

LIVRET DE JEU

Wilderness War

Jeu stratégique de la guerre de Sept Ans au Canada

Conçu par Volko Ruhnke

[Errata du 13 août 2002 intégré](#)

SCÉNARIOS

WILDERNESS WAR propose quatre scénarios :

- Annus Mirabilis* (1757-59) — Scénario de tournoi
- La campagne du début de la guerre (1755-59) — Scénario intermédiaire #1
- La campagne de la fin de la guerre (1757-62) — Scénario intermédiaire #2
- La campagne complète (1755-62) — Scénario étendu

Les scénarios qui débutent la même année utilisent les mêmes déploiements de pions, et ceux qui se terminent durant la même année utilisent les mêmes conditions de victoire (voir règle 12.1 Comment gagner).

Abréviations de déploiement de la carte

Afin d'aider au déploiement, les espaces de la carte portent des instructions abrégées de déploiement pour l'année 1757 (le point de départ d'*Annus Mirabilis* et de la Campagne de la fin de la guerre). Les abréviations sont :

- C : Coureurs
- F : Fort
- HL : Highlanders (4-4)
- I : Indiens
- Ldr : Chef (*leader*)
- MD : Détachement de Marine (*Marine Detachment*) (1-4)
- Mil : Milice
- P : Provinciaux
- R : Réguliers (3-4)
- RA : Royal Americans (4-4)
- Ra : Ranger
- S : Fortin (*stockade*)

Fort en Construction

Notez bien que le déploiement pour les scénarios de 1755 (la Campagne du début de la guerre et la Campagne complète) diffère de ces indications sur la carte.

Désignations des unités

Les désignations des Réguliers 3-4, des Rangers et des Coureurs des Bois présentent un intérêt uniquement historique — il n'est pas nécessaire de déployer les unités selon leur désignation, pourvu que les quantités et types corrects soient placés. Ceci est également vrai pour les Provinciaux, pourvu que les unités du Nord et du Sud soient bien différenciées. Par contre, les unités indiennes doivent être déployées selon leur noms tribaux.

Déployez toutes les unités à pleine puissance.

* * * * *

Annus Mirabilis (1757-59)

Scénario de tournoi

Note historique : Les Anglais appelèrent 1759 “l’Année des Miracles” (en latin, Annus Mirabilis) parce que les carillons de Londres semblèrent ne jamais cesser de sonner cette année-là. En 1759, les Anglais capturèrent les forts français de Carillon, Saint-Frédéric, et Niagara. En Allemagne, ils défirent avec leurs alliés hanovriens une armée française à la bataille de Minden. Plus important encore, le général Wolfe prit Québec tandis que l’amiral Hawke détruisait la flotte française dans la baie de Quiberon — ces deux événements décidant à peu de choses près du sort du Canada.

Durée de la partie

Ce scénario s’intéresse à la période de transition (historiquement) d’une domination française à une domination anglaise. Il débute au point le plus bas de la guerre pour les Anglais, 1757, et se poursuit jusqu’à la fin de 1759, lorsque (historiquement) une victoire anglaise était pratiquement assurée.

Ce scénario comporte juste six “mains” de cartes et peut être terminé en deux à trois heures. La partie commence avec la première Phase d’Action française de la Saison Initiale 1757 et prend fin après la Saison Avancée 1759 (à moins d’une victoire subite avant cette limite).

Cartes

Utilisez uniquement les cartes #1-62.

Mettez de côté les cartes #63-70, qui portent l’indication “1755 scenarios” (*Scénarios de 1755*). Elles ne sont pas utilisées dans ce scénario. Il s’agit de :

- une FRENCH REGULARS
- une BRITISH REGULARS
- une HIGHLANDERS de valeur 1
- ROYAL AMERICANS
- ACADIANS EXPELLED
- WILLIAM PITT
- DIPLOMATIC REVOLUTION
- INTRIGUES AGAINST SHIRLEY

Battez ensuite les cartes et distribuez-en neuf à chaque joueur — c’est le nombre de cartes qu’ils recevront chacun à chaque saison de ce scénario (sauf si les Anglais jouent QUIBERON BAY pour réduire la main française à sept cartes).

NOTE DE JEU : Comme indiqué sur les cartes HIGHLANDERS, les conditions nécessaires pour jouer les événements HIGHLANDERS s’appliquent uniquement aux scénarios de 1755. Dans ce scénario (et dans le scénario Fin de la guerre), le joueur anglais peut jouer les événements HIGHLANDERS dès qu’il les reçoit. Dans ce scénario et celui de la Fin de la guerre, les Événements WILLIAM PITT et DIPLOMATIC REVOLUTION sont considérés avoir déjà eu lieu. Ainsi, les deux joueurs reçoivent neuf cartes, et les Highlanders, Amherst, Forbes et Wolfe sont disponibles.

Marqueurs

“VP” à 4 pour les Français.

“Season — French First” sur Early Season 1757.

“Provincial Assemblies” sur Supportive.

“Alliés français” à *Mingo Town, Logstown, Pays d’en Haut, Mississauga*.

Important : L’événement PITT a eu lieu, aussi les événements HIGHLANDERS peuvent être joués.

Déploiement

Ce scénario utilise les informations de déploiement marquées sur la carte.

Forts français

Ticonderoga (Fort Carillon)

Crown Point (Fort Saint-Frédéric)

Niagara (Fort Niagara)

Ohio Forks (Fort Duquesne)

Fortins français

Île-aux-Noix (Fort Île-aux-Noix)

St-Jean (Forts Chambly et Saint-Jean)

Oswegatchie (La Galette et La Présentation)

Cataraqui (Fort Frontenac)
Toronto (Fort Rouillé)
Presqu'île (Fort Presqu'île)
French Creek (Fort Le Bœuf)
Venango (Fort Machault)

Chefs et unités français

Louisbourg : Drucour, 3 × Réguliers 3-4 (*Marine, Artois, Bourgogne*), 1 × Coureurs (*Boishébert Acadian*)
Québec : Lévis, 3 × Réguliers 3-4 (*Marine, Guyenne, La Reine*)
Montréal : Montcalm, Vaudreuil, 2 × Réguliers 3-4 (*Béarn, La Sarre*), 1 × Coureurs (*Repentigny*), Huron, Potawatomi, Ojibwa, Mississauga
Crown Point : 1 × 1-4 (*Marine Detachment*), 1 × Coureurs (*Perière*)
Ticonderoga : Rigaud, Bougainville, 2 × Réguliers 3-4 (*Languedoc, Royal Roussillon*), 1 × Coureurs (*Marin*)
Cataraqui : Villiers, 1 × 1-4 (*Marine Detachment*), 1 × Coureurs (*Léry*)
Niagara : 1 × 1-4 (*Marine Detachment*), 1 × Coureurs (*Joncaire*)
Presqu'île : 1 × 1-4 (*Marine Detachment*)
French Creek : 1 × 1-4 (*Marine Detachment*)
Venango : 1 × Coureurs (*Langlade*)
Ohio Forks : Dumas, 2 × 1-4 (*Marine Detachment*), 1 × Coureurs (*Ligneris*)
Logstown : 1 × Shawnee
Mingo Town : 1 × Mingo

Important : Dieskau et Beaujeu ne sont pas utilisés dans ce scénario.

Forts anglais

Hudson Carry South (Fort Edward)
Hudson Carry North (Fort William Henry)
Will's Creek (Fort Cumberland)
Shamokin (Fort Augusta)

Forts anglais en construction

Winchester (Fort Loudoun)
Shepherd's Ferry (Fort Frederick)

Fortins anglais

Schenectady (Forts Johnson et Hunter)
Hoosic (Fort Massachusetts)
Charlestown (Fort No.4)
Augusta et Woodstock (ligne fortifiée de Virginie)
Carlisle, Harris's Ferry, Lancaster, Reading et Easton (ligne fortifiée de Pennsylvanie)

Chefs et unités anglais

Winchester : 1 × Southern Provincials 2-4 (*Virginia*)
Shepherd's Ferry : 1 × Southern Provincials 2-4 (*Maryland*)
Carlisle : 1 × Southern Provincials 2-4 (*Pennsylvania*)
Shamokin : 1 × Southern Provincials 2-4 (*Pennsylvania*)
Philadelphia : 1 × Royal Americans 4-4 (*1/60th*)
New York : Loudoun, Abercromby, 3 × Réguliers 3-4 (*22nd, 27th, 35th*), 3 × Royal Americans 4-4 (*2/60th, 3/60th, 4/60th*)
Albany : Dunbar, 2 × Réguliers 3-4 (*44th, 48th*)
Hudson Carry South : Webb, 1 × Rangers (*Rogers*), 3 × Northern Provincials 2-4 (*Massachusetts, Connecticut, Rhode Island*)
Hudson Carry North : 2 × Northern Provincials 2-4 (*New Hampshire, New Jersey*)
Schenectady : Johnson, 1 × Northern Provincials 2-4 (*New York*), 1 × Highland 4-4 (*1/42nd*)
Halifax : Monckton, 3 × Réguliers 3-4 (*40th, 45th, 47th*)
Southern Militias : 1 × Colonial Militia

Réservoir de chefs : Placez Amherst, Bradstreet, Forbes, Murray et Wolfe dans un récipient opaque afin de pouvoir les tirer au hasard.

Important : Braddock et Shirley ne sont pas utilisés dans ce scénario.

* * * * *

Campagne du début de la guerre (1755-59) Scénario intermédiaire #1

Durée de la partie

Ce scénario utilise les mêmes conditions de victoire qu'*Annus Mirabilis* mais débute par le débarquement à Alexandria de deux régiments anglais d'Irlande et l'arrivée de six bataillons de l'armée française à Louisbourg et Québec. Ces renforts de troupes régulières signalèrent le début en 1755 d'un conflit ouvert en Amérique entre les couronnes anglaise et française.

La guerre européenne en bonne et due forme n'a pas encore commencé et moins de forces sont disponibles que dans les scénarios de 1757. Montcalm n'est pas encore arrivé, par exemple, et la Pennsylvanie et la Virginie n'ont pas encore construit leurs défenses frontalières.

La partie commence avec la première Phase d'Action française de la Saison Initiale 1755 et prend fin après la Saison Avancée 1759 (à moins d'une victoire subite avant cette limite). Elle devrait demander au maximum cinq heures à terminer.

Cartes

Utilisez toutes les cartes (#1-70). Battez-les et distribuez-en huit à chaque joueur — c'est le nombre de cartes qu'ils recevront chacun à chaque saison, jusqu'à certains événements qui peuvent faire passer à neuf cartes la taille de la main de l'un ou l'autre des joueurs ou diminuer la main française à sept cartes.

Marqueurs

“VP” à 0.

“Season — French First” sur Early Season 1755.

“Provincial Assemblies” sur Supportive.

“Alliés français” à *Pays d'en Haut*, *Kahnawake* et *St-François*.

“Alliés anglais” à *Canajoharie*.

Déploiement

Le déploiement pour ce scénario diffère du déploiement 1757 imprimé sur la carte.

Forts français

Crown Point (Fort Saint-Frédéric)

Niagara (Fort Niagara)

Ohio Forks (Fort Duquesne)

Fortins français

Île-aux-Noix (Fort Île-aux-Noix)

St-Jean (Forts Chambly et Saint-Jean)

Oswegatchie (La Galette et La Présentation)

Cataraqui (Fort Frontenac)

Toronto (Fort Rouillé)

Presqu'île (Fort Presqu'île)

French Creek (Fort Le Bœuf)

Venango (Fort Machault)

Chefs et unités français

Louisbourg : Drucour, 3 × Réguliers 3-4 (*Marine*, *Artois*, *Bourgogne*)

Québec : Dieskau, Vaudreuil, 4 × Réguliers 3-4 (*Béarn*, *Guyenne*, *La Reine*, *Languedoc*)

Montréal : Rigaud, 1 × Réguliers 3-4 (*Marine*), 2 × Coureurs (*Repentigny*, *Perrière*), 1 × Caughnawaga, 1 × Abenaki

Île-aux-Noix : 1 × 1-4 (*Marine Detachment*)

Crown Point : 1 × 1-4 (*Marine Detachment*), 1 × Coureurs (*Marin*)

Cataraqui : Villiers, 1 × 1-4 (*Marine Detachment*), 1 × Coureurs (*Léry*)

Niagara : 1 × 1-4 (*Marine Detachment*), 1 × Coureurs (*Joncaire*)

Presqu'île : 1 × 1-4 (*Marine Detachment*)

French Creek : 1 × 1-4 (*Marine Detachment*)

Venango : 1 × Coureurs (*Langlade*)

Ohio Forks : Beaujeu, Dumas, 1 × 1-4 (*Marine Detachment*), 1 × Coureurs (*Ligneris*), Ottawa, Potawatomi

Important : Mettez Montcalm, Lévis, et Bougainville de côté. Ils entrent en jeu avec le premier événement FRENCH REGULARS.

Forts anglais

Hudson Carry South (Fort Lyman, également appelé Fort Edward)
Will's Creek (Fort Cumberland)
Oswego (Fort Oswego)

Fortins anglais

Oneida Carry West (Fort Bull)
Oneida Carry East (Fort Williams)
Schenectady (Forts Johnson et Hunter)
Hoosic (Fort Massachusetts)
Charlestown (Fort No.4)

Chefs et unités anglais

Oswego : 1 × Northern Provincials 2-4 (*New York*)
Albany : Shirley, Johnson, 5 × Northern Provincials 2-4 (*Rhode Island, Connecticut, New Hampshire, 2 × Massachusetts*), 2 × Mohawk
Halifax : Monckton, 1 × Réguliers 3-4 (*47th*)
Alexandria : Braddock, Dunbar, 2 × Réguliers 3-4 (*44th, 48th*)
Will's Creek : 2 × Southern Provincials 2-4 (*Virginia, Maryland*)

Réservoir de chefs : Placez Abercromby, Bradstreet, Loudoun, Murray et Webb dans un récipient opaque afin de pouvoir les tirer au hasard.

Important : Mettez Amherst, Forbes, et Wolfe de côté : ils sont indisponibles jusqu'à l'événement WILLIAM PITT ou 1759. Une fois que l'événement PITT a été joué **ou au début de 1759**, placez Amherst, Wolfe et Forbes dans le réservoir de chefs anglais.

* * * * *

Campagne de la fin de la guerre (1757-62) Scénario intermédiaire #2

Ce scénario utilise les informations de déploiement marquées sur la carte.

Durée de la partie

Ce scénario commence alors que le conflit nord-américain en est à son apogée (comme dans *Annus Mirabilis*), mais il permet à la partie de s'étendre au-delà de la date historique de la reddition du Canada (fin 1760). On présume que — sans les spectaculaires victoires de l'Angleterre en 1759 et 1760 — les combats auraient pu continuer jusqu'à ce qu'une paix européenne se profile à la fin 1762.

La partie commence avec la Saison Initiale 1757 et prend fin après la Saison Avancée 1762, à moins d'une victoire subite. La conclusion de ce scénario pourrait nécessiter jusqu'à cinq heures s'il dure jusqu'en 1762.

Cartes

Préparez le jeu de cartes de la même façon que celle indiquée dans le Scénario de tournoi, *Annus Mirabilis*.

Marqueurs et déploiement

Utilisez le même déploiement d'unités et de marqueurs que celui indiqué dans le Scénario de tournoi, *Annus Mirabilis*.

* * * * *

Campagne complète (1755-62) Scénario étendu

Durée de la partie

Ce scénario couvre la période complète de conflit généralisé en Amérique du Nord.

La partie débute par la Saison Initiale 1755 et prend fin après la Saison Avancée 1762 (à moins d'une victoire subite avant cette limite). S'il dure jusqu'au bout, il peut demander jusqu'à huit heures de jeu.

Cartes

Utilisez l'ensemble des 70 cartes. Battez-les et distribuez-en huit à chaque joueur — c'est le nombre de cartes que chacun d'eux recevra chaque saison, jusqu'à certains événements qui peuvent augmenter ou diminuer la taille de la main d'un joueur.

Marqueurs et déploiement

Utilisez le même déploiement d'unités et de marqueurs que celui indiqué dans le scénario de la Campagne du début de la guerre.

* * * * *

EXEMPLES DE COMBATS

Bataille en régions sauvages

La Monongahela, 1755

Le joueur anglais, ayant auparavant construit un fortin à Gist's Station pour disposer d'une voie de retraite, active Braddock (2-7-0) avec une carte de valeur 2 et le déplace avec Dunbar (3-5-0), les 44th et 48th régiments (deux 3-4), et deux régiments de Virginie, un du Maryland et un de Pennsylvanie (quatre 2-4) de Gist's à Ohio Forks — dans le but d'assiéger Fort Duquesne.

Le joueur français décide de défendre à l'extérieur du fort, afin de tirer parti de ses Auxiliaires en régions sauvages — et d'une carte **AMBUSH!** qu'il a dans sa main. Sa force comprend Beaujeu (1-2-1), Dumas (1-2-1), un Détachement de Marine (1-4), une unité de *Coueurs des bois* (1-6) et trois unités indiennes (toutes 1-6).

Il joue **AMBUSH!** (qui va dans la défausse), qui lui permet de tirer le premier avec une valeur de combat doublée (10). Il jette un dé et obtient un 6 (qui entraîne un test de perte de chef), modifié (+1 pour la Tactique de Beaujeu) pour obtenir ≥ 7 sur la colonne 9-12 de la Table de Résolution des Combats (TRC). Le résultat est 4 pertes de pas.

Ce résultat signifie que le joueur anglais doit réduire quatre unités, il retourne donc toutes ses unités à l'exception de deux des Provinciaux. Il jette ensuite une fois le dé pour chaque chef afin de voir s'ils sont tués. Braddock obtient un 1 (il est éliminé) et Dunbar un 3.

Les Anglais ripostent à présent avec une valeur de combat de 10 (quatre 2-4 et deux 1-4). Le dé indique un 1 (un test de perte de chef) modifié de -1 car il affronte des Auxiliaires dans une régions sauvages avec uniquement des Réguliers et des Provinciaux. La ligne " ≤ 0 " de la colonne 9-12 indique une perte de pas. Le joueur français retourne le Détachement de Marine (la première perte doit provenir de Troupes de Métier) et il lance le dé pour Beaujeu, qui est tué par un résultat de 1, et Dumas, qui survit sur un 2.

Les Français ont remporté la victoire (une perte de pas contre quatre pas anglais) et les Anglais doivent donc faire retraite dans le fortin ami de Gist's Station. (S'il n'y avait pas de fortification à cet endroit, les six unités de Métier anglaises seraient éliminées et Dunbar ferait retraite seul.) Les Français reçoivent 1 PV pour avoir vaincu une force comprenant des Réguliers (ou composée de plus de quatre unités) dans une bataille rangée.

Raids sur la Frontière

La vallée de la Shenandoah, 1756

C'est le début de la Saison Initiale de 1756. Le joueur français remarque que la frontière des colonies du Département du Sud est peu défendue, et il décide d'obtenir quelques PV grâce à une série de raids indiens. Il a un fort à Ohio Forks, et peut donc jouer un événement **WESTERN INDIAN ALLIANCE**. Il lance un dé et obtient un "3" et — ayant moins de 5 PV à cet instant de la partie — doit diviser le résultat par deux, arrondi à l'entier supérieur, plaçant ainsi deux nouvelles unités indiennes dans leurs villages. Il a également un fort à Niagara, et pourrait donc choisir des Indiens des Pays d'en

Haut, mais il choisit à la place une unité mingo et une unité shawnee, les plaçant respectivement à Mingo Town et Logstown, où il place également des marqueurs “Alliés français”.

Le joueur anglais réagit durant sa Phase d'Action en jouant un événement CALL OUT MILITIAS pour placer une unité à pleine puissance de Milice Coloniale dans la case des Milices du Sud.

Le joueur français joue une carte de valeur 2 pour activer individuellement les deux nouvelles unités indiennes (l'activation de chacune compte un demi-point), plus Dumas (1-2-1), qui est à Ohio Forks. Il déplace individuellement les deux unités et le chef via Upper Monongahela jusqu'à Allegheny South.

La menace sur la Virginie étant évidente, le joueur anglais utilise une carte de valeur 2 pour construire des fortins à Augusta et Winchester. (Une unité de Provinciaux de Virginie se trouve déjà à Woodstock.)

Le joueur français utilise une carte de valeur 1 pour activer Dumas et les deux unités indiennes en une force et les déplace jusqu'à Augusta pour faire un raid contre le fortin. (Si les Règles Avancées étaient utilisées, le joueur français aurait pu activer individuellement les unités indiennes — ou déplacer juste une unité sous les ordres de Dumas — pour s'infiltrer à travers Augusta vers Culpeper, et les Provinciaux à Woodstock auraient pu tenter de les Intercepter à Augusta et/ou Culpeper et imposer une Bataille.)

La cible du raid étant un fortin inoccupé en terrain cultivé, une unité de Milice de la case du Département correspondant peut être déployée pour provoquer une Bataille. Le joueur anglais décide de déployer sa nouvelle unité de Milice Coloniale au fortin d'Augusta, la force de Dumas doit donc attaquer.

Sur la TRC, les Français sont sur la colonne 2 (les MJD de +1 pour la Tactique de Dumas et -1 pour le fortin s'annulent). Les Anglais sont sur la colonne 1. Les deux joueurs obtiennent un 4 sur le jet de dé, qui causent tous les deux une perte de pas. L'unité réduite de Milice retourne dans la case de la Milice Coloniale du Sud. Le joueur français réduit l'unité d'Indiens mingo à 0-6 et doit faire replier la force de Dumas à Allegheny South (les égalités de pertes qui n'éliminent pas le défenseur signifient que l'attaquant a perdu).

Le joueur anglais a un autre événement CALL OUT MILITIAS dans sa main et le joue pour placer une deuxième unité de Milice dans la case de la Milice Coloniale du Sud.

Le joueur français est satisfait de distraire les Anglais et de les maintenir sur la défensive, et avec une autre carte de valeur 1 il active à nouveau la force de Dumas pour répéter le raid sur Augusta. Le joueur anglais déploie dans le fortin sa nouvelle unité de Milice à pleine puissance, mais cette fois-ci seul le joueur français inflige 1 perte de pas sur la TRC. L'unité réduite de Milice retourne dans sa case et la force de Dumas reste à Augusta pour exécuter son raid.

Le Raid français reçoit un +1 pour la Tactique de Dumas et un -1 parce que l'espace pris pour cible se trouve à l'intérieur d'un Département avec au moins deux unités de milice dans sa case. Les Français lancent un dé et obtiennent un 5 sur la colonne Fortin/Village — un succès et une perte de pas. Le fortin est éliminé et un marqueur “Raided” est placé à Augusta. Le joueur français décide d'éliminer l'unité mingo déjà réduite. Tous ceux qui ont participé au raid doivent Rentrer. Le joueur français décide de faire raccompagner Dumas par l'unité shawnee survivante jusqu'au fort d'Ohio Forks.

En supposant que les Français ne placent pas d'autres pions “Raided”, le marqueur “Raided” à Augusta rapportera 1 PV (un demi-PV, arrondi à l'entier supérieur) quand il sera enlevé de la carte à la fin de l'année.

Débarquement amphibie

Gabarus Bay et Louisbourg, 1758

Le joueur anglais utilise une carte de valeur 3 pour activer une importante force d'unités et de chefs sous le commandement d'Amherst à Halifax, puis joue une carte de AMPHIBIOUS LANDING pour lui permettre d'effectuer un mouvement naval jusqu'à Louisbourg, contrôlée par les Français, et d'y placer un marqueur “Amphib”.

Louisbourg est occupée par Drucour et cinq unités françaises de Réguliers. Le joueur français décide de défendre à l'extérieur de la forteresse avec cette force, dans l'espoir de repousser les Anglais jusqu'à Halifax et pour utiliser une carte FIELDWORKS qu'il a dans sa main ; une Bataille a donc lieu. Dans la Bataille, le jet de dé anglais est modifié de -1 pour une attaque amphibie et il est décalé d'une colonne vers la gauche en raison du marqueur “Fieldworks” français.

Si les Anglais perdaient, ils devraient faire retraite vers Halifax (l'espace dont ils sont venus pour livrer la Bataille), le marqueur “Amphib” serait enlevé de la carte, le marqueur “Fieldworks” resterait en place, et les Français recevraient 1 PV pour avoir remporté une Bataille contre une force qui comprend soit des Réguliers soit plus de quatre unités.

Dans le cas présent cependant, les Anglais remportent la Bataille, et la force française survivante doit faire retraite à l'intérieur de la forteresse (il n'y a pas d'espace adjacent, et seuls les Anglais peuvent faire retraite par mer — et encore uniquement s'ils ont un marqueur "Amphib"). Les Anglais reçoivent 1 PV pour avoir remporté une Bataille contre des Réguliers ou plus de quatre unités, le marqueur "Fieldworks" est enlevé, et un marqueur "Siege 0" est placé.

L'espace est à présent assiégé et contrôlé par aucun des deux camps. Si le joueur français avait la carte LOUISBOURG SQUADRONS en main, il ne pourrait plus la jouer comme événement en raison du contrôle contesté de Louisbourg.

Malgré le contrôle contesté — et grâce au marqueur "Amphib" — les Anglais pourraient déplacer des forces supplémentaires vers Louisbourg et par mouvement naval depuis n'importe quel autre port anglais sans avoir besoin d'une autre carte AMPHIBIOUS LANDING, ou ils pourraient déplacer par mouvement naval des unités assiégeantes de Louisbourg vers n'importe quel port anglais (y compris Halifax).

Cependant, les Anglais ne peuvent pas procéder à un Débarquement Amphibie dans les trois approches de Québec avant d'avoir capturé la forteresse de Louisbourg et de ce fait de contrôler l'espace de Louisbourg, parce qu'un Débarquement Amphibie doit provenir d'un port qu'ils contrôlent.

Si les Anglais parviennent à capturer la forteresse avant la fin de l'année, ils recevront 3 PV et y seront à l'abri de l'Attrition. Cependant, si le siège se poursuit à la fin de l'année, les Français et les Anglais dans cet espace subiront l'Attrition.

Bataille à l'extérieur d'une forteresse

Les plaines d'Abraham, 1759

Une armée commandée par Wolfe (1-6-2) est bien installée à Île d'Orléans sur un marqueur "Amphib" et un fortin, après avoir été repoussée dans un récent mouvement sur Québec. Le joueur anglais active la force sous les ordres de Wolfe avec une carte de valeur 1. La force comprend Murray (1-5-0), Monckton (2-5-0), un 4-4 à pleine puissance (du 78th Highlanders), trois 3-4 à pleine puissance (les 35th, 43rd et 48th), trois Réguliers (3-4) à puissance réduite (l'autre 78th, le 2/60th et le 3/60th), quatre Réguliers (2-4) réduits (les 15th, 28th, 47th et 58th), une unité d'Infanterie Légère (2-6) (Howe's) et une unité de Rangers (2-6) (Goreham) — un total de 34 facteurs de combat. Le joueur anglais déplace la force entière dans l'espace de Québec. (Par souci de commodité, tous ces chefs et unités se trouvent dans la case de Wolfe, et seul Wolfe s'est déplacé de l'espace d'Île d'Orléans jusqu'à Québec.)

La force française à Québec a déjà un marqueur de "Fieldworks" et consiste en Montcalm (1-6-2), Vaudreuil (3-5-0), Bougainville (1-3-0), trois Réguliers à pleine puissance (Royal Roussillon, Languedoc et La Sarre), trois Réguliers (2-4) réduits (Béarn, Guyenne et une unité de Marine) ; deux unités réduites de *Coueurs des bois* (0-6) et quatre unités à pleine puissance d'Indiens (1-6) (Ottawa, Huron, Algonquin et Caughnawaga). Le joueur français — ne voulant pas laisser une portion de cette armée bloquée à l'intérieur de la forteresse, et désireux de tirer avantage de ses fortifications de campagne et d'une forte milice — décide de défendre à l'extérieur avec la force entière. Une bataille s'ensuit.

Le joueur français a quatre unités de Milice Canadienne à pleine puissance (4 × 1-0) dans la Case de Milice du Saint-Laurent, et il décide de les déployer toutes à Québec pour la bataille, donnant à sa force une valeur de combat totale de 23. (Il ne pourrait pas les déployer pour la bataille s'il y avait à ce moment-là au moins un marqueur "Raided" dans le Département du Saint-Laurent, mais des raids des Rangers anglais à Baie-St-Paul et Rivière-ouelle ont échoué auparavant.)

Le joueur anglais joue une carte FIELDWORKS, enlevant le marqueur "Fieldworks" français (ce qui représente son armée trouvant un moyen de les contourner). Aucun joueur n'a d'autres événements-réponse (dont le nom est inscrit sur un fond marron) dans sa main.

Les seuls modificateurs sont ceux octroyés par les valeurs de Tactique de chacun des chefs, dans ce cas +2 pour chaque camp pour Montcalm et Wolfe. Le joueur anglais utilise la colonne ≥ 28 et le joueur français la colonne 22-27 de la TRC, chacun ajoutant +2 au jet de dé. Le joueur anglais obtient un 6, ce qui occasionne huit pertes de pas français et un test de perte de chef. Le joueur français obtient un 1, qui occasionne quatre pertes de pas anglais et là aussi un test de perte de chef.

Le joueur français doit retourner ses trois Réguliers à pleine puissance et éliminer un Réguliers réduit, plus retourner quatre autres unités, et dans ce cas il choisit quatre unités de Milice. Il doit lancer un dé pour chacun de ses chefs. Obtenant un 1, Montcalm est tué (retiré du jeu).

Le joueur anglais doit retourner deux de ses Réguliers à pleine puissance plus deux autres unités à pleine puissance, choisissant dans ce cas l'unité d'Infanterie Légère et une unité supplémentaire de Réguliers. Le joueur anglais lance un dé pour chacun de ses chefs. Obtenant un 1, Wolfe est tué.

Les Français ont été vaincus et doivent faire retraite. Toutes les milices sont replacées dans la case de Milice du Saint-Laurent. Les Français pourraient faire retraite dans la forteresse, mais le joueur français souhaite toujours éviter d'engager son armée principale dans un siège et fait donc retraite vers Bécancour, un espace cultivé.

Les Anglais reçoivent 1 PV pour avoir remporté une bataille rangée contre des Réguliers ou plus de quatre unités. Un marqueur "Siege 0" est placé sur la forteresse de Québec, qui se défendra elle-même bien qu'elle soit vide de toute unité, jusqu'à ce qu'elle soit prise par un Siège et un Assaut (ou un événement SURRENDER!).

* * * * *

EXEMPLE DE JEU DÉTAILLÉ

L'année 1757

Une bonne façon d'apprendre à jouer à *WILDERNESS WAR* est d'installer et de suivre sur la carte cette description complète d'une année exemple du jeu.

Deux joueurs ont décidé de jouer le scénario de tournoi, *Annus Mirabilis*. Ils choisissent leur camp et décident d'utiliser toutes les Règles Avancées.

Ils placent les unités et chefs conformément au déploiement du scénario, choisissant par souci de commodité d'ignorer les désignations historiques, mais s'assurant bien de choisir les types d'unités corrects. Pour que la manipulation des unités soit plus aisée, ils placent Vaudreuil et les unités à Montréal dans la case de Montcalm, ne laissant que Montcalm dans l'espace de Montréal. Le joueur français place également Bougainville et les unités à Ticonderoga dans la case de Rigaud, pour la même raison. De même, Abercromby et les unités à New York City sont dans la case de Loudoun.

Ils placent le marqueur "Provincial Assemblies" sur Supportive, le marqueur VP sur le 4 de la partie française du VP Track, et le marqueur "Season" sur Saison Initiale 1757, côté "French First" apparent.

Ils préparent le jeu de cartes, enlevant les huit cartes qui portent l'inscription "1755 scenarios" (#63 à #70), qui sont des événements que l'on considère avoir été joués et retirés (ils ont eu lieu historiquement) en 1755 ou 1756. Puis un joueur bat les cartes et commence la première saison, Saison Initiale 1757, en distribuant neuf cartes à chaque joueur. Les joueurs reçoivent les mains ci-dessous (les valeurs numériques des cartes figurent entre crochets [#]).

Main française

#14 FOUL WEATHER [2]
#24 NORTHERN INDIAN ALLIANCE [2]
#32 TREATY OF EASTON [2]
#36 FRANÇOIS BIGOT [2]
#37 BRITISH MINISTERIAL CRISIS [3]
#41 BRITISH COLONIAL POLITICS [3]
#44 RAISE PROVINCIAL REGIMENTS [2]
#46 COLONIAL RECRUITS [2]
#48 VICTORIES IN GERMANY [3]

Main anglaise

#5 BASTIONS REPAIRED [1]
#12 AMBUSH! [1]
#17 AMPHIBIOUS LANDING [1]
#22 GOVERNOR VAUDREUIL INTERFERES [3]
#28 IROQUOIS ALLIANCE [3]
#31 CHEROKEE UPRISING [3]
#38 PROVINCIAL REGIMENTS DISPERSED FOR FRONTIER DUTY [2]
#57 BRITISH REGULARS [3]
#59 BRITISH REGULARS [3]

La partie commence alors en alternant les Phases d'Action (en jouant des cartes), les Français jouant les premiers.

Phase d'Action Française Numéro Un : Espérant empêcher l'arrivée de renforts anglais, le joueur français commence par jouer #37 BRITISH MINISTERIAL CRISIS comme Événement. Des cartes citées dans le texte de l'Événement, le joueur anglais n'a en main que deux BRITISH REGULARS et il doit par conséquent se défausser de l'une d'elles. (S'il n'avait eu aucune des cartes de la liste, l'événement français n'aurait eu aucun effet.) Les cartes #37 et #57 vont toutes les deux dans la défausse.

Phase d'Action Anglaise Numéro Un : Le joueur anglais effectue à présent une Phase d'Action, choisissant de faire entrer en jeu des renforts, et joue le BRITISH REGULARS (#59) qui lui reste comme Événement. Il tire tout d'abord un chef au hasard du réservoir de chefs anglais (qui, à ce moment-là, consiste en cinq chefs), obtenant Murray. Il fait ensuite entrer en jeu une nouvelle unité 3-4 à New York City (la plaçant dans la case de Loudoun), et Murray et deux autres 3-4 à Halifax, pour renforcer la menace sur Louisbourg. Puisque la carte #59 porte l'indication "REMOVE" et a été jouée comme un Événement, elle est retirée du jeu plutôt que placée dans la défausse.

Phase d'Action Française Numéro Deux : Le joueur français pourrait déplacer la force de Lévis de Québec à Louisbourg, en réponse au rassemblement anglais à Halifax, mais il décide de faire confiance à sa carte-réponse FOUL WEATHER pour empêcher une attaque amphibie anglaise, et préfère donc jouer à la place #24 NORTHERN INDIAN ALLIANCE pour renforcer sa propre attaque dans la région du Champlain. Il jette un dé (un 4), et parce qu'il a moins de 5 PV, divise le résultat par deux, obtenant 2. Il choisit deux unités — une algonquin et une caughnawaga — et les fait entrer en jeu à leurs villages, respectivement Lac des Deux Montagnes et Kahnawake. Il place également des marqueurs "Alliés français" sur ces deux villages pour montrer qu'ils peuvent à présent être les cibles de raids anglais. La carte #24 va dans la défausse.

Phase d'Action Anglaise Numéro Deux : Le joueur anglais, ayant un événement AMPHIBIOUS LANDING dans sa main et voyant que l'ennemi n'a fait aucun effort pour renforcer Louisbourg, se décide finalement pour un sérieux effort destiné à capturer cette forteresse. Il joue #31 [3] pour activer une force sous les ordres de Loudoun. (Bien que la carte ait un Événement uniquement français, n'importe lequel des joueurs peut l'utiliser pour une activation ou des constructions.) La carte permet l'activation d'un chef d'initiative 3 comme Loudoun et permet également à une force d'effectuer un Mouvement Naval. Le joueur anglais désigne Abercromby comme subalterne (la valeur de commandement d'Abercromby n'est pas plus élevée que celle de Loudoun). Ensemble, la limite d'activation de force de Loudoun et Abercromby est de 14 — c'est plus qu'assez pour commander les trois unités 4-4 et quatre unités 3-4 à New York City. Toutefois, l'ensemble de ces unités ne sera pas nécessaire pour une attaque à pleine puissance sur Louisbourg, et le joueur anglais choisit de laisser un Royal Americans 4-4 et un Régulier 3-4 à New York City, en réserve pour le corridor du fleuve Hudson. Il effectue un Mouvement Naval avec les deux chefs et les cinq autres unités jusqu'à Halifax, un port anglais. (La force se trouvant déjà dans la case de Loudoun, le joueur peut simplement déplacer Loudoun à Halifax, en s'assurant de bien déplacer un 4-4 et un 3-4 de la case de Loudoun vers New York City.)

Phase d'Action Française Numéro Trois : Malgré la formidable force à Halifax, le joueur français continue résolument à réaliser ses plans dans l'intérieur. Il joue #44 [2] pour activer individuellement les unités algonquin et caughnawaga (qui comptent chacune pour une demi-activation), plus un chef, Montcalm. Les unités indiennes et Montcalm se déplacent individuellement jusqu'à Ticonderoga (Fort Carillon), en utilisant le mouvement en canots. Montcalm ayant quitté Montréal sans les unités qui s'y trouvent, le joueur déplace les unités de la case de Montcalm dans la case de Vaudreuil et place Vaudreuil à Montréal.

Phase d'Action Anglaise Numéro Trois : Le joueur anglais répond à la menace contre Hudson Carry en jouant #22 GOVERNOR VAUDREUIL INTERFERES comme Événement. Il peut choisir deux chefs français de son choix et les intervertir. Il choisit Montcalm et Vaudreuil. Le joueur français doit placer Vaudreuil à Ticonderoga et Montcalm à Montréal (retirant les unités de la case de Vaudreuil et les replaçant dans celle de Montcalm).

Phase d'Action Française Numéro Quatre : Le joueur français pourrait utiliser une autre carte pour remettre Montcalm en position, mais décide à la place que la force déjà présente à Ticonderoga est suffisante et il joue #32 [2] pour activer Rigaud — avec Bougainville, deux unités de Réguliers, une de Coureurs et deux d'Indiens — et déplacer la force (par terre ou en canots, peu importe) pour la faire entrer à Hudson Carry North (Fort William Henry). Vaudreuil reste derrière, parce que sa valeur d'initiative est trop élevée pour être activé avec une carte [2] et sa valeur de commandement est trop élevée pour qu'il soit un subalterne de Rigaud. (Bougainville et toutes les unités restent dans la case de Rigaud et le joueur déplace simplement Rigaud dans le nouvel espace.)

La force française a pénétré dans un espace occupé par les Anglais et doit s'arrêter. (La force est plus importante qu'une seule unité d'Auxiliaires et ne peut donc pas s'Infiltrer.) Le joueur anglais doit décider de tenter d'Éviter la Bataille et sortir de l'espace, ou d'y tenter une Interception, ou de ne faire ni l'un ni l'autre. Sans un chef dans l'espace, seule une des deux unités de Provinciaux s'y trouvant pourraient Éviter. Un maximum de quatre unités sous les ordres de Webb — situés dans un espace adjacent, à Hudson Carry South (Fort Edward) — pourraient tenter d'Intercepter. Cependant, le joueur anglais ne veut pas s'engager dans une importante bataille (perdre une bataille impliquant plus de quatre unités

amies coûte un Point de Victoire). Il décide de renforcer William Henry avec une seule unité, dans ce cas, les Rangers. L'Interception réussit (jet de 4), et l'unité de Rangers à Hudson Carry South est placée à Hudson Carry North, et les Français attaqueront au moins les Rangers dans une bataille.

Le joueur anglais doit à présent décider si les deux unités de Provinciaux défendront à l'extérieur du fort avec les Rangers, ou si elles demeureront à l'intérieur. Le joueur anglais décide de risquer ses unités dans une bataille rangée — en partie parce qu'il ne risque aucun PV avec sa force réduite, tandis qu'une victoire lui rapporterait 1 PV, parce que la force française contient des Réguliers (et, même si elle n'avait pas de Réguliers, elle comprend plus de quatre unités).

Les joueurs résolvent la bataille. L'attaquant (le Français) n'a aucun événement qui peut être utilisé dans la bataille. Les Anglais ont un événement **AMBUSH!** dans leur main, mais ne peuvent pas le jouer parce que les Français ont plus d'auxiliaires (deux unités indiennes et une de Coureurs) que les Anglais (une unité de Rangers) dans la bataille. Les joueurs consultent la Table de Résolution des Combats (TRC) et lancent chacun un dé. Les Français ont neuf points de facteurs de combat et les Anglais en ont six. Il n'y a aucun modificateurs au jet de dé (MJD) : l'espace est une région sauvage, mais les deux camps ont des auxiliaires ; et le chef français, Rigaud, a une valeur de Tactique de 0. Le joueur français obtient un 3 ce qui occasionne deux pertes de pas aux Anglais. Le joueur anglais obtient un 4, ce qui a pour résultat d'infliger deux pertes de pas aux Français. Les Anglais retournent leurs deux unités de Provinciaux sur leur face réduite (souhaitant préserver les Rangers, plus précieux). La première perte française doit être une unité de Métier, aussi le joueur français retourne un Régulier 3-4 puis retourne l'unité d'Indiens algonquin. Personne n'a obtenu de 1 ou 6 naturel, par conséquent il n'y a pas de test de perte de chef. Le défenseur remportant une égalité, Rigaud et sa force doivent faire retraite par où ils sont arrivés, jusqu'à leur fort à Ticonderoga, et les Anglais reçoivent un PV, faisant glisser le marqueur "VP" jusqu'à 3 en faveur des Français.

Phase d'Action Anglaise Numéro Quatre : Le joueur anglais décide de puiser dans sa réserve à New York City pour renforcer la défense de William Henry. Il joue #12 [1] pour activer individuellement le Royal Americans 4-4. Il utilise le mouvement en canots pour faire remonter le 4-4 le long du fleuve Hudson jusqu'à Hudson Carry South, puis lui faire emprunter le portage jusqu'à Hudson Carry North. Le joueur français aurait pu utiliser la carte **FOUL WEATHER** qu'il a dans la main pour ralentir les Royal Americans, mais il la conserve pour bloquer une attaque possible sur Louisbourg. Une Interception française à Hudson Carry North n'est pas possible parce que l'espace est déjà occupé par les Anglais.

Phase d'Action Française Numéro Cinq : Ayant lamentablement manqué son attaque sur le Lac George, le joueur français décide de tirer profit des conflits politiques entre la couronne anglaise et ses colonies pour exercer une pression sur leurs frontières. Il joue #41 **BRITISH COLONIAL POLITICS** comme Événement. Le marqueur "Provincial Assemblies" est déplacé d'une case vers le bord français de la carte, de "Supportive" à "Reluctant". Le joueur anglais découvre qu'il n'a que six Provinciaux du Nord sur la carte — toujours dans la limite imposée au Nord — mais il doit retirer de la carte deux unités du Sud pour respecter leur nouvelle limite de deux. Il choisit d'éliminer les unités du Sud à Shamokin et Shepherd's Ferry.

Phase d'Action Anglaise Numéro Cinq : Le joueur anglais remarque l'amenuisement de ses défenses dans le sud, mais il essaie néanmoins de se saisir de l'initiative en lançant son opération majeure de la saison — un assaut amphibie sur Louisbourg. Il joue #28 [3] et déclare qu'il active tous les chefs et unités à Halifax dans une force sous les ordres de Loudoun. Le joueur français peut voir ce qui se prépare et joue immédiatement — avant que le joueur anglais ne déplace sa force — #14 **FOUL WEATHER** (le nom de l'Événement est inscrit sur un fond marron, et il peut donc être joué comme une réponse pendant le déroulement d'une Phase d'Action). La force anglaise est interdite de tout Mouvement Naval, et elle est par conséquent bloquée à Halifax pour la durée de son activation.

Phase d'Action Française Numéro Six : Le joueur français soupçonne à présent que son adversaire a bien une carte **AMPHIBIOUS LANDING** en main. La question demeure de savoir si l'une ou l'autre des deux autres cartes dans la main anglaise est une carte de valeur 3 qui pourrait permettre le Mouvement Naval de plus d'une unité individuelle. Le joueur français décide de courir le risque de cette possibilité, d'ignorer cette menace maritime, et de poursuivre sa guerre frontalière contre les colonies anglaises. Il joue #36 [2] pour une activation individuelle des unités hurons et mississauga (un point d'activation) — qui accomplissent chacune un mouvement en canots (représentant des canoës, naturellement) le long des sept espaces entre Montréal et Oneida Carry West — et des unités shawnee et mingo (le deuxième point d'activation) — qui se déplacent jusqu'à Allegheny South, où elles doivent s'arrêter. Les Provinciaux anglais à Winchester — une unité de Métier — ne peuvent pas intercepter des unités individuelles d'Auxiliaires pénétrant dans Allegheny South parce qu'il s'agit d'un espace de montagne.

Phase d'Action Anglaise Numéro Six : Depuis peu dépourvu de cartes de valeur 3, le joueur anglais doit attendre la prochaine saison pour lancer son assaut naval. À la place il réagit à la menace sur la Virginie en jouant #5 comme carte de construction, terminant le fort à Winchester (Fort Loudoun) — où se trouve une unité de Métier ravitaillée (les Provinciaux du Sud) — afin de libérer l'unité du Sud qui s'y trouve pour Interceptor, pourchasser, ou bloquer les Shawnee et Mingo.

Phase d'Action Française Numéro Sept : Les Français jouent #46 [2] pour activer les quatre mêmes unités indiennes que dans la phase française précédente. (Il incline les quatre unités pour se rappeler lesquelles il a activées, puisqu'il doit exécuter les actions de chacune d'elles successivement).

- a) Les Mingo s'Infiltrèrent à travers l'espace de fortin d'Augusta (plutôt que Woodstock, afin d'éviter une possible Interception depuis Winchester) pour atteindre Culpeper. Ayant terminé son déplacement dans un espace cultivé ennemi, l'unité doit faire un Raid et jette un dé sur la colonne Cultivé de la Table de Raid. Il n'y a pas de modificateurs (il n'y a qu'une seule unité dans la case des Milices Coloniales du Sud). Le joueur français obtient un 4 — un Raid manqué et une perte d'un pas. Il retourne les Mingo et les place dans leur village d'origine, Mingo Town.
- b) Les Shawnee réitèrent l'Infiltration et le Raid contre Culpeper, obtenant un 5 sur le jet de dé — un raid Réussi et une perte d'un pas. Un marqueur "Raided" est placé à Culpeper ; l'unité shawnee est retournée et placée à Logstown.
- c) Ensuite, les Hurons à Oneida Carry West traversent par voie de terre Oneida Castle, Canajoharie et Schoharie — et tentent avec audace d'Infiltrer l'espace d'Albany pour entrer à Kinderhook. (Les villages indiens ne représentent pas d'obstacle au mouvement ; les unités de Métier à Schenectady et Albany ne peuvent Intercepter les Auxiliaires hurons solitaires dans aucun des espaces de régions sauvages traversés ; et les Auxiliaires hurons peuvent entrer dans un espace de forteresse ennemi parce qu'ils tentent de s'Infiltrer.) Le joueur anglais peut maintenant tenter une Interception à Albany avec importe quelle unité ou force à Albany, Schenectady ou Hudson Carry South. Il ne veut redéployer aucune unité, aussi la tente-t-elle avec un Régulier d'Albany (mais il échoue sur un jet de 3). Les Hurons ont traversé un espace cultivé ennemi (Albany) et doivent donc s'arrêter à Kinderhook, où ils font un Raid. Le jet est un 6 — un Succès sans aucune perte. Un marqueur "Raided" est placé dans l'espace et l'unité huron, bien chanceuse, rentre dans les Pays d'en Haut.
- d) Enfin, les Mississauga se déplacent par voie terrestre plein sud jusqu'à Station Point, puis East Delaware, et entrent dans l'espace de fortin d'Easton. Ils ne peuvent pas s'Infiltrer dans Trenton ou Reading parce qu'ils n'ont plus de point de mouvement. Ces Indiens qui veulent faire un raid ayant terminé dans un espace de fortin par ailleurs inoccupé dans le Département du Sud (Virginie, Maryland et Pennsylvanie), les Anglais peuvent déployer une unité de Milice de la case des Milices de ce Département dans Easton pour imposer une bataille avant la résolution du Raid (ce qui est différent de se joindre à une bataille impliquant d'autres unités anglaises, ce qui serait prohibé par le marqueur "Raided" à Culpeper — notez la différence entre les règles 7.3 et 10.2). Les Mississauga doivent attaquer la Milice dans une bataille, subissant un MJD de -1 parce que la Milice dispose d'un fortin. Les deux camps lancent un dé sur la colonne 1 de la TRC, dans ce cas précis les Mississauga comme la Milice n'infligent aucune perte. Le résultat étant une égalité, les attaquants mississauga, ayant perdu la bataille, doivent faire retraite vers East Delaware. L'unité de Milice retourne dans la case des Milices du Sud. Si East Delaware était un espace cultivé, une tentative de raid s'y suivrait, mais il s'agit de régions sauvages.

Phase d'Action Anglaise Numéro Sept : Au cours de sa Phase d'Action, le joueur anglais ne peut pas construire de fortin en réponse aux Raids (il est interdit de construire avec deux cartes de suite). Il n'y a désormais plus d'Indiens proches à chasser avec les Provinciaux de Winchester. Il continue donc à renforcer William Henry en activant le Régulier 3-4 à New York City avec #38 [2] et en le déplaçant en canots jusqu'à Hudson Carry North. (Une carte de valeur 2 ou 3 ne peut activer individuellement qu'une seule unité de Métier.)

Phase d'Action Française Numéro Huit : Le joueur français joue sa dernière carte, #48 VICTORIES IN GERMANY, comme Événement. Il n'a qu'une seule unité réduite de Réguliers, dans la case de Rigaud (ce qui signifie à Ticonderoga), et il la retourne sur sa face à pleine puissance.

Phase d'Action Anglaise Numéro Huit : Le joueur anglais décide de conserver sa dernière carte, #17 AMPHIBIOUS LANDING, pour la saison à venir, afin de garantir qu'il pourra disposer d'un tel Événement pour l'assaut prévu contre Louisbourg. Il place le marqueur "British Card Held" sur l'espace Early Season 1757 du calendrier pour l'aider à se rappeler qu'il n'aura pas le droit de conserver une carte de cette façon lors de la saison suivante.

Saison Avancée 1757

Le marqueur "Season" est avancé sur Saison Avancée 1757 et de nouvelles cartes sont distribuées jusqu'à ce que chaque joueur dispose à nouveau de neuf cartes.

Main française

#1 CAMPAIGN [3]

#2 CAMPAIGN [3]

#8 COEHORNS [1]

#16 GEORGE CROGHAN [1]

#21 LOUISBOURG SQUADRONS [3]

#26 WESTERN INDIAN ALLIANCE [2]
#34 SMALL POX [3]
#35 COURIER INTERCEPTED! [3]
#56 FRENCH REGULARS [3]

Main anglaise

Conservée : #17 AMPHIBIOUS LANDING [1]
#4 CAMPAIGN [3]
#6 SURRENDER! [3]
#7 MASSACRE! [1]
#43 RAISE PROVINCIAL REGIMENTS [2]
#47 TROOP TRANSPORTS [3]
#49 CALL OUT MILITIAS [1]
#54 LIGHT INFANTRY [2]
#58 BRITISH REGULARS [3]

Le joueur française effectue à nouveau la première Phase d'Action.

Phase d'Action Française Numéro Un : Remerciant sa bonne étoile pour avoir tiré #21 LOUISBOURG SQUADRONS alors même que l'armée de Loudoun est dirigée vers le port forteresse français, il décide de risquer le sort de la marine française et joue l'événement (bien que ses effets avantageux pour lui ne dureront qu'une seule main, parce que c'est déjà la Saison Avancée). Il obtient 5 sur le jet de dé, la carte est donc défaussée plutôt que retirée du jeu, et il n'y a aucun impact sur le mouvement naval français ou la capacité anglaise à jouer l'événement QUIBERON BAY. Le joueur anglais ne pourra pas jouer d'événements AMPHIBIOUS LANDING cette saison, et un marqueur "Louisbourg Squadrons – No Amphib" est placé sur le marqueur "Season" comme aide-mémoire.

Phase d'Action Anglaise Numéro Un : Ses plans offensifs contrariés pour la saison, le joueur anglais revient à des mesures défensives. Il choisit #43 pour mener des constructions. (Il ne peut pas jouer l'événement RAISE PROVINCIAL REGIMENTS, parce que les assemblées provinciales sont "Reluctant".) Il ne peut pas terminer le fort en construction à Shepherd's Ferry parce qu'il n'y a pas d'unité de Métier là-bas. Il peut construire des fortins dans des espaces cultivés inoccupés, et fait ainsi à Ashby's Gap (Virginie) et Trenton (New Jersey), pour renforcer la défense contre d'autres Infiltrations indiennes. (Il ne construit pas à Culpeper, pour éviter d'offrir aux Français d'autres PV dans l'espace ayant déjà subi un Raid cette année.)

Phase d'Action Française Numéro Deux : Le joueur français décide d'exploiter le positionnement assez mauvais des forces anglaises pour reprendre l'offensive sur le front central du Champlain — cette fois-ci avec une force bien préparée. Tout d'abord, cependant, il joue #34 SMALL POX comme Événement, désignant Hudson Carry North comme espace touché, qui remplit les conditions requises puisque que cinq unités s'y trouvent. Le jet de dé est un 3, divisé par deux (arrondi à l'entier supérieur) pour donner 2. Le surpeuplement à Fort William Henry a pour conséquence la réduction des unités de Réguliers 3-4 et de Royal Americans 4-4 (le joueur anglais décidant de préserver les Rangers ; les Provinciaux sont inéligibles parce qu'ils sont déjà réduits).

Phase d'Action Anglaise Numéro Deux : Le joueur anglais anticipe la menace sur le Hudson. Loudoun étant trop éloigné, il joue #4 CAMPAIGN comme Événement pour concentrer à Fort Edward une défense sous les ordres de Webb. Il désigne les deux forces qui vont être activées comme Dunbar et ses deux Réguliers 3-4 à Albany et Johnson et ses troupes à Schenectady. Il déplace tout d'abord la force de Dunbar vers Hudson Carry **South**. Ensuite, il déplace Johnson avec les Provinciaux 2-4 et les Highlanders 4-4 vers la même destination, y dépose les unités, puis continue à se déplacer avec Johnson (qui a 6 PM) et retourne à Schenectady — pour être en position si l'occasion de recruter des Mohawks ou les Iroquois devait se présenter à l'avenir.

Phase d'Action Française Numéro Trois : Répondant — ou plutôt surpassant — au renforcement anglais de la région du Lac George, les Français jouent #1 CAMPAIGN comme Événement. Lévis avec ses trois 3-4 se déplace en canots de huit espaces de Québec à Ticonderoga. Puis Montcalm avec la totalité de son armée à Montréal — deux 3-4, une unité de Coureurs, et les Potawatomi et Ojibwa — se déplace en canots pour rejoindre Lévis à Ticonderoga. (Par souci de commodité, le joueur français rassemble tous les chefs et unités sous les ordres de Montcalm — sept 3-4, deux unités de Coureurs, quatre unités indiennes, et quatre chefs — en les plaçant dans la case de Montcalm.)

Phase d'Action Anglaise Numéro Trois : Une véritable menace stratégique planant sur Albany, le joueur anglais utilise #47 [3] pour renvoyer l'armée de Loudoun sur le Hudson. Loudoun effectue avec trois 3-4 et deux 4-4 un Mouvement Naval vers New York City, laissant Monckton et Murray à Halifax avec cinq unités 3-4.

Phase d'Action Française Numéro Quatre : Le joueur français souhaite essayer #35 COURIER INTERCEPTED! avant de lancer son expédition contre Fort William Henry et il le joue donc comme Événement. Il obtient un 4 sur le jet de dé, ce

qui lui permet de choisir une carte au hasard dans la main du joueur anglais. La carte qu'il choisit se révèle être #6 SURRENDER! et il l'ajoute à sa propre main. (Cette carte causera un nouveau battage des cartes à la fin de cette main, à moins que le joueur français ne décide de la conserver jusqu'à la prochaine main.)

Phase d'Action Anglaise Numéro Quatre : Estimant que l'armée à Fort Edward est pour l'instant une défense suffisante contre Montcalm, le joueur anglais utilise le répit offert par le ralentissement des opérations françaises pour faire entrer des renforts en jeu. Il joue #58 BRITISH REGULARS comme Événement, retirant la carte du jeu. Il tire le chef Forbes du réservoir et le place à Philadelphia (pour une éventuelle expédition contre Fort Duquesne). Il prend ensuite trois nouvelles unités 3-4 et choisit d'en placer une à Philadelphia, une à New York City et une à Halifax.

Phase d'Action Française Numéro Cinq : Le joueur français lance maintenant son assaut contre les défenses du Hudson. Il joue #16 [1] pour activer Montcalm et tous les chefs et unités avec lui comme une force, et il la fait entrer dans Hudson Carry North (en plaçant simplement le Montcalm dans cet espace).

Le joueur anglais tente d'Intercepter avec Webb, à la tête de Dunbar et de toutes les unités à Hudson Carry South. Cependant, il obtient un 3 sur le jet de dé et échoue. Il souhaite à présent défendre à l'intérieur du fort, mais seules quatre des cinq unités à Hudson Carry North pourront s'y trouver, et il ne peut pas tenter d'Éviter la Bataille parce qu'il a déjà tenté une Interception dans l'espace. Il décide de défendre à l'intérieur du fort, mais laisse une unité, dans ce cas une unités de Provinciaux réduite, à l'extérieur pour livrer une bataille (il place les quatre autres unités sous le marqueur de fort). L'attaque française est assez puissante pour garantir l'élimination de l'unité, mais le joueur anglais doit lancer un dé pour voir s'il occasionne des pertes françaises. Il obtient un 1 (Sans Effet). Il n'y a pas de test de perte de chef puisque aucune perte de pas n'a eu lieu. L'unité de Provinciaux est éliminée.

L'espace étant occupé par des unités françaises et un fort anglais, un siège commence. Le joueur français place un marqueur "Siege 0" sur le fort. Il ne peut pas encore effectuer de jet sur la Table de Siège parce que sa force n'a pas commencé son activation dans cet espace.

Phase d'Action Anglaise Numéro Cinq : Le joueur anglais n'a plus de cartes de valeur 3 et il ne peut donc pas activer les armées de Webb ou Loudoun pour régir au mouvement de Montcalm. Par ailleurs mal positionné pour secourir le fort assiégé, il décide d'abandonner William Henry à son sort. Il joue #17 pour poursuivre la construction de ses défenses frontalières, plaçant un fortin à Wright's Ferry. (Le AMPHIBIOUS LANDING est inutile à présent, à cause du marqueur "Louisbourg Squadrons" et parce qu'il ne peut pas conserver de carte pour la saison suivante.)

Phase d'Action Française Numéro Six : Le joueur français poursuit à présent son siège de William Henry, jouant #8 [1] pour activer la force de Montcalm. Avec la valeur de tactique de 2 de Montcalm, les Français sont assurés d'atteindre un Niveau de Siège 1 et de pouvoir lancer un Assaut. Mais, le joueur français voulant éviter des pertes possibles (y compris celle de Montcalm) et capturer le fort intact pour accélérer son expédition vers Albany, il joue #6 SURRENDER! (dont le nom est inscrit sur un fond marron, et qui est par conséquent jouable pendant la phase). Il place la carte d'événement face visible sur la pioche pour aider les joueurs à se rappeler qu'il faudra battre toutes les cartes avant la prochaine main. À la suite de la reddition, le marqueur de fort anglais à Hudson Carry North est remplacé par un marqueur de fort français terminé, et les quatre unités anglaises qui s'y trouvent sont déplacées vers Hudson Carry South. Les Français reçoivent 2 PV, faisant passer le marqueur "VP" à 5 pour les Français.

Le joueur anglais tire avantage du fait que sa fortification soit tombée aux mains d'une force comprenant à la fois des unités de Métier et d'Indiens, et il joue immédiatement #7 MASSACRE! (le nom de cet événement est inscrit sur un fond marron, et il est donc possible de le jouer pendant la Phase d'Action française). Le joueur anglais reçoit 1 PV, faisant passer le marqueur "VP" à 4 pour les Français. Les quatre unités indiennes avec Montcalm sont éliminées, et le joueur français retire les marqueurs "Alliés français" de Lac des Deux Montagnes et de Kahnawake, parce qu'il n'y a désormais plus d'unités algonquin ou caughnawaga sur la carte.

Phase d'Action Anglaise Numéro Six : Le joueur anglais fait à nouveau entrer des troupes en jeu avec #54 LIGHT INFANTRY. Le chef qu'il tire est Bradstreet, qu'il place à Albany avec une unité 2-6, plaçant un deuxième 2-6 à Halifax.

Phase d'Action Française Numéro Sept : Ayant perdu les Indiens de Montcalm à cause de ce massacre inattendu, le joueur français révisé ses plans de campagne. Examinant sa main, il décide qu'il aimerait jouer REGULARS et INDIAN ALLIANCE comme événements, lui laissant trop peu d'activations pour continuer sa poussée vers Albany. De plus, les forces anglaises continuant à se renforcer le long du Hudson, il décide qu'il est temps de passer à la défensive dans cette région. Du reste, une zone tampon de régions sauvages est souhaitable.

Il joue #4 CAMPAIGN comme Événement, l'utilisant pour activer l'armée de Montcalm, plus Villiers, à Catarauqui (Fort Frontenac), qui commandera une unité de Coureurs.

- a) Montcalm se déplace vers le nord en canots, laissant sur son chemin vers Ticonderoga une petite garnison d'hiver à Fort Carillon (Bougainville, deux 3-4 et une unité de Coureurs). Il continue avec le reste de sa force jusqu'à Montréal pour y passer l'hiver. Pendant son activation, le joueur français démolit le fort récemment capturé à Hudson Carry North afin qu'il ne tombe pas aux mains des Anglais. Ceci réduit les PV à 3 en faveur des Français.
- b) Avec Villiers, le joueur français tire avantage du fait que Montcalm ait éloigné les forces anglaises de la rivière Mohawk. Villiers et les Coureurs franchissent par voie terrestre les six espaces menant à Schenectady (que ce soit par Oswego ou West Canada Creek n'a pas d'importance) pour faire un Raid. Bradstreet, à Albany, a de bonnes chances d'intercepter (sur un 3 ou plus grâce à sa valeur de Tactique) avec son Infanterie Légère (Schenectady est cultivé, aussi l'Infanterie Légère — des Troupes de Métier — peut intercepter l'unité seule de Coureurs). Mais, couronnant une mauvaise année pour le joueur anglais, il obtient un 2 et échoue. Il n'y a pas de Milice à déployer dans la case des Milices du Nord. Johnson est seul avec des unités ennemies et doit faire retraite, et il est placé à Albany.

Villiers et ses Coureurs font à présent un raid contre le fortin. Ils reçoivent un +1 dû à la valeur de Tactique de Villiers et obtiennent un 4 sur la colonne Fortin. Le résultat est "Succès, 1". Le joueur français retire le fortin de la carte et place un marqueur "Raided" (aucun PV n'est reçu pour avoir détruit le fortin, il a été détruit dans un Raid). Il retourne l'unité de Coureurs sur sa face 0-6 et la place avec Villiers dans la fortification la plus proche, Fort Carillon (l'espace de Ticonderoga).

Phase d'Action Anglaise Numéro Sept : Le joueur anglais doit maintenant jouer sa dernière carte, #49 CALL OUT MILITIAS [1]. Il aimerait obtenir une unité de Milice supplémentaire, particulièrement dans la case du Sud afin de recevoir un -1 contre les raids dans le Sud. Cependant, il veut également sauver au moins une unité de l'attrition qui menace au Fort Edward surpeuplé. Il utilise la carte pour activer individuellement l'unité de Highlanders 4-4 à Hudson Carry South et la déplace vers de meilleurs quartiers d'hiver à Albany.

Phase d'Action Française Numéro Huit : Le joueur français joue maintenant les cartes qui lui restent les unes après les autres, parce que la main anglaise est vide. Il joue #56 FRENCH REGULARS comme Événement, plaçant deux 3-4 à Québec et retirant la carte du jeu.

Phase d'Action Française Numéro Neuf : Il joue ensuite #26 WESTERN INDIAN ALLIANCE comme Événement. Là encore, il a moins de 5 PV et doit diviser par deux le jet de dé (arrondi à l'entier supérieur). Son jet est un 1 qui, divisé par deux et arrondi, reste un 1. Il peut retourner deux unités indiennes réduites pour chaque nouvelle unité qu'il pourrait placer, il utilise donc le résultat pour retourner les unités shawnee et mingo auparavant réduites sur leur face à pleine puissance.

Phase de Retour des Indiens & des Chefs : C'était la dernière Phase d'Action d'une Saison Avancée, aussi arrive le moment de la Phase de Retour des Indiens & des Chefs. Il n'y a pas de chef seul et les seuls Indiens ne se trouvant pas dans des fortifications ou leur village est l'unité mississauga à East Delaware. Le joueur français place l'unité dans l'espace du village mississauga.

Phase d'Enlèvement des Marqueurs "Raided" : Les Français ont trois marqueurs pour 1½ PV ce qui, arrondi à l'entier supérieur, donne 2 PV, déplaçant le marqueur "VP" à 5 pour les Français.

Phase d'Attrition Hivernale : Toutes les unités ne se trouvant pas dans des espaces cultivés amis sont dans des fortifications et dans des piles de quatre unités ou moins, à l'exception de l'armée de dix unités de Webb à Hudson Carry South. L'unité de Rangers (des Auxiliaires) n'est pas concernée. Trois unités de Métier sont déjà réduites, le joueur anglais doit en éliminer deux (chaque unité impaire — la première et la troisième). Il choisit d'éliminer les Provinciaux réduits et les Réguliers 2-4, laissant une unité réduite de Royal Americans en place. Il retourne ensuite les six unités de Provinciaux et de Réguliers restant dans l'espace sur leur face réduite. Les Anglais ont perdu davantage de troupes cette année par faute de privation et maladie qu'au combat.

Phase de Vérification de Victoire : Aucun des joueurs n'a plus de 10 PV, le jeu passe donc à 1758. La carte SURRENDER! a fait son apparition, les joueurs mélangent donc ensemble la défausse et la pioche afin de former une nouvelle pioche pour la Saison Initiale 1758.

L'année 1757 a vu une pauvre planification et de nombreuses occasions manquées dans les deux camps. Même si les Français n'ont réalisé que de petits gains, ils ont réussi à frustrer les Anglais au cours de ce qui a dû être une année décevante pour le roi George. En 1758, les Anglais doivent faire meilleur usage de leur supériorité croissante en effectifs, peut-être par d'importantes expéditions le long du Hudson, vers Louisbourg, ou dans l'ouest pour détruire les bases des raiders frontaliers français et indiens. À présent, le moment est venu pour vous de faire honneur au drapeau et d'améliorer ces résultats !

* * * * *

NOTES STRATÉGIQUES

Généralités

WILDERNESS WAR explore l'interaction entre les méthodes militaires européennes conventionnelles du 18^{ème} siècle et les raids et autres formes courantes de *petite guerre* sur la frontière américaine. Il existe donc deux méthodes globales pour gagner des points de victoire dans ce jeu. Durant le déroulement de leurs campagnes, les joueurs auront à décider entre investir leurs ressources dans l'assemblage d'armées conventionnelles et la capture de fortifications et de villes, ou dans la guerre de raids et d'embuscades sur la frontière.

Les compromis ne seront pas souvent manifestes. La capture d'une forteresse ou d'une ligne de forts et de fortins peut rapporter en peu de temps un important quantité de points de victoire. Mais le gain régulier d'un point de victoire par-ci par-là grâce aux raids — qui sont faciles et présentent peu de risques — peut déboucher sur une avance qui permettra de gagner la guerre avant même qu'une offensive conventionnelle plus difficile à mettre en place et souvent risquée ne donne des résultats.

De même, activer une importante force sous les ordres d'un seul chef peut être une façon très efficace de déplacer des troupes. Mais l'efficacité des activations individuelles — en particulier avec les Indiens — pour les opérations dispersées de raids ne devrait pas être sous-estimée.

La construction jouera un rôle clé dans les deux méthodes de conflit. Le premier moyen de contrer les raids est de protéger les espaces cultivés par des fortins. Seuls, ils augmentent les pertes parmi les raiders. Employés dans un *système* — construit pour fournir une couverture complète et renforcés par la milice et (si vous utilisez la règle d'Interception) des troupes de métier judicieusement disséminées — ils peuvent contrecarrer les plans des groupes de raiders quasiment à chaque fois.

Pour une offensive conventionnelle, les fortins et forts facilitent le mouvement des troupes de métier à travers les régions sauvages et permettent à une garnison d'y passer l'hiver sans attrition. Défensivement, les forts ralentissent une campagne ennemie en forçant l'adversaire à s'arrêter et à mettre le siège. Mais faites attention au nombre de forts que vous construisez et ne manquez pas de les démolir lorsque c'est nécessaire, sinon leur perte rapportera des points de victoire à l'ennemi !

Mis à part les deux styles guerre, les joueurs devront décider sur quels axes géographiques concentrer leurs efforts, et comment et selon quelles priorités s'opposer aux efforts ennemis le long de chacun d'entre eux.

L'importance de l'axe maritime — de Halifax à Louisbourg à Québec — est évident. Il contient deux des trois forteresses de la Nouvelle France, qui valent chacune 3 points de victoire et ne peuvent pas s'enfuir ou être démolies. Et la perte de Louisbourg peut isoler l'armée française de ses renforts de troupes régulières européennes, que ce soit en menant à la perte de Québec ou en faisant pencher d'une façon décisive l'équilibre maritime contre la France à Quiberon.

Une campagne maritime est cependant une affaire dans laquelle les deux camps risquent gros. Chaque débarquement amphibie de réguliers qui est repoussé coûte un point de victoire aux Anglais ; le siège et l'assaut d'une forteresse n'est pas un petit défi ; et si une importante armée anglaise se trouve encore à l'extérieur des remparts de Louisbourg ou de Québec lorsque arrive l'hiver, l'attrition sera dévastatrice.

Pendant ce temps, que se passe-t-il dans l'intérieur des terres ? De multiples axes s'offrent aux deux joueurs pour leurs campagnes conventionnelles — principalement définis par les voies navigables. Le corridor Lac Champlain-Hudson dans le centre est la route la plus directe vers les forteresses ennemies. Mais l'ouest ne devrait pas être ignoré : les cibles lucratives d'Ohio Forks et Niagara sont bien attirantes pour les Anglais ; les Français doivent protéger leur voie navigable vers l'ouest au cas où le renforcement de ces positions deviendrait nécessaire ; et le contrôle de l'ouest — de Ohio à Oneida — gouverne le contrôle des différentes tribus indiennes qui y vivent.

En général, il est avantageux de mener des opérations dans plus d'un théâtre d'opération à la fois, afin de tirer parti des cartes CAMPAIGN qui permettent l'activation de deux forces dans une Phase d'Action.

Une troisième décision stratégique se présentant aux deux camps, après guerre conventionnelle ou guérilla et où frapper, concerne la vitesse des campagnes et l'importance des risques concomitants à accepter. Une approche conservatrice implique la construction de fortifications au fur et à mesure de la progression, principalement pour

s'assurer un itinéraire de retraite au cas où une bataille tourne mal. Mais il faut parfois courir le risque de l'approche audacieuse — une marche rapide le long de pistes en régions sauvages ou un raid à grande distance en canots — pour tirer parti d'une vulnérabilité ennemie passagère... ou simplement pour faire le boulot dans le temps (c'est-à-dire, le nombre de cartes) disponible.

Les Français

Le premier casse-tête pour le joueur français est que faire au sujet de Louisbourg. La perdre rapidement peut contribuer à considérablement gêner une victoire française — mais la perdre avec une importante force française piégée à l'intérieur peut être encore pire ! Ralentissez toute campagne amphibie anglaise avec FOUL WEATHER ou (si vous êtes prêt à courir le risque d'un QUIBERON BAY précoce) LOUISBOURG SQUADRONS si vous les avez, et en mettant la pression sur l'ennemi dans l'intérieur des terres. Tôt ou tard, il vous faudra décider entre défendre en force ou vous retirer sur le Saint-Laurent et vous préparer à vous y défendre. Même sans garnison de réguliers, la capture de la forteresse peut brûler des cartes anglaises, particulièrement si elle est confiée à un chef tactiquement compétent.

Dans l'intérieur, vous commencez avec une supériorité en leadership, en auxiliaires, et (de peu) en réguliers. Vous devriez être sur l'offensive pendant la majorité de la partie — avec des raiders, ou une armée régulière, ou les deux. Contrez les poussées anglaises en vous déplaçant rapidement le long des cours d'eau et des rives de lac, qui fournissent aux Français d'efficaces voies de communications intérieures. Les cibles clés sont pour vous les fortifications anglaises de Hudson Carry ou, dans les scénarios 1755, d'Oswego et Oneida. Le contrôle d'Oswego est particulièrement important pour protéger les longues lignes de communications françaises vers l'ouest et pour empêcher une alliance anglo-iroquoise.

Vous aurez de loin le plus grand nombre d'occasions de raids des deux camps, et vous devez en profiter au maximum. Dans les scénarios 1755, les années initiales sont des saisons de raids en toute liberté — avant que les Anglais ne mobilisent des défenses frontalières à base de fortins, milice, et provinciaux. Employez cette période à produire une avance de points de victoire (qui peut aider à recruter encore davantage d'Indiens) et à forcer les Anglais à investir dans des défenses.

Mais même si les Anglais scellent la frontière, n'abandonnez pas entièrement les raids. Chaque raid aura quelques chances de réussir, et vers la fin de la partie un seul point de victoire en plus peut faire toute la différence. Cette guerre d'incursions est souvent une guerre d'usure, et si vous avez plus d'auxiliaires que l'ennemi a de milices vous pouvez gagner. Contre une défense solide de fortins et de milices, essayez un chef tactiquement capable à la tête de plusieurs auxiliaires : ils auront une bonne chance de vaincre une milice qui serait déployée et auront une chance décente de réussir leur raid. S'ils détruisent le fortin — et que l'ennemi ne le reconstruit pas immédiatement — envoyez davantage de raiders à travers la brèche !

Si vos raids et campagnes vous ont permis d'amasser une avance, il vous faudra décider soit de viser une victoire subite soit de passer à la défensive et tenir jusqu'à la fin. Observez soigneusement l'assemblage des forces du joueur anglais — vous pouvez rapidement perdre vos avantages en effectifs et en leadership s'il obtient les bonnes cartes. Gardez également un œil sur vos propres pertes : la capture de Québec par les Anglais ou, selon la façon dont se déroule la guerre navale, le jeu d'une seule carte (QUIBERON BAY) peut vous priver de la capacité à restaurer les réguliers. Et n'oubliez pas de développer votre milice, qui peut jouer un rôle clé dans la défense du Canada.

Savoir quand évacuer et démolir ses positions est une technique fondamentale pour le joueur français. Si une offensive anglaise progresse avec succès le long d'une ligne de forts et fortins français, vous perdrez très rapidement votre avance en points. N'oubliez pas que chaque petit détachement de *Marine* français perdu sur le champ de bataille peut également vous coûter un point de victoire.

Fort Duquesne à Ohio Forks est un cas particulier. Il est difficile à défendre parce qu'il est situé à plus d'un mouvement du Saint-Laurent. Mais ne l'abandonnez pas trop tôt — il est la clé de la guerre des frontières dans l'ouest et peut amener, par effet d'entraînement, la perte des fortifications françaises situées plus au nord — dont Niagara. Envisagez l'envoi de renforts à Duquesne si les Anglais commencent à assembler des troupes en Pennsylvanie ou en Virginie. Harcelez la progression anglaise à travers les Alleghenies par des attaques d'auxiliaires contre les fortins le long de son itinéraire de progression. Envisagez de conserver une carte "Ambush!" pour la main suivante si vous n'avez pas l'occasion de l'utiliser immédiatement — une embuscade réussie peut renverser le cours d'une campagne, tout particulièrement dans cette région isolée de la carte.

La stratégie globale française que vous devez mettre en œuvre en Amérique consiste simplement à parvenir à une impasse. En fin de compte, le temps se trouve de votre côté. Si vous avez fait usage de votre avantage initial, les Anglais seront pressés par le temps. Vous pouvez perdre des batailles et des territoires et cependant gagner la guerre. Même quand les forces anglaises semblent irrésistibles, vous pouvez l'emporter par des actions de retardement, de harcèlement, des raids, bref en vous faisant le plus gênant possible.

Les Anglais

L'Angleterre a sa marine de guerre, et la mer via Louisbourg ressemble à la route directe vers les organes vitaux de la Nouvelle France. Mais ça n'est là qu'une des façons possibles de parvenir à la victoire — et pas nécessairement la plus aisée. Envisagez toujours la possibilité de consacrer une importante force à une campagne amphibie, mais ne faites pas un fixation dessus au point d'ignorer des opportunités ou des dangers ailleurs.

Une approche flexible est d'amasser des renforts à Halifax et tester la détermination de l'ennemi à résister à Louisbourg. Même si vous n'avez pas de carte AMPHIBIOUS LANDING dans votre main, le joueur français ne peut en général pas en être certain. Vous pouvez le pousser à renforcer ou évacuer la forteresse. L'idéal est d'y piéger une bonne partie de son armée dans un siège. Mais si la défense est trop forte, vous pouvez toujours vous redéployer à New York ou dans le Département du Sud et vous enfoncer dans l'intérieur.

Votre première tâche dans l'intérieur sera probablement de vous occuper des raiders français et indiens. Il existe de nombreuses façons de le faire. Les milices peuvent sembler modestes, mais une fois qu'il y en a deux dans un Département — ou si elles renforcent une ligne solide de fortins — elles peuvent sévèrement restreindre les succès français. Si vous jouez avec les règles d'Infiltration et d'Interception, une ligne d'unités de provinciaux ou de réguliers postées d'espace en espace le long de la frontière vous aidera à intercepter les raiders lorsqu'ils se montrent.

Si votre adversaire montre quand même un penchant pour les raids, songez également à des remèdes offensifs. Si vous jouez sans la règle d'Éviter la Bataille — ou si vous avez des Rangers ou des Indiens de votre côté — vous pouvez fondre sur les groupes de raiders ennemis lorsqu'ils s'arrêtent dans un espace de montagne. Avec des Rangers ou des Indiens, tentez quelques raids sur des villages indiens ennemis pendant que leurs occupants sont au loin. Sinon, le remède le plus direct et durable est de lancer une campagne pour occuper les villages indiens ennemis ou — surtout — les forts français qui soutiennent les alliances et les activités de raids.

Une dernière possibilité est d'ignorer les raiders ennemis et de se concentrer sur la conquête des territoires français. Capturez quelques forts ou une forteresse, et vos points de victoire auront compensé une bonne quantité de raids. Mais jusqu'à ce que vous disposiez de chefs décents et d'une supériorité numérique en troupes de métier, le Français n'aura pas trop de difficultés à réagir à votre offensive. Aussi surveillez attentivement ce niveau de victoire automatique française si votre offensive ne se montre pas rapidement profitable !

Le Lac Champlain est souvent le front principal, mais ne négligez pas les autres théâtres d'opération. Aussi longtemps que des fortifications anglaises couvrent la Oneida Carry, vous faites planer sur Niagara ou le Saint-Laurent supérieur une menace directe qu'il est difficile d'ignorer pour le joueur français. Une présence anglaise à cet endroit ouvre également la possibilité que les Iroquois se joignent à vous, et ils peuvent être d'un grand secours pour vos réguliers dans les régions sauvages, et une menace pour les zones cultivées autour de Montréal. Si les Français contrôlent le corridor Oswego-Oneida, les Iroquois pourraient se joindre à eux — et s'attaquer aux frontières de Pennsylvanie ou de New York.

Ne soyez pas trop découragé par ce qui est arrivé à Braddock sur la Monongahela. Fort Duquesne est en réalité assez vulnérable et une prise juteuse pour vous. Si les Français ne le démolissent pas, sa valeur en points est la même que celle de Montréal ou Québec ; s'ils le font, vous remportez une victoire sans coup férir. De plus, une occupation anglaise de Ohio Forks éliminera en général le problème des raids dans le Sud. Une fois capturé, vous pouvez poursuivre votre progression vers le nord — mais veillez à votre garnison de l'Ohio, ou il y a de fortes chances qu'un ennemi entreprenant essaie de le recapturer !

En tant que joueur anglais, il est facile d'oublier de faire des raids. Vous aurez besoin des quelques auxiliaires dont vous disposez pour protéger et guider vos troupes de métier dans les régions sauvages. Mais si vous pouvez mettre quelques Rangers de côté — ou des Mohawks sous les ordres de Johnson — ils peuvent faire de magnifiques raiders. (Et pourquoi le joueur français devrait-il être le seul à s'amuser ?) En plus des points de victoire, les raids peuvent éliminer des unités indiennes et empêcher cette pénible milice française d'être déployée pour la défense de Québec ou Montréal.

Par dessus-tout : soyez sans cesse en mouvement ! Le temps joue contre les Anglais — en particulier dans le scénario *Annus Mirabilis*. Vous devez prendre des risques. Parfois, vous ne serez pas en mesure de vous permettre toutes les constructions que dictent la prudence. Vous pourriez avoir à courir le risque de cette bataille sans route de retraite afin de vous emparer en temps et en heure du prochain fort français sur votre liste. Vous pourriez même — en de rares occasions — avoir besoin de subir l'attrition hivernale.

Vous ne voudrez pas rechercher ce genre de situations, mais vous ne pouvez pas non plus vous dérober devant elles si la seule alternative est de laisser la guerre tirer à sa fin sans agir. Ne vous laissez pas endormir par le résultat historique : la pression du temps est sur vous. Particulièrement si vous utilisez les Règles Avancées qui requièrent du ravitaillement

pour les sièges et permettent à un Français insaisissable d'éviter les batailles et infiltrer les lignes de fortins, ce tyran qu'est le temps peut faire du camp anglais le plus simulant à jouer dans *WILDERNESS WAR*.

* * * * *

NOTES SUR LES CARTES

Les valeurs d'activation sont données entre crochets [#]. Le paquet de 70 cartes est composé de :

- 23 cartes de valeur 1
- 19 cartes de valeur 2
- 28 cartes de valeur 3.

ACADIANS EXPELLED (*Expulsion des Acadiens*) (#66) [2] : La déportation par les Anglais de la population de langue française de Nova Scotia en 1755 élimina la nécessité d'y maintenir une importante garnison anglaise mais renforça la détermination des Canadiens Français à résister aux Anglais.

AMBUSH! (*Embuscade !*) (#11-12) [1] : La connaissance supérieure du terrain apportée par un grand nombre d'habitants de la frontière pouvait fournir dans les régions sauvages des avantages décisifs en matière de discrétion et d'effet de surprise.

AMPHIBIOUS LANDING (*Débarquement amphibie*) (#17-20) [1] : Un grand nombre de conditions nécessaires — transports navals, navires d'escorte, approvisionnements, embarcations de débarquement — devaient être réunies pour rendre possible une opération amphibie anglaise majeure.

BASTIONS REPAIRED (*Réparation des bastions*) (#5) [1] : Pendant un siège prolongé de style européen, les défenseurs tentaient de détruire les ouvrages des assiégeants par bombardement ou des sorties de faible importance, tout en travaillant à réparer les dégâts causés à leurs propres fortifications.

BLOCKHOUSES (*Casemates*) (#13) [1] : Les colons se construisaient parfois des refuges fortifiés que les raiders ennemis à la recherche de prisonniers évitaient — prolongeant leur exposition en territoire hostile — ou prenaient d'assaut en courant le risque de subir des pertes.

BRITISH COLONIAL POLITICS (*Vie politique coloniale anglaise*) (#41-42) [3] : Le soutien des assemblées coloniales pour la guerre fluctua — atteignant son point le plus bas en 1757 sous l'effet des mesures autoritaires de Loudoun, comme l'hébergement forcé des réguliers chez l'habitant.

BRITISH MINISTERIAL CRISIS (*Crise ministérielle anglaise*) (#37) [3] : Les fortunes de Newcastle, de Pitt et d'autres ministres à Londres connurent des hauts et des bas entre 1755 et 1758, perturbant le soutien matériel en faveur de la guerre en Amérique.

BRITISH REGULARS (*Réguliers anglais*) (#57-59, 64) [3] : La capacité de l'Angleterre à envoyer à travers l'Atlantique une plus importante partie de son armée bien plus petite que ne le put la France fut fondamentale dans la victoire qui s'ensuivit.

CALL OUT MILITIAS (*Appel aux milices*) (#49-52) [1] : Les commandants royaux ou provinciaux faisaient souvent appel aux miliciens du pays pour augmenter les défenses contre les raids et — dans le cas du Canada — pour les batailles importantes.

CAMPAIGN (*Campagne*) (#1-4) [3] : Les deux camps — mais tout particulièrement les Anglais — cherchèrent à développer de multiples axes d'opérations simultanés contre l'ennemi.

CHEROKEES (#30) [1] : Peuple indien du sud des Appalaches entretenant depuis longtemps des relations amicales avec leurs voisins anglais, les Cherokee envoyèrent brièvement quelques 700 guerriers en Pennsylvanie pour servir d'auxiliaires sous les ordres de Forbes.

CHEROKEE UPRISING (*Soulèvement cherokee*) (#31) [3] : Les disputes avec Forbes et des incidents avec des colons anglais le long de la route de retour des guerriers vers le sud s'aggravèrent pour déboucher sur une guerre anglo-cherokee qui détourna jusqu'à 1 300 réguliers dans les Carolines.

COEHORNS & HOWITZERS (*Coehorns & obusiers*) (#8) [1] : Ces armes à tir indirect étaient particulièrement utiles contre les fortifications — si les pièces les plus grosses et leurs munitions pouvaient être halées à travers les régions sauvages en nombre suffisant.

COLONIAL RECRUITS (*Recrues coloniales*) (#46) [2] : La solde et l'approvisionnement des unités coloniales étant au mieux irrégulières, la capacité à combler les vides dans les rangs était pareillement irrégulière.

COURIER INTERCEPTED! (*Interception d'un courrier !*) (#35) [3] : Les communications dans les régions sauvages reposaient sur des individus qui traversaient un territoire souvent peu familier et habité par l'ennemi. Une situation militaire pouvait être renversée par un message intercepté — comme ce fut le cas à Fort William Henry en août 1757.

DIPLOMATIC REVOLUTION (*Révolution diplomatique*) (#69) [3] : L'alliance en 1756 entre la France et l'Autriche anciennement ennemies — et qui allait bientôt inclure la Saxe, la Russie et la Suède — mit en péril les intérêts anglais sur le continent et annonça la mobilisation française pour une guerre globale.

FIELDWORKS (*Fortifications de campagne*) (#9-10) [1] : Le sort de nombreuses batailles — parmi lesquelles celles de Hudson Carry, Ticonderoga, Louisbourg, Québec et La Belle-Famille — fut décidé par l'utilisation de parapets par le défenseur ou par la capacité de l'attaquant à les franchir ou contourner.

FRANÇOIS BIGOT (#36) [2] : Les intérêts des deux couronnes souffrirent durant la guerre du fait d'individus qui étaient à la fois des administrateurs clés et des spéculateurs cupides — mais de personne d'aussi flagrant que cet *Intendant* royal (chef des finances et de l'administration civile) corrompu du Canada.

FRENCH REGULARS (*Réguliers français*) (#55-56, 68) [3] : Malgré le fait qu'elle disposait d'une vaste armée, la stratégie française de rechercher la décision en Europe, couplée à la supériorité navale anglaise, signifia que seule une poignée de bataillons français atteignirent l'Amérique.

FOUL WEATHER (*Gros temps*) (#14) [2] : La nature pouvait faire dérailler les plans les mieux conçus des commandants — en particulier en mer.

GEORGE CROGHAN (#16) [1] : Croghan, Christopher Gist et d'autres commerçants anglais de la frontière fournissaient parfois des guides indiens aux forces anglaises — ou servaient eux-mêmes de guides dans les régions sauvages.

GOVERNOR VAUDREUIL INTERFERES (*Interférence du Gouverneur Vaudreuil*) (#22) [3] : Le Gouverneur-Général du Canada s'opposa au commandant en chef militaire, Montcalm, sur la stratégie à suivre et les affectations de subalternes favoris. (Si Vaudreuil a été éliminé durant la partie, l'événement représente les actions d'un successeur.)

HIGHLANDERS (#60-61, 63) [3,1,1] : En partie suite à une suggestion de Wolfe et à l'influence de Pitt, la couronne leva des unités des Highlands et les envoya prendre part au combat dans les étendues sauvages américaines, où elles se révélèrent être une force d'un *élan* remarquable.

INDIANS DESERT (*Désertions d'Indiens*) (#33) [2] : Plus des alliés recherchant leur intérêt personnel que des subalternes, les guerriers indiens pouvaient proclamer la fin de leur participation à une campagne — dans un accès de dépit ou s'ils étaient repus par les trophées déjà conquis.

INTRIGUES AGAINST SHIRLEY (*Intrigues contre Shirley*) (#70) [2] : Au cours d'affrontements politiques, le Gouverneur William Shirley du Massachusetts s'attira le mécontentement d'autres autorités coloniales et il fut relevé de son commandement après la campagne en grande partie infructueuse de 1755.

IROQUOIS ALLIANCE (*Alliance iroquoise*) (#28) [3] : À l'exception des Mohawk loyalement proanglais, les Six Nations cherchèrent à maintenir leur neutralité, jusqu'à ce que la domination anglaise d'Iroquoia devienne évidente en 1759.

LAKE SCHOONER (*Goélette fluviale*) (#15) [1] : Les deux camps construisirent et firent opérer sur les lacs des flottilles de sloops et de goélettes, dont la puissance de feu pouvait ravager une force ennemie portée par bateau ou détruire les barges de ravitaillement ou de munitions accompagnant une force marchant le long de la rive.

LIGHT INFANTRY (*Infanterie légère*) (#54) [2] : Inspirés par les forces d'adversaires européens tels que les *Grenzer* croates des Habsbourg qui combattaient en ordre relâché, les Anglais alignèrent des compagnies d'infanterie légère dans les régiments réguliers puis des régiments légers entiers recrutés en Angleterre et dans les colonies.

LOUISBOURG SQUADRONS (*Escadres de Louisbourg*) (#21) [3] : L'augmentation des forces navales françaises à Louisbourg aida à parer les plans amphibies de Loudoun pour 1757, mais la posture navale française plus agressive risquait également de modifier l'équilibre des forces sur d'autres théâtres d'opération maritimes.

MASSACRE! (*Massacre !*) (#7) [1] : La tendance des auxiliaires indiens à prendre de force captifs et butin escomptés parmi les troupes s'étant rendues mirent souvent dans l'embarras les officiers européens — en particulier Montcalm — et pouvait alimenter la propagande ennemie.

MOHAWKS (#29) [1] : Alliés des Anglais par l'intermédiaire de liens personnels avec le grand William Johnson de New York, les guerriers mohawk servirent comme la seule force importante d'auxiliaires autochtones à disposition de l'Angleterre pendant la première moitié de la guerre.

NORTHERN INDIAN ALLIANCE (*Alliance indienne du nord*) (#23-25) [2] : Les autorités françaises entretenaient depuis longtemps des relations mutuellement avantageuses avec les tribus de la région du Saint-Laurent, dont beaucoup étaient sous l'influence de missionnaires, et avec les tribus des Grands Lacs au moyen du commerce passant par les forts français.

PROVINCIAL REGIMENTS DISPERSED FOR FRONTIER DUTY (*Dispersion de régiments provinciaux pour servir sur la frontière*) (#38) [2] : Plusieurs colonies répondirent à des raids indiens dévastateurs en plaçant de petits détachements de troupes provinciales en garnison dans des chapelets de fortins — qui se révélèrent être autant des cibles que des obstacles pour les raiders.

QUIBERON BAY (*Baie de Quiberon*) (#62) [3] : Quand la marine française, pressée par le manque de succès ailleurs, entama à la fin de 1759 une concentration en soutien d'une invasion de l'Angleterre, l'amiral anglais Hawke engagea et détruisit une importante partie de la flotte française au sud-est de Brest, coupant de ce fait la Nouvelle France de l'Ancienne.

RAISE PROVINCIAL REGIMENTS (*Levée de régiments provinciaux*) (#43-45) [2] : L'Angleterre jouissait d'un avantage de 10 contre 1 sur la France en matière de population coloniale, mais fut incapable d'en tirer pleinement parti, jusqu'à ce que la révocation de Loudoun et de nouvelles mesures apaisent les relations entre la couronne et les provinces en 1758 et renforcent les effectifs de provinciaux.

RANGERS (#53) [1] : Dans le but de contrer les auxiliaires français et indiens, les Anglais formèrent des compagnies d'élite d'hommes des bois destinées à "errer" (*range*, en anglais) le long de la frontière et à battre l'ennemi à son propre jeu.

ROYAL AMERICANS (#65) [3] : Levés en 1756 en quatre bataillons de 1 000 hommes, essentiellement originaires de Pennsylvanie et de New York, dirigés par des officiers européens, le 60th Royal Americans fut une façon créative de tirer parti de la main-d'œuvre coloniale.

SMALL POX (*Variole*) (#34) [3] : L'inoculation contre cette maladie n'avait pas encore été inventée, et elle ravagea Européens comme Indiens — le cas le plus célèbre étant la garnison de William Henry en 1757.

STINGY PROVINCIAL ASSEMBLY (*Assemblée provinciale avare*) (#39-40) [2] : Les rangs des provinciaux avaient tendance à se faire clairsemés quand les assemblées indifférentes négligeaient de les payer ou les approvisionner — un problème auquel remédia un soutien plus enthousiaste des provinces en faveur de la guerre après 1757.

SURRENDER! (*Reddition !*) (#6) [3] : Les sièges du 18e siècle se terminaient souvent par la négociation d'une reddition et d'une libération sur parole de la garnison plutôt qu'un assaut d'infanterie, si l'assiégeant pensait qu'une résistance honorable méritait de tels conditions — ou souhaitait simplement éviter des pertes — et si les défenseurs étaient prêts à abandonner leur position.

TREATY OF EASTON (*Traité d'Easton*) (#32) [2] : Forbes se trouvant à portée de Fort Duquesne en Octobre 1758, des représentants de la Pennsylvanie et de plusieurs nations indiennes négocièrent une paix entre les Anglais et les tribus de l'ouest.

TROOP TRANSPORTS & LOCAL ENLISTMENTS (*Transports de troupes & enrôlements locaux*) (#47) [3] : De petits contingents de réguliers arrivèrent d'Europe pendant toute la guerre pour compléter les effectifs diminués et, souvent, les unités de réguliers recrutaient des gens du pays en complément.

VICTORIES IN GERMANY (*Victoires en Allemagne*) (#48) [3] : Un commandement brillant de Frédéric de Prusse et Ferdinand de Brunswick, alliés des Anglais, sur le champ de bataille signifièrent que l'Angleterre pouvait alimenter la

guerre européenne essentiellement par des subsides plutôt que des soldats anglais — mais davantage de victoires françaises, russes ou autrichiennes auraient pu inverser cet effet.

WESTERN INDIAN ALLIANCE (*Alliance indienne de l'ouest*) (#26-27) [2] : Les Français parvinrent à impressionner les tribus de l'ouest, au début hésitantes, par leur rapide fortification de la région de l'Ohio, mais ces alliances ne durèrent que le temps de la présence militaire française à Fort Duquesne.

WILLIAM PITT (#67) [3] : Premier ministre de facto à la fin de 1756 et, après un hiatus en 1757, pour la durée de la guerre en Amérique du Nord, William Pitt réorganisa les ressources anglaises dans le cadre d'une stratégie globale et fit de la conquête de la totalité du Canada un des buts de guerre étendus des Anglais.

* * * * *

CHRONOLOGIE HISTORIQUE

Le petit nombre d'Indiens que nous avons ici, réalisant le besoin que nous avons d'eux, sont extrêmement insolents. Ce soir ils voulaient tuer toutes les poules du Général. Ils ont emporté de force des tonneaux de vin, tuent le bétail, et nous devons supporter tout cela. Quel pays ! Quelle guerre !

— Capitaine Louis-Antoine de Bougainville, juin 1758

La guerre qui allait apporter des opérations militaires de style européen d'une importance sans précédent dans les régions sauvages des Indiens d'Amérique du Nord débuta comme une escalade diplomatique — tout d'abord entre la Virginie et le Canada, puis entre Londres et Paris — au sujet de revendications concurrentes sur les terres bordant l'Ohio et ses affluents. La construction de forts dans cette région par les Français et une expédition virginienne pour les en expulser menèrent à des affrontements militaires en 1754, dont les Virginiens sortirent perdants. Une guerre non déclarée étant à présent en cours, l'Angleterre dépêcha deux régiments de réguliers d'infanterie en Virginie tandis que la France envoyait six bataillons au Canada et au "Gibraltar" du Nouveau Monde, la puissante forteresse et base navale de Louisbourg.

La guerre allait être déclarée en mai 1756, prenant finalement au piège les grandes puissances d'Europe et s'étendant sur la planète. Les observateurs perçurent clairement à l'époque les événements militaires en Amérique et en Europe comme étroitement liés, mais et leurs origines et leur plus importante conséquence allaient être en Amérique du Nord.

La chronologie ci-dessous résume ces événements de la façon dont ils pourraient se produire au cours d'une partie de **WILDERNESS WAR** — saison par saison, avec les niveaux de points de victoire correspondants.

Saison Initiale 1755

Tirant profit de la récente construction à Ohio Forks des quatre bastions du Fort Duquesne, les Français scellent des alliances avec les tribus indiennes de la région de l'Ohio, dont les guerriers commencent à se rassembler au fort.

Le Major General Edward Braddock, à Alexandria avec les 44e et 48e d'Infanterie fraîchement débarqués, marche jusqu'à Will's Creek, où il est rejoint par des provinciaux de Virginie et du Maryland pour une expédition contre Fort Duquesne via Laurel Ridge et Gist's Station. Le Gouverneur William Shirley du Massachusetts lève une importante armée provinciale pour l'attaque qu'il projette depuis Oswego contre Fort Niagara, tandis que le Colonel William Johnson de New York doit mener une force mixte de provinciaux et de Mohawk vers le nord contre le Fort Saint-Frédéric à Crown Point.

Saison Avancée 1755

Les Français à Duquesne décident de tenter une embuscade contre l'armée de Braddock tandis qu'elle s'approche du fort. En fait d'embuscade, il s'agit plus d'une rencontre impromptue, mais la force moins importante de Français et d'Indiens utilise le couvert de la forêt environnante pour abattre les colonnes étroitement serrées des tuniques rouges de Braddock, infligeant une défaite décisive aux Anglais (les PV passent à 1 en faveur des Français). Braddock et le commandant français, le Capitaine de Marine Daniel de Beaujeu, sont tués.

Les Français entament la construction d'un nouveau fort (Carillon) à Ticonderoga au sud de Crown Point. Le commandant en chef français, le Baron de Dieskau — reportant à plus tard une attaque projetée contre Oswego afin de répondre à la menace que représente Johnson — fait remonter le Lac Champlain à une armée de réguliers, de Canadiens et d'Indiens. Les forces adverses s'affrontent près de l'extrémité nord de la Hudson Carry, où les troupes de Johnson sont elles aussi en train de construire un fort (William Henry). Au cours de l'engagement, Dieskau est blessé et capturé et son armée renvoyée d'où elle vient. (Les PV passent à 0 pour les Français).

Les forces anglaises sous les ordres du Brigadier Robert Monckton soumettent la résistance française en Nova Scotia et expulsent la population francophone d'Acadie.

La sécurité de Duquesne étant assurée, les Français envoient leurs alliés delaware et des autres tribus indiennes de l'ouest livrer une campagne de raids frontaliers contre le Département du Sud (les PV passent à 1 pour les Français). La Pennsylvanie entame la construction d'un rideau défensif de fortins.

Saison Initiale 1756

Des *Coueurs des bois* et des Indiens, se déplaçant en patins à glace le long de rivières gelées, font un raid contre Fort Bull à la Oneida Carry et le détruisent, démontrant la vulnérabilité stratégique de la position anglaise d'Oswego. Les Shawnee dirigés par les Français mènent des raids contre la frontière de la Virginie, où s'ensuit la construction le long de la vallée de la Shenandoah d'une ligne de fortins, situés à 30 kilomètres les uns des autres.

Shirley — l'officier supérieur anglais en Amérique depuis la mort de Braddock — est relevé de son commandement et l'effort de guerre anglais s'étiole durant l'attente de l'arrivée du nouveau commandant en chef, John Campbell, Comte de Loudoun. Pendant ce temps, le Marquis de Montcalm débarque à Québec avec des bataillons des régiments de La Sarre et du Royal Roussillon et prend le commandement des forces françaises.

Saison Avancée 1756

Les Anglais constituent quatre bataillons de réguliers à partir de recrues coloniales, les "Royal Americans", tandis qu'une unité indépendante de Rangers sous les ordres du Capitaine Robert Rogers du New Hampshire commence à opérer depuis les forts William Henry et Edward. Loudoun débarque à New York City avec des régiments supplémentaires venus d'Angleterre.

Une force de 3 000 hommes sous les ordres de Montcalm (Béarn, Guyenne, La Sarre, plus des auxiliaires) arrive à courte distance d'Oswego, une goélette anglaise opérant depuis la position anglaise sur le Lac Ontario n'ayant pas réussi à repérer la force française avant qu'elle ne soit à terre. Montcalm investit rapidement le fort, capturant la garnison après un bref duel d'artillerie (les PV passent à 3 pour les Français). Il perd par la suite le contrôle de ses auxiliaires indiens, qui prennent un certain nombre de prisonniers anglais, et scalpent malades et blessés au cours d'un massacre de plusieurs heures (les PV passent à 2 pour les Français.) Montcalm rase les fortifications anglaises et retourne sur le fleuve Saint-Laurent.

Le Colonel anglais Daniel Webb, en route le long de la rivière Mohawk pour secourir Oswego, décide à la place de démolir les fortifications anglaises au portage et se retire sur New York.

Suite à Oswego, des représentants iroquois à Montréal offrent quelque soutien aux Français, mais la Confédération Iroquoise (autre que les Mohawk proanglais et quelques Seneca profrançais) reste neutre.

Une alliance entre la France et l'Autriche mène au commencement d'une guerre générale sur le continent européen. Les forces de la France et de ses alliés surpassent grandement en nombre celles de la Prusse, alliée de l'Angleterre, et d'Hanovre, possession anglaise en Allemagne. Pendant ce temps, William Pitt devient *de facto* le Premier Ministre anglais et met en mouvement les prémises d'une stratégie maximisant l'engagement anglais dans le conflit d'Amérique du Nord. La stratégie comprend la levée de nouvelles unités de Highlanders destinées à être envoyées dans le Nouveau Monde.

Des raiders indiens delaware détruisent Fort Granville, un fortin construit par les Pennsylvaniens sur la rivière Juniata. (Les fortins frontaliers anglais se révèlent être autant des cibles que des obstacles pour les raids français et indiens.) En représailles, les Pennsylvaniens font un raid réussi contre le village delaware de Kittaning, forçant les Delaware à se retirer vers l'ouest (les raids nets portent les PV à 4 pour les Français).

Saison Initiale 1757

Les querelles entre un Loudoun autoritaire et des autorités coloniales recherchant leur avantage personnel (comme par exemple au sujet du problème du logement des troupes régulières anglaises) mènent à un soutien de plus en plus réticent des assemblées provinciales pour ce qu'elles commencent à considérer comme la guerre de la couronne — plutôt que leur guerre — contre la France.

Impressionnés par les victoires françaises, un grand nombre d'Indiens des Grands Lacs supérieurs (les *pays d'en haut*) et des villages missionnaires du Saint-Laurent se rassemblent à Montréal.

Une force de 1 600 Canadiens, Indiens et réguliers français — commandée, à l'insistance du Gouverneur français Vaudreuil, par son frère, François-Pierre de Rigaud — avance sur la glace du Lac George pour attaquer par surprise

William Henry. Les attaquants endommagent quelques bâtiments, bateaux et approvisionnements, mais ne parviennent pas à vaincre la garnison du fort et font retraite (les PV passent à 3 pour les Français).

Les provinciaux et la milice du Département du Sud luttent contre d'incessants raids français et indiens. Pendant ce temps, Loudoun assemble une force assez importante de réguliers pour une attaque contre Louisbourg.

Une crise ministérielle évince temporairement Pitt et diffère les renforts destinés à l'Amérique. Sur le continent européen, le roi Frédéric de Prusse, allié de l'Angleterre, se révèle être un adversaire subtil, mais il essuie une défaite majeure à Kolin, qui diminue la pression sur l'alliance franco-autrichienne.

Saison Avancée 1757

Loudoun assemble une formidable force de réguliers à Halifax, mais le gros temps et des escadres navales françaises renforçant Louisbourg retardent l'opération amphibie prévue contre Louisbourg jusqu'à ce que la saison soit trop avancée pour agir.

Les quelques troupes fraîches que les provinces anglaises sont disposées à mobiliser sont occupées à défendre la frontière contre les raids français et indiens. Cette diversion, avec la concentration anglaise à Halifax, donne aux Français l'opportunité de bénéficier d'une supériorité locale en troupes de métier quel que soit l'endroit dans l'intérieur des terres où ils peuvent choisir de les masser.

Montcalm tire avantage de cette supériorité, et de son abondance d'auxiliaires indiens, pour lancer une invasion terrestre en direction d'Albany. Depuis Carillon, six bataillons de réguliers de l'armée, plus des troupes de marine, des Canadiens et quelques 800 guerriers indiens remontent le Lac George en bateaux et en canoës ou traversent les bois en longeant la rive. La force de Montcalm (comptant près de 8 000 hommes avec des mortiers lourds et des canons) fait face à William Henry à une garnison d'un effectif de moins de 2 500 hommes, principalement le 35^e régiment et des provinciaux. (La variole avait récemment frappé les Anglais.)

Après un siège de six jours, et un bombardement qui détruit la majorité des canons de William Henry, Montcalm propose aux Anglais de capituler. Le commandant du fort accepte après que Montcalm lui ait montré un message de Webb basé à Fort Edward, tout près, exprimant clairement qu'aucun secours n'est en route (les PV passent à 5 pour les Français). Alors que les soldats français commencent à s'éloigner du fort, escortant les troupes anglaises ayant déposé les armes, les Indiens de Montcalm se rebellent à nouveau et un nouveau massacre s'ensuit — principalement la saisie de prisonniers et de butin — après quoi les Indiens rentrent chez eux (les PV passent à 4 pour les Français). Sans ses auxiliaires indiens et craignant d'être trop éloigné de ses bases alors qu'approche l'automne, Montcalm démolit William Henry et retourne au nord (les PV passent à 3 pour les Français).

Des raiders français détruisent des villages frontaliers près de Schenectady (combiné avec des raids antérieurs, les PV passent à 5 pour les Français).

En Allemagne, de brillantes victoires de Frédéric contre les Français et les Autrichiens compensent une humiliante capitulation hanovrienne devant les Français à Kloster-Zeven. L'impasse militaire joue contre la stratégie française qui consiste à rechercher la décision sur le continent et permet à l'Angleterre de maintenir Hanovre et la Prusse à flot avec des subsides pendant qu'elle envoie des troupes fraîches en Amérique.

Saison Initiale 1758

C'est l'année où la stratégie globale de Pitt entre pleinement en application. Il remplace Loudoun par son second, le Major General James Abercromby ; promeut au grade de général Jeffery Amherst, James Wolfe et John Forbes, tous trois militairement compétents et les envoie en Amérique ; et restaure les relations avec les assemblées provinciales. Il resserre également le blocus de la France par la Royal Navy, préparant le terrain pour une épreuve de force en mer. En Amérique, les mesures de Pitt ont insufflé à l'effort de guerre anglais une nouvelle supériorité en effectifs de réguliers et de provinciaux.

En Pennsylvanie, Forbes a pour mission de finalement mettre fin aux incessants raids indiens harcelant les colonies du sud en capturant Duquesne. Il assemble une armée qui finira par compter 6 000 Pennsylvaniens, Virginiens et réguliers (dont le 1^{er} bataillon de Royal Americans et le 77^e Highlanders). Il entame la construction d'une route et d'une série de dépôts fortifiés en direction de l'ouest depuis Carlisle (dont Fort Bedford à Raystown et Fort Ligonier juste après Laurel Ridge). Jusqu'à 700 Cherokee des Appalaches du sud se joignent à Forbes, mais des désaccords leur aliènent rapidement les Anglais et finissent par déboucher sur une guerre frontalière ouverte au sud-ouest de la Virginie.

Des raids d'Indiens de l'ouest ravagent les frontières de la Pennsylvanie et de la Virginie.

Abercromby concentre 15 000 hommes, avec 890 bateaux et baleiniers pour les transporter, à l'extrémité anglaise du Lac George pour sa principale poussée de l'année : une attaque contre Fort Carillon. Les réguliers comprennent les

Highlanders du 1/42e Black Watch et les provinciaux comptent d'importants contingents du Massachusetts, du Connecticut et du New Jersey.

Pendant ce temps, Amherst assemble à Halifax une nouvelle force de frappe contre Louisbourg, 12 000 hommes comprenant les 15e, 28e, 35e, 47e, 48e, 58e Régiments d'Infanterie, le 78e Highlanders et les 2e et 3e bataillons de Royal Americans. Bravant les fortifications de campagne françaises, une brigade réussit sous les ordres de Wolfe à débarquer à trois kilomètres de la forteresse et s'ensuit un siège de style européen dans les règles (les PV passent à 4 pour les Français).

Saison Avancée 1758

Le Commandant de Marine français Augustin Drocour défend fermement la forteresse de Louisbourg avec ses troupes de marine et les bataillons réguliers d'Artois, de Bourgogne, de Cambis et de *Volontaires étrangers*. Sept semaines de siège et de bombardement anglais depuis la terre et la mer poussent la forteresse française à la capitulation (les PV passent à 1 pour les Français).

Dans l'intérieur des terres, Montcalm reçoit de nombreux avertissements des préparations d'Abercromby sur le Lac George et concentre huit bataillons de réguliers à Ticonderoga. Malgré le fait qu'il soit néanmoins fortement surclassé en nombre quand arrive la force d'Abercromby, Montcalm résiste devant le fort, derrière des fortifications de campagne ingénieusement conçues. Abercromby ordonne des assauts frontaux contre les abattis et parapets de Montcalm. Tous sont repoussés avec de lourdes pertes (les PV passent à 2 pour les Français).

À cours d'autres options, Abercromby autorise le Colonel John Bradstreet à rétablir une présence anglaise à Oneida Carry et à menacer les Français sur le Lac Ontario. En un audacieux mouvement au nez et à la barbe de la flotte française du lac, Bradstreet capture et détruit Fort Frontenac (les PV passent à 1 pour les Français).

Une avant-garde mixte anglaise en route vers Duquesne tombe dans une embuscade (les PV passent à 2 pour les Français), mais une attaque française et indienne ultérieure contre Fort Ligonier est repoussée.

Les Indiens de l'Ohio décident qu'il est impossible d'arrêter la progression de Forbes et, à un congrès avec les Pennsylvaniens et les Iroquois à Easton acceptent un traité qui les met à l'écart de la guerre. Forbes avance en direction de Duquesne, que les Français surpassés en nombre démolissent avant de faire retraite vers le nord (les PV passent à 1 pour les Français). Les Anglais occupent les Forks et entament la construction d'un nouveau fort à cinq bastions (Fort Pitt), protégeant leur frontière des raids des Indiens de l'Ohio et ouvrant la voie vers l'ouest (les PV passent à 0, puis à 1 pour les Français grâce aux raids de la Saison Initiale).

Saison Initiale 1759

Dans une série de conférences, William Johnson et ses agents persuadent la Confédération Iroquoise de se joindre au camp anglais dans la guerre.

Lançant une campagne contre Québec, Wolfe débarque sur l'Île d'Orléans, non défendue, dans l'estuaire du Saint-Laurent avec quelques 9 000 hommes : huit bataillons de réguliers plus l'imposant 78e Régiment de Highlanders, de l'infanterie légère et des Rangers américains.

Les défenseurs de la Nouvelle France avaient été renforcés juste avant l'expédition de Wolfe par plusieurs transports amenant des remplacements qui s'étaient faufiletés au milieu de la Royal Navy, et par des Canadiens enrôlés dans les rangs des régiments diminués de réguliers. Pour tenir Québec, Montcalm parvient à rassembler cinq régiments réguliers de l'armée, diverses unités de troupes de marine, plus de 1 000 Indiens du Canada et des *pays d'en haut* encore aux côtés des Français, plusieurs milliers de miliciens des régions de Québec, Trois-Rivières et Montréal — et même 150 volontaires acadiens.

Montcalm a également fortifié les approches de la ville avec des redoutes d'artillerie et d'autres formidables fortifications de campagne. Wolfe essaie de percer les défenses françaises à leur extrémité nord-est, Montmorency, mais il est repoussé de façon sanglante (les PV passent à 2 pour les Français). Wolfe envoie également ses Rangers faire des raids contre les zones de Baie-Saint-Paul et Rivière-Ouelle en une tentative essentiellement vaine pour inciter les miliciens canadiens à désertre l'armée de Montcalm.

Saison Avancée 1759

Ayant succédé à Abercromby et ayant transféré son quartier-général sur le front du Champlain, Amherst est en position de tirer avantage de la concentration de Montcalm contre Wolfe. La puissance des forces anglaises sur le Lac George force les Français à abandonner les Forts Carillon et Saint-Frédéric (les PV passent à 0). Amherst progresse méthodiquement, commençant la construction d'un grand fort à cinq bastions à Crown Point.

Sous les ordres de William Johnson une force anglaise qui comprend quelques 1 000 guerriers iroquois investit un Fort Niagara faiblement défendu. Utilisant des travaux de campagne dissimulés dans une embuscade habile à La Belle-Famille, il défait une force de secours mixte française arrivant des forts de l'Ohio (les PV passent à 1 pour les Anglais). Niagara tombe, et avec lui la "Porte des Nations" de la France, son lien avec les alliés et le commerce des *pays d'en haut* (les PV passent à 4 pour les Anglais). Les Français abandonnent les Forts Machault, Le Bœuf, Presqu'île et Rouillé.

En Allemagne, une victoire anglo-hanovrienne à Minden, œuvre du Prince Ferdinand, cause des milliers de pertes françaises et stabilise la situation pour les alliés de Londres. Ce succès sur le champ de bataille concourt à détourner des ressources françaises d'une invasion projetée de l'Angleterre et écarte la nécessité pour d'importants contingents de réguliers anglais de renforcer le continent ou de défendre la patrie.

À Québec, Montcalm bloque Wolfe pendant six semaines encore après Montmorency. Cependant, l'armée de Wolfe finit par contourner les fortifications de campagne de Montcalm sur son flanc droit, par une combinaison de ruse, d'audace et de chance, et elle se rassemble pour livrer bataille sur les Plaines d'Abraham à l'extérieur de la cité fortifiée. Montcalm décide d'engager une bataille rangée avec ses forces (à peu près égales aux Anglais en nombre, mais pas en qualité). Des volées contrôlées de mousquets anglaises mettent en pièce la progression désordonnée française, ce qui aboutit à une victoire anglaise majeure (les PV passent à 5 pour les Anglais). Wolfe et Montcalm tombent tous les deux dans la bataille, et Vaudreuil fait retraite le long du Saint-Laurent. Québec assiégée capitule en six jours (les PV passent à 8 pour les Anglais).

Partant du fort d'Amherst à Crown Point (toujours en construction), les Rangers du New Hampshire de Robert Rogers s'infiltrèrent dans les défenses françaises pour faire un raid contre le village abenaki à Saint-François et le détruire (les PV anglais passent à 9). C'est une force de Rangers bien diminuée qui rentre au Fort No.4 en suivant la rivière Connecticut.

Au large de la côte française au sud-est de Brest, l'amiral anglais Edward Hawke poursuit son homologue français, le Comte de Conflans, et une importante flotte française dans les eaux étroites de la Baie de Quiberon. Par grand vent, Hawke détruit ou fait s'échouer une bonne partie des navires de Conflans — c'est l'une des victoires navales les plus décisives du siècle et une conclusion appropriée à "l'Année des Miracles" de l'Angleterre. Cette victoire stratégique met fin à la menace d'invasion de l'Angleterre, et le Canada est coupé de tout ravitaillement ou renforcement venant de France.

Saison Initiale 1760

L'escalade militaire avec les Cherokee force les Anglais à envoyer les réguliers des 1er et 77e régiments vers les Carolines. Des provinciaux de Virginie sont déjà en train de combattre les Cherokee dans les montagnes du sud.

Décidé à reprendre Québec, le commandant français François-Gaston de Lévis regroupe à Montréal une armée française de 7 000 hommes, descend le fleuve en bateau, et rencontre sur les Plaines d'Abraham une armée anglaise ravagée par la maladie, sous les ordres de James Murray — il lui inflige une défaite et met le siège à la ville (les PV passent à 8 pour les Anglais). Le siège de Lévis ne fait guère de progrès par manque de canons et tout particulièrement de munitions, car c'est la Royal Navy anglaise et non pas la Marine française qui contrôle les accès du Saint-Laurent. Au bout de trois semaines, Lévis lève le siège et remonte le fleuve pour défendre Montréal.

Saison Avancée 1760

Les Anglais entament une campagne de convergence coordonnée sur Montréal. Pendant qu'une force anglaise progresse vers le nord depuis Crown Point et que Murray remonte avec la sienne le Saint-Laurent depuis Québec, Amherst transfère ses troupes sur le Saint-Laurent supérieur et capture un fortin français (Fort Lévis) à Oswegatchie (les PV anglais passent à 9).

Les Français abandonnent Île-aux-Noix sur le front du Champlain, espérant avoir une opportunité d'utiliser leur position centrale à Montréal pour vaincre les trois forces anglaises en approche l'une après l'autre. L'occasion ne se présente jamais, les tenailles anglaises approchant simultanément de Montréal. Les forces françaises et les défenses de Montréal n'étant pas en état d'endurer un siège sans espoir, Vaudreuil et Lévis livrent la ville (les PV passent à 12 pour les Anglais). L'armée anglaise finit l'année en occupation de la vallée entière du Saint-Laurent, d'Ohio Forks et du Lac Ontario — la guerre pour le Canada français est terminée.

* * * * *

NOTES DU CRÉATEUR

WILDERNESS WAR est une adaptation du système de wargame à base de cartes de Mark Herman, initialement apparu dans le jeu *We the People. Hannibal: Rome vs. Carthage*, de Mark Simonitch, peaufina les mécanismes des cartes de stratégie et montra que le système pouvait être adapté de façon heureuse à des époques historiques très différentes. Enfin, *Paths of Glory* de Ted Raicer conduisit le système dans de nouvelles directions en matière de possibilités d'utilisation des cartes de stratégie, de systèmes de combat, et d'unités et renforts présentant des désignations historiques.

WILDERNESS WAR doit aussi beaucoup au jeu pionnier de Rob Markham sur la guerre de Sept Ans au Canada, *Montcalm and Wolfe*. Parmi plusieurs innovations, ce petit jeu pratique mêlait dans le jeu les raids des alliés amérindiens de la France avec d'autres activités et objectifs d'une façon qui était à la fois conséquente et divertissante — un résultat que j'avais essayé d'atteindre mais sans succès dans une campagne de la guerre que j'avais mise en place pour mon groupe de jeu au début des années 90.

Dans les mécanismes de raid de **WILDERNESS WAR**, j'ai bâti sur le succès de la création de Rob Markham. Avec la variété de raiders, de cibles et d'effets de succès — sans parler des options défensives offertes par les milices, les fortins et l'affectation de troupes de métier dans les régions prises pour cible — les escarmouches de la frontière prennent vie dans **WILDERNESS WAR** en tant que jeu à l'intérieur du jeu. Les règles d'infiltration et d'interception ajoutent des possibilités supplémentaires.

Un aspect historique absent de *Montcalm and Wolfe* est la construction et la démolition des forts dans les régions sauvages — une des principales activités stratégiques de la guerre et un des principaux objectifs de ses campagnes. Une autre de ces activités était la construction de routes — comme celles de Braddock et Forbes — typiquement garnies de dépôts d'approvisionnement sur toute leur longueur. Le casse-tête fut pour moi de trouver un moyen de donner aux joueurs la possibilité de se livrer à toute cette activité essentiellement logistique sans complication et ennui.

La solution était de combiner les deux fonctions — fortification et construction de routes — en un choix d'utilisation des cartes qui supplanterait le placement de marqueurs de contrôle politiques (qui n'est pas applicable dans un contexte de régions sauvages). Dans le jeu les fortifications offrent non seulement des avantages défensifs et des bases pour les raids, mais également un mouvement rapide en montagne et en forêt. Les joueurs sont libres d'emmener leurs armées où bon leur semble dans les régions sauvages — mais ils doivent soit prendre le temps de tracer une route de ravitaillement (et d'établir des refuges potentiels pour une retraite) dans la forêt soit risquer de perdre cette armée en cas de désastre. Un camp peut réparer un fort capturé et l'utiliser pour lui-même — mais risque de le voir recapturé par l'ennemi — ou peut choisir de le démolir et de retourner sur ses positions (comme fit Montcalm à Oswego et William Henry).

Dans le jeu, les fortins représentent en général de petits endroits entourés d'une palissade, dont le rôle de dépôts de ravitaillement est aussi important que leurs avantages défensifs. Les forts représentent des constructions de terre et de bois (ou de pierre) avec des bastions, des fossés et des embrasures d'artillerie. Les deux types de marqueurs de fortifications représentent également dans le jeu des activités comme la construction de routes et le déplacement et l'accumulation d'approvisionnements — en résumé l'activité logistique nécessaire pour entretenir une armée européenne dans les régions sauvages américaines. Les forteresses représentent des fortifications particulièrement imposantes et permanentes, ainsi que des villes suffisamment importantes pour pourvoir à leur propre défense locale.

Puisque tant dans la guerre tournait autour de ces forts, nombre des engagements les plus importants furent des sièges plutôt que des batailles rangées. **WILDERNESS WAR** accorde donc une attention particulière à l'art du siège. Un jet de dé sur la Table de Siège représente la construction de tranchées d'approche et de positions d'artillerie suffisamment proches pour produire un bombardement efficace et appuyer un assaut.

Pour explorer les différences et les interactions des troupes de style européen qui effectuaient ces constructions et ces sièges — et les auxiliaires frontaliers qui menaient la *petite guerre* de raids et d'embuscades dans les régions sauvages — **WILDERNESS WAR** s'écarte des simples points de forces génériques pour les troupes et introduit sept types de troupes distincts, différant tous par leurs capacités. Cette partie du jeu connut beaucoup d'évolutions pendant le travail capable de développement de Rob Winslow — principalement dans le sens d'une simplification et d'une réduction des différences. J'espère que les joueurs conviendront que nous avons atteint le juste équilibre entre l'accessibilité et la saveur historique.

Une remarque est nécessaire à propos des types d'unités françaises. Le Canada français avait une milice nombreuse et relativement bien entraînée, assez différente de celle des colonies anglaises décentralisées. Dans le jeu, la majeure partie de cette milice est représentée par les unités de *Coureurs* et par une partie des facteurs de combat des unités régulières françaises. Les unités de Milice Canadienne du jeu représentent des augmentations locales exceptionnelles de la *milice*.

Il y aurait trop à dire au sujet de la composition des divers événements, aussi je ne m'y risquerai pas ici — à deux exceptions près : QUIBERON BAY et SMALL POX.

Lier le lointain événement de la Baie de Quiberon à la lutte amphibie pour Louisbourg peut à première vue sembler étrange. Le prémisses de ce lien est que le succès ou l'échec des actions navales françaises au large de l'Amérique du Nord est un baromètre de leur succès à l'échelon global — et par conséquent de la pression exercée sur elles pour courir des risques dans les eaux européennes qui aboutit à la défaite de novembre 1759.

À l'origine, SMALL POX provoquait une attrition hivernale normale, mais durant le développement du jeu elle évolua pour atteindre une forme propre. Les joueurs pourraient au premier abord questionner la façon dont elle traite les unités indiennes — en particulier, que le camp touché est autorisé à choisir les pertes de pas parmi les Indiens qui sont condamnés à être éliminés de toute façon, protégeant par là même les troupes non indiennes. Cependant, il est bon de noter que les unités indiennes concourent à la taille de la pile qui attire un événement SMALL POX en premier lieu, et que leur vulnérabilité fait de même. Pour le camp qui joue l'événement, le choix d'infliger ou non la maladie sur une pile contenant de nombreux Indiens est plus intéressant car il force à prendre en compte le fait que tous les Indiens sont automatiquement éliminés, mais que les troupes européennes ont des chances de ne pas être touchées. Les prémisses historiques sont que les Indiens étaient particulièrement vulnérables et que les guerriers ne traînaient pas dans les environs si la variole décimait leurs camarades.

La carte de *WILDERNESS WAR* est largement basée sur des cartes d'époque (voir Evans dans les sources choisies), même s'il fut naturellement nécessaire de prendre des décisions — quels espaces sont cultivés et lesquels ne le sont pas, quelles rivières sont suffisamment importantes pour être représentées, et ainsi de suite. Une décision essentielle fut de déterminer quels théâtres d'opération il fallait inclure et lesquels il fallait laisser de côté.

Loin d'être le conflit canalisé que certains ont voulu voir, la guerre connut d'importants combats durant six années sur de nombreux fronts, de l'Ohio à l'ouest jusqu'à Louisbourg sur le littoral — et cela sans même tenir compte des interminables raids et contre-raids qui eurent lieu tout le long de la frontière. La carte devait couvrir beaucoup de choses ; j'ai décidé d'en reléguer certaines à des événements hors carte. Parmi celles-ci figurent la campagne acadienne de 1755 en Nova Scotia et la guerre frontalière de 1759 et 1760 contre les Cherokee dans le sud-ouest de la Virginie et les Carolines.

La région autour de Québec connut un changement majeur durant le développement — l'ajout d'un espace pour l'Île d'Orléans. L'espace supplémentaire rend plus probable dans le jeu une répétition plus fidèle de la fameuse campagne de Wolfe de 1759. Notez que le joueur français pourrait recevoir des renforts d'Europe à Québec même si des unités anglaises se trouvaient à Île d'Orléans mais pas à Québec — les Anglais furent historiquement incapables d'établir un contrôle naval ferme des approches du Canada avant que Québec soit entre leurs mains.

Les conditions de victoire furent l'objet de nombreuses discussions, expérimentations et réflexions. Plus que la plupart des autres aspects de *WILDERNESS WAR*, elles furent non seulement considérablement rationalisées pendant le développement mais également modifiées à plusieurs reprises quant à leur orientation. Avec trop d'attention portée sur Montréal et Québec, les joueurs avaient tendance à ignorer les théâtres d'activité historiques dans l'ouest. Dans le cas contraire, le joueur anglais pouvait de façon fort peu historique ignorer la partie peuplée du Canada — et le joueur français pouvait de même ignorer sa défense. Avec trop peu de motivations sous forme de points de victoire pour faire des raids, la guerre frontalière n'avait jamais lieu ; dans le cas contraire, les Anglais étaient incapables de compenser par des gains territoriaux les dégâts que les raiders français étaient susceptibles d'occasionner dans les premières années de la guerre. Enfin, les niveaux de victoire — y compris la victoire subite — nécessitèrent une mise au point presque sans fin pour parvenir à ce que nous espérons être un combat historique et équilibré. Nous ne pouvons pas attendre d'une partie typique qu'elle recrée la phénoménale “Années des Miracles” anglaise de 1759, mais cela reste possible.

Que devrait accomplir le joueur anglais pour gagner ? La stratégie française globale pendant la guerre de Sept Ans — dont la guerre au Canada n'était qu'une partie — cherchait à vaincre les alliés de l'Angleterre sur le continent européen tout en limitant au minimum les gains anglais dans les colonies. Si la Nouvelle France pouvait tenir — et faire suffisamment de mal aux colons anglais — la France pouvait espérer regagner à la table de négociations les territoires éventuellement perdus, comme cela avait été le cas lors de la guerre précédente. Les conditions de victoire de *WILDERNESS WAR* reflètent à la fois la stratégie défensive assignée à la Nouvelle France et l'érosion progressive des relations entre l'Angleterre et ses colonies, si la couronne anglaise venait à se révéler incapable de protéger les frontières coloniales. Les points de victoire représentent en partie la perception — parmi la population coloniale, en métropole et par les Indiens — du camp qui est en train de gagner la guerre. Si les Anglais peuvent tenir le coup (éviter une victoire automatique française) et gagner assez de territoire pour que les souffrances semblent en valoir la peine — au moins aux yeux des classes qui avaient de l'importance — on peut qualifier la guerre de victoire anglaise.

WILDERNESS WAR doit beaucoup aux créateurs vétérans déjà cités plus haut. J'ai été surpris par la façon dont leurs concepts originaux se sont associés pour produire le jeu sur la guerre de Sept Ans au Canada auquel j'ai toujours voulu jouer. Le jeu reflète également les efforts de Rob Winslow et de ses nombreuses équipes de testeurs, qui conduisirent ce projet jusqu'à quelque chose que les joueurs — qui peuvent ou non être des passionnés de l'ère coloniale — aimeront.

La philosophie continue de GMT Games d'apporter au public des joueurs les époques historiques les moins souvent abordées a joué un rôle décisif ici. Enfin, je dédie ce jeu à Jill, Daniel et Andrew — qui ont enduré avec patience toutes ces années de musique de fifres et tambours.

— Volko F. Ruhnke
Vienna, Virginie
Janvier 2001

* * * * *

SOURCES CHOISIES

Anderson, Fred. *Crucible of War — The Seven Years' War and the Fate of Empire in British North America, 1754-1766* (2000). Présenté comme une analyse de la guerre en tant qu'événement précurseur de la Révolution, ce livre propose également un récit palpitant des campagnes. Les critiques des commandants sont plutôt dures vis-à-vis de Montcalm, Wolfe et Rogers.

Bird, Harrison. *Battle for a Continent* (1965). Chronologies pratiques de raids, batailles et arrivées d'unités.

Chartrand, René. *Québec 1759*. Le plus utile des nombreux livres Osprey traitant de la guerre, en particulier dans ses histoires individuelles de chacune des unités ayant participé à la campagne du Québec. Un autre titre de Chartrand chez Osprey, *Ticonderoga 1758* (2000) fournit la vision la plus claire disponible des manœuvres en jeu dans la débâcle d'Abercromby.

Eckert, Allan. *Wilderness Empire* (1969). Un Shelby Foote sur les guerres coloniales et indiennes d'Amérique. Une narration émaillée de longs extraits de lettres et autres, mais avec également suffisamment de pensées prétendument personnelles des participants pour faire naître le scepticisme. À utiliser avec prudence. Une alternative dans le même esprit est Dale Van Every, *Forth to the Wilderness: The First American Frontier 1754-1774* (1961).

Evans, Lewis. *A General Map of the Middle British Colonies, in America* (1754). L'atlas complet le plus utile de cartes d'époque ayant rapport à la guerre, s'étendant du Kentucky à Montréal et rempli de noms de lieux indiens.

Gipson, Lawrence. *The British Empire Before the American Revolution, Volumes VI & VII* (1959). Riche discussion de la guerre dans le contexte de la stratégie globale anglaise.

Parkman, Francis. *Montcalm and Wolfe* (1884). Le traitement classique de la guerre en langue anglaise. Prose succulente ; sciemment proanglais dans sa déception de ce qu'il advint d'un grand empire français.

Stacey, C.P. *Québec, 1759—The Siege and the Battle* (1959, édition anniversaire).

Steele, Ian. *Betrayals—Fort William Henry & the “Massacre”* (1990). Aurait pu s'intituler “Le dernier des Mohicans : l'histoire vraie”. En plus des événements de William Henry en août 1757, un bon récit des opérations le long du corridor du Champlain. Intéressante discussion des desseins concurrents indiens et français.

Washington, George. *Papers*. Source principale sur les aspects des campagnes en Virginie, en Pennsylvanie et dans la région de l'Ohio auxquelles Washington participa — dont ses tentatives contrecarrées d'opposition aux raids français et indiens sur la frontière de Virginie en 1756 et 1757 alors qu'il commandait le 1er Régiment de Virginie. Si vous n'avez pas l'occasion de faire un saut à la Bibliothèque du Congrès, consultez-les sur Internet.

Pour ceux qui partagent mon intérêt particulier pour le rôle de la Virginie dans la guerre, voir James Titus, *The Old Dominion at War* (1991), Hayes Baker-Crothers, *Virginia and the French and Indian War* (1928), Louis Koontz, *The Virginia Frontier, 1754-1763* (1925), et, pour des histoires orales, Samuel Kercheval, *History of the Valley of Virginia* (1925).

Traduction : **Vincent Lefavrais** (pour toute remarque au sujet de cette traduction, vous pouvez me contacter à l'adresse vincent.lefavrais@free.fr)