années 1914, 1915, 1916 et 1917 ; un pour l'année 1919 et un scénario de campagne sur le front Est.

Éditeur : Decision Games

Concepteur : Joseph Miranda

Année de publication : 2007

Echelle : 1 tour = 1 trimestre ; unité terrestre = corps ; unité navale = escouade et flotille ; unité aérienne = escadre stratégique et tactique

Format : boîte

Prix : 140\$

#### Conclusion :

En conclusion, *Storm of Steel* est un mini-monstre qui reste néanmoins accessible. Il est très comparable en terme de taille et de difficulté à *The Great War in Europe / The Great War in The Near East* de Command Games (réédité en version luxe par GMT) ou encore *Distant Foreign Fields* de Grenier Games. C'est un wargame aux mécanismes globalement assez classiques dont la particularité réside dans l'utilisation des cartes de stratégie. Les règles terrestres, largement inspirées des jeux de J. Miranda *Reinforce The Right* et *1918*, fonctionnent bien. Par contre, les règles maritimes sont un ratage total. A noter que les déjà nombreux retours sur le site Consimworld font évoluer le jeu en corrigeant les très (trop) nombreux bugs du système. Diverses aides de jeu et des erratums indispensables sont d'ailleurs disponibles en téléchargement sur le site de Decision Games.

Fabrice Randeau

#### Ressources en ligne :

- la fiche BoardgameGeek :

<http://www.boardgamegeek.com/game/23642>

- le site de l'éditeur :

[http://www.decisiongames.com/html/storm\\_of\\_steel.html](http://www.decisiongames.com/html/storm_of_steel.html)

