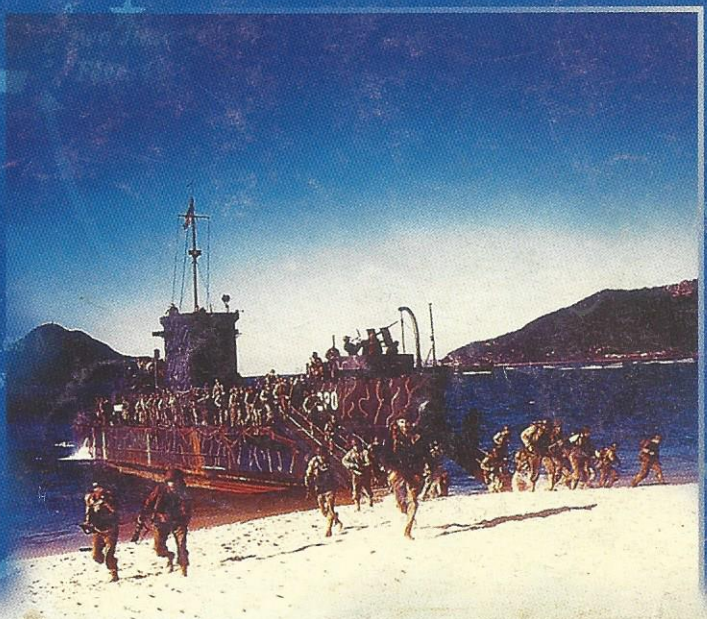
CASUS Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

décembre 93

HORS-SÉRIE N°9

Jeux de stratégie



- DOSSIER ANTIQUITÉ
  De la guerre du Péloponnèse à la technique du coup d'État à Rome
- DOSSIER PACIFIQUE
  Midway et Guadalcanal, autrement !
- WARGAMES AVEC FIGURINES
  Les armées précolombiennes

M 2159 - 9 H - 49,00 F -RD

360 FB - 14 FS - 7.95 $can
Réunion/Antilles/Guyane 58 F

- HASTINGS-1066, LE JEU EN ENCART
  Le jeu du Championnat et de la Coupe de France de wargame
- *ASL : la défense élastique allemande sur le front de l'Est*

Ouï rock you

Bronx agence

Le Temple du Jeu

LYON — BORDEAUX

2 MAGASINS

BORDEAUX
62 rue Pas St Georges
✆ 56 44 61 22

LYON
268 rue de Crequi (7°)
✆ 72 73 13 26

VENTE PAR CORRESPONDANCE

-20 % sur tous les wargames américains jusqu'au 31/12/93 (valable à BORDEAUX, LYON et par VPC)

Liste complète de nos jeux sur simple demande. Grand choix de FIGURINES HISTORIQUES

WARGAMES FRANCAIS

Ailes de la gloire	269 F
Alésia	255 F
Amirauté	159 F
- Mare Nostrum	59 F
Ave Tenebrae	179 F
- Fiefs & Empires	219 F
Bataille de la marne	145 F
Croisades	269 F
Cry Havoc	225 F
- Chateau des templiers	175 F
- Cité médiévale	175 F
Dien Bien Phu	145 F
Dragon Noir	259 F
Dragon Noir 2	259 F
Fantasy Warriors	289 F
Friedland	159 F
Grands Stratèges	319 F
Guerre des Héros	269 F
Guet-Apens	239 F
Kharkov (+ Rostov)	289 F
Kursk	229 F
Les Aigles	289 F
- Supplément N°1	135 F
- Règles 15 mm	99 F
Little Big Horn	259 F
Moskva	229 F
Okinawa	259 F
Siège	225 F
Samouraï	225 F
Solférino	145 F
Viking	269 F
Yom Kippur	259 F

WARGAMES US

	TRADUIT	VO
2° Fleet	389 F	325 F
3° Fleet		379 F
5° Fleet	465 F	379 F
6° Fleet	385 F	315 F
7° Fleet	445 F	365 F
Adv.Squad Leader		525 F
- Beyond Valor		419 F
- Paratrooper		199 F
- Partisan		199 F
- Yanks		379 F
- West of alamein		509 F
- Last Hurrah		169 F
- Hollow Legions		259 F
- Red Barricades		259 F
- Code of Bushido		419 F
- Gung Ho		419 F
- Croix de Guerre		325 F
- Kampfg. Peipper		369 F
Air & Armor		239 F
1863		355 F
Adv.Third Reich		525 F
Aegan Strike	335 F	209 F
Afrika		275 F
Age chivalry		319 F
Ambush	515 F	365 F
- Move out	205 F	159 F
- Purple Heart	309 F	229 F
- Silver Star	319 F	209 F
Air Force	359 F	315 F
- Dauntless	235 F	209 F
Ancients II		255 F
Armée du Nord		395 F
Apache Leader	379 F	315 F
Army group cent.		359 F
Artic storm		229 F
Attack Sub		259 F
Austerlitz		239 F
Back to Iraq		219 F
B 17	339 F	295 F
Balkan front	419 F	365 F
Bat. Auerstaedt		355 F
Bataille Ligny		ND
Bat. Mont St-Jean		385 F
Bataille Eylau		405 F
Bataille Leipzig		459 F
Battle Hymn	435 F	315 F
- Leatherneck	295 F	209 F
Battle of Bulge	239 F	219 F
Battle cry		235 F
Battlefield Europe		269 F
Berlin 45		189 F
Black prince		249 F
Blood & Iron		299 F
Bloody Kasserine		189 F
Britania	285 F	259 F
Break. normandy		315 F
Carrier		365 F
Central america		315 F
Chancellorsville		379 F
Civil War		259 F
Civilization	425 F	399 F
- Western exp.		85 F
- Trade cards		45 F
- Adv.Civilization		315 F
Combined Arms		125 F
Crisis Korea 1995		315 F
Crossbows & can.		315 F
Crusades		315 F
Dark crusade		105 F
D Day 2ème Ed.	245 F	219 F
Desert steel		235 F
Edelweiss		499 F
Embrace a.wind		249 F
Empire in arms		365 F
Fire in the East	815 F	735 F
Firepower		315 F
Fire Team		239 F
First to fight		492 F
Flashp. Golan		419 F
Flat Top	489 F	419 F
Flight Leader	379 F	295 F
France 44		159 F
Frederick great		359 F
Gettysburg		209 F
Give me liberty		259 F
Guadalcanal		365 F
Guderian's Blitzk.		315 F
Gulf Strike 3	499 F	419 F
Harpoon 91		249 F
- Battles WWIII		79 F
- Ship forms		79 F
- Sub forms		79 F
- ASW forms		79 F
- South atlant. w.		119 F
- Troubl. Waters		119 F
Hitler's War	259 F	209 F
IDF		399 F
Imperator		255 F
Imperium		249 F
Imperium Rom.II		329 F
Kingmaker		215 F
Korean War		249 F
Kremlin	225 F	209 F
- Revolution		85 F
Last Victory		349 F
Lee takes comm.		265 F
Lee Vs Grant		219 F
Legend of Hood		145 F
Light Division		295 F
Lion of the North		349 F
Longest Day	955 F	889 F
Luftwaffe	335 F	315 F
Main Battle Tank		325 F
Mid-East Peace		185 F
Midway		220 F
Modern naval b.1		209 F
Modern naval b.2		259 F
Modern naval b.3		269 F
Mosby's raiders		209 F
Mustangs		265 F
Napoleon's battl.		315 F
- Expansion mod.		159 F
Napol. on danube		215 F
Napol. Waterloo		375 F
Nato		209 F
New World		259 F
Omaha beachhe.		189 F
Open fire (solo)	399 F	339 F
Oper. shoestring		369 F
Over the Top		125 F
Pacific War		515 F
Panzer Blitz	279 F	259 F
Panzer Leader	345 F	315 F
Patton's best	335 F	269 F
Pax Britannica		249 F
Peloponnesian W.		315 F
Perryville		195 F
Phase line smash		315 F
Platoon	235 F	209 F
Poland 39		175 F
Prelude disaster		355 F
Race for Tunis		189 F
RAF (solo)		239 F
Raid St Nazaire	295 F	269 F
Red Empire		125 F
Remagen		159 F
Rommel desert		299 F
Rorkes drift		349 F
Royalists & R. II		315 F
Russian campaig.	255 F	229 F
Russian front	319 F	279 F
Salvo II		319 F
Scorched Earth		629 F
Shell shock		379 F
Siege jerusalem		365 F
Smithereens		319 F
Squad Leader	375 F	315 F
- Cross of Iron	319 F	259 F
- Crescendo	365 F	295 F
- GI Anvil Vict.	475 F	389 F
Sands of War		419 F
- Expansion kit		179 F
Shattered states		379 F
Silver bayonet		275 F
Speed of heat		319 F
SPQR		409 F
- War Elephant		165 F
- Consul Rome		179 F
- Pyrrhic victory		179 F
SS Amerika		465 F
Stalingrad		259 F
- Extension 1		65 F
Stalingrad pocket		209 F
Stand & Die 41		629 F
Stonew. Jackson		365 F
Storm Arnheim		159 F
Tac Air	335 F	269 F
Tank Leader W.		229 F
Tank Leader East		229 F
Tarawa		295 F
Tet offensive		419 F
Titan	279 F	259 F
The Glory		195 F
Third Reich	365 F	269 F
Thunder Cassino	285 F	259 F
Tokyo Express		379 F
Up Front	365 F	259 F
- Banzaï	185 F	159 F
- Desert war		125 F
Urals		265 F
Victory norman.		
Victory in pacific	255 F	229 F
Victory in West		349 F
Vietnam	355 F	249 F
War & Peace	355 F	315 F
Warlords		175 F
Winter's war		315 F
World in flames	735 F	565 F
- planes in flames		255 F
- asia aflame		219 F
- africa aflame		219 F
- annual 91		189 F
War for Union		369 F
War Motherland		315 F
West front		539 F
WWII Europe		409 F
WWII Pacific		379 F
Wooden ships	309 F	265 F

COMMAND:

15 spartacus	129 F
17 gettysburg	129 F
18 TET68	129 F
21 blood & iron	125 F
22 antietam	149 F
23 shogun	139 F
24 czechoslovak.	139 F
25 when eagles	139 F

STRATEGY T.

144 à 159	169 F
160 sardinia	179 F
161 successors	179 F
162 clontarf/saip.	179 F
163 seven years	179 F
164 balkan wars	179 F
C3I 1 à 3	65 F
General 28-6	49 F
Europa 18 à 32	49 F

PLATEAU FRANCAIS

Res Publica Romana	379 F
Full Metal Planete	329 F
- Plateau modulaire	129 F
Dune	299 F
Battletech	249 F
Barbe Noire	279 F
Terrain vague	259 F

Comment effectuer votre commande ? Inscrivez les jeux que vous souhaitez commander, notez vos noms et adresses, envoyez ce bon accompagné de votre règlement, sans oublier d'ajouter 35F de frais de port. Vous pouvez aussi effectuer votre commande sur papier libre.

NOM .....
PRENOM .....
N° / RUE.....
CP / VILLE.....

JEUX..... PRIX.....
....
....
....

EXLUSIVEMENT SUR LES WARGAMES US AVANT LE 31/12/93 : -20 %
Frais de port 35F
Total .....

❒ *Je désire recevoir ma commande enveloppée et élégamment présentée avec du papier cadeau.*

CASUS BELLI HS 9

LE TEMPLE DU JEU
VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 47 • 33036 BORDEAUX Cedex • ✆ 56 51 90 51

NOUVEAU A STRASBOURG

WERY

La "Boutique" à rêver

Tout l'univers du jeu et de la simulation

Un nouvel espace loisirs vous ouvre ses portes sur plus de 1000m²
Jeux Descartes - Game's Workshop - TSR - ICE - Oriflam - Paladium...

V.P.C contactez-nous - ✆ 88 21 00 21 - FAX 88 21 00 22 - 77 GRANDES ARCADES 67000 STBG

SOMMAIRE

NEWS 6

LE CHAT ET LA SOURIS
Grande-Bretagne et Espagne à *Empires In Arms* 8

DOSSIER ANTIQUITÉ

• *RES PUBLICA ROMANA*
L'affaire Clodius 12
Technique du coup d'État 14
Petit manuel de campagne électorale 16
Stratégies familiales dans la Rome impériale 17

• *PELOPONNESIAN WAR*
Histoire de la guerre du Péloponnèse 20
La géographie du conflit 23
Athènes pouvait-elle réussir ? 26

• *GBOA/SPQR*
Le résultat historique : toujours respecté ? 28

WARGAME AVEC FIGURINES
Les armées précolombiennes 32

WARGAMES ET JEUX PAR CORRESPONDANCE
Pourquoi et lesquels ? 38

***HASTINGS-1066*, LE JEU EN ENCART**
Historique de la bataille 41
Règles, carte et pions du jeu en encart 43

EUROPA UNIVERSALIS 59

DOSSIER *A S L*
Doctrine tactique 60
Scénario 63
Leçon de combat 64

DIPLOMATIE
Pour une déontologie du jeu 68
Portrait : le Grouillot 70

DIPLO ET COMMUNICATION D'ENTREPRISE 71

DOSSIER GUERRE DU PACIFIQUE

• *PACIFIC WAR*
Le supplice chinois 74

• *MIDWAY ET GUADALCANAL*
Modification de règles 77

• *FLAT TOP*
La bataille de Guadalcanal, historique 80
Etude de jeu 82
Scénario : la 2e bataille de la mer de Corail 84
Des variantes pour *Flat Top* 85

ADVANCED THIRD REICH
Compte-rendu de partie (2e volet) 86

HISTORIQUE
Idées reçues sur la Seconde Guerre mondiale 90

V FOR VICTORY
L'avenir passe-t-il par l'ordinateur ? 95

CONFLITS DANS LES ÉTOILES
La guerre dans la littérature de science-fiction 98

CRITIQUES LIVRES 102

OÙ TROUVER LES JEUX ? 106

ÉDITORIAL

Peut-être est-il encore trop tôt pour crier victoire, mais qu'importe ! Une première manche a été remportée. Depuis des années, des esprits chagrins répétaient qu'une revue française de wargame n'était pas viable, que son public ne dépasserait jamais les 2000 lecteurs, etc. Mais les faits (qui, comme chacun sait, sont têtus) ont eu raison d'eux : notre premier hors-série Jeux de Stratégie s'est vendu à près de 12000 exemplaires, et même les résultats du sondage qui se trouvait dans ses pages ont dépassé toutes nos espérances : plus de 400 réponses (ce qui est énorme) et de l'enthousiasme à revendre... La preuve est donc faite : les wargameurs existent, sont nombreux et passionnés, attendent avec impatience un média qui leur soit propre et n'hésitent pas à le faire savoir. À ce sujet, même s'il n'y a pas de sondage dans ce numéro-ci n'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos réactions (bonnes ou mauvaises, toutes sont utiles). D'ailleurs, vos réactions à ce «premier» numéro nous ont permis de corriger le tir. Exit donc la rubrique Nostalgia et celle consacrée aux jeux « de pions ». Arrivée définitive d'une rubrique consacrée à ASL ; apparition d'une rubrique News. Aidez-nous à l'alimenter. Enfin, de façon générale, vous constaterez que ce hors-série prend une coloration nettement historique et « wargamistique ». C'était là le souhait le plus unanimement partagé.

Un mot toutefois sur cette notion de « wargame ». Ceux qui ont l'habitude de lire ma prose savent que, par ce mot, je me refuse catégoriquement à ne désigner que les seuls wargames « traditionnels » avec pions en carton et cartes à hexagones. Les simulations historiques avec figurines et les jeux de diplomatie multijoueurs sont également des war-games, au sens premier du terme. Or, ce sens premier est tout à fait satisfaisant. Le fond passe avant la forme. Voilà pourquoi ces jeux continueront d'avoir toute leur place dans nos colonnes. Les conflits ne se jouent pas qu'aux échelons tactique et opérationnel, mais également (surtout ?) politico-stratégique. La guerre est un tout dont nous ne négligerons aucune facette. C'est là, un avis partagé par la plupart des wargameurs. Cela dit, d'autres améliorations restent à venir. Nous en sommes pleinement conscients. Rome ne s'est pas faite en un jour...

Outre l'existence d'un média, le wargame a besoin, pour vivre et croître, de productions nationales. Là aussi, un frémissement se fait sentir depuis quelque temps. Jeux Descartes avait lancé le mouvement avec *Grands Stratèges* et *Res Publica Romana* ; Eurogames a suivi avec la série *Étoile rouge et Croix noire* et Oriflam avec *Les ailes de la gloire* ; Ludodélire, jusqu'à présent absente du monde du wargame, va embrayer avec la re-publication des excellents jeux napoléoniens de Didier Rouy, autrefois édités chez Socomer ; et une nouvelle société, Azure Wish Éditions, fait une entrée en fanfare avec *Europa Universalis*. Quel Noël ! À propos d'*Europa Universalis*, nous ne sommes pas peu fiers, à Casus Belli, d'avoir en quelque sorte servi d'« agence matrimoniale » entre le créateur de ce jeu et un nouvel éditeur qui cherchait un jeu original et de qualité pour faire son entrée sur le marché. Nous leur souhaitons à tous bonne chance ! Quant à nous, nous apportons notre modeste contribution à cet effort en vue de la création d'un véritable « parc » de wargames en français. Depuis déjà quelques années, nous publions des jeux conçus par des wargameurs de l'Hexagone (!), même si leurs systèmes de simulation sont bien souvent inspirés de créations américaines. Nous récidivons avec *Hastings-1066*, jeu créé par Nicolas Pilartz, qui devrait être le jeu officiel du prochain Championnat de France de Wargame. Nous vous tiendrons informés dans le Calendrier de Casus Belli. Le wargame a gagné une bataille mais il n'a pas encore gagné la guerre. « Hasta la vittoria, siempre ! »

Laurent Henninger

COUVERTURE Guerre du Pacifique, *Photo Keystone*. Tapisserie de Bayeux, XIe siècle, *avec l'autorisation spéciale de la ville de Bayeux.*

NEWS

NOUVEAUTÉS

AVALON HILL

War The Fuggle est un wargame pour débutants sur la guerre d'Indépendance américaine. Il bénéficie d'un système entièrement nouveau, utilisant des cartes à jouer pour le déplacement des armées ou l'usage de moyens politiques.

Breakout : Normandy a pour thème la première semaine de combats qui suivit le débarquement du 6 juin 1944 (dont nous fêterons le cinquantenaire en 1994). Il s'agit d'un wargame à carte « à zones », à la manière de *Turning Point : Stalingrad*.

Storm over Arnhem est un classique. Son thème : l'opération aéroportée Market-Garden, en 1944. L'originalité de cette réédition consiste dans le fait que le jeu est en encart d'un livre sur le sujet.

Kampfgruppe Peiper 1 est le second module historique pour *Advanced Squad Leader* (après *Red Barricades*). Il a pour sujet les combats désespérés que se livrèrent les forces américaines et les SS autour du village de Stoumont, en Belgique, durant la bataille des Ardennes.

AZURE WISH ÉDITIONS

L'éditeur d'*Europa Universalis*, publiera bientôt **La Foi et le Glaive**, un jeu diplomatique sur les grands affrontements entre religions du Haut Moyen Âge, et **Grand Siècle** sur les luttes pour l'hégémonie européenne au XVIII[e] siècle. Sont également prévus un jeu de plateau à thème *heroic fantasy* et un jeu de combat naval simple.

CLASH OF ARMS

Cet éditeur de Pennsylvanie s'apprête à publier un jeu sur la bataille de la Marne, en 1914, et un autre sur l'emploi des premiers blindés, en 1918.

GMT GAMES

Pour cause de succès mondial (sans blague !), SPQR et Great Battles of Alexander sont momentanément indisponibles. De nouvelles versions seront bientôt rééditées, avec des règles débarrassées de quelques erreurs.

JEUX PAR CORRESPONDANCE

Pour ceux qui sont intéressés par l'article sur les jeux de stratégie par correspondance, voici deux nouveaux venus :

- **Mecha-Tech** est un jeu de combat entre robots, proche de *Battle Tech*.
Contacter PBM Komett, 5 rue de Lesseps, 75020 Paris. Tél. : (1) 44 64 95 35 ; Fax : (1) 43 71 54 89.
- **Survivor One** est un jeu de conquête militaire dans un monde postapocalytique. Contacter Délires SARL, 58 avenue de Wagram, 74017 Paris.

LUDODÉLIRE

Cet éditeur, qui a déjà à son actif l'édition d'excellents jeux de plateau (*Full Metal Planète, Formule Dé, SuperGang*, etc.), se lance dans le wargame. Pour les fêtes de fin d'année, nous devrions ainsi voir dans nos boutiques des jeux napoléoniens de Didier Rouy, autrefois publiés par Socomer. Ludodélire a prévu d'en sortir de nouveaux, dès le mois de juin. Bienvenue !

OMEGA GAMES

La firme de Floride republie **Eastern Front Solitaire**, **War to the Death** (Espagne, 1810-1813) et **Napoleon's Leipzig Campaign**. **War Plan Orange** est un recueil de scénarios d'histoire alternative pour Carrier War. Le système de jeu en solitaire **Ranger** (opérations de patrouille des forces spéciales américaines) sera réédité et s'enrichira de nouveaux modules.

ORIFLAM

Réédition d'un jeu mythique (DragonPass), **La guerre des héros** est un wargame à la charnière du jeu de rôle... Infanterie, cavalerie sont doublées « d'unités » moins classiques : géants, esprits, magiciens ; plus de 300 pions, plusieurs scénarios pour 2 ou 3 joueurs. Une superbe réalisation !

THREE-SIXTY

En complément de l'article sur *V for Victory* (p.95-97), sachez que **Gold-Juno-Sword** est disponible sur PC et sur Mac. Comme chaque nouveau scénario de ce jeu, il comprend une nouvelle version du système, compatible avec les anciens scénarios (sauf *Utah Beach*, dont il faut se procurer un upgrade baptisé version 2.0). Vient également de sortir la **quatrième version du jeu** : l'interface est plus lente car plus complète mais l'ordinateur joue bien mieux. Finies les parties de plaisir où l'on pouvait atteindre les plages du débarquement le 12 juin avec la 17[e] PanzerDivision SS. L'ordinateur devient un adversaire sérieux.

MANIFESTATIONS

WARGAME

- **11,12,13/11/94 XI[e] Championnat de France** La finale du XI[e] Championnat de Wargame se déroulera les 11, 12 et 13 novembre 1994. Mais dès le mois de janvier, des sélectives auront lieu dans chaque région de France (et même en Belgique) sur Grands stratèges (Jeux Descartes), Hastings-1066 (Casus Belli), Kursk 43 - Opération Citadelle (Eurogames).
- **11-13/03/94. 1[re] Coupe de France de Wargame** sera créée par la FFJDS à la mairie du XV[e] à Paris, dans le cadre de la rencontre « Souvenir impérial » (voir ci-contre), sur le jeu en encart de ce numéro : Hastings-1066. Le système utilisé pourrait être proche de celui de la Coupe d'Europe des clubs champions de football.
- **8-9/01/94. 1[er] tournoi des maîtres (Masters).** Il va se dérouler en prenant comme base les 12 premiers de l'ancien classement de la CPF (Classement Permanent Français) qui va bientôt être remplacé par un classement type ELO et le tournoi de Paris du 10 au 12 décembre qui aura donc attribué les dernières places disponibles pour les 1/8[e] de finale. Lieu de la manifestation : CLD Dauphine-Université Paris IX, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75016 Paris.

L'ancienne équipe (*CCFW*) qui fait vivre le Championnat de France depuis plusieurs années va donc travailler en coordination avec la *FFJDS*.
Pour tous renseignements:
• *FFJDS* - Coordination tactique: Nicolas Pilartz, 9-11 rue du Chevalier de la Barre, 75018 Paris.
• *CCFW* - Création Organisation Test: Claude Renaud, 6 promenade Saint-Leufroy, 92150 Suresnes.

- **7-8/05/94. Tournoi ASL**. A 220 km de Paris et d'Amsterdam, à 120 km de Bruxelles et à 300 km de Londres, Villeneuve d'Ascq est le lieu de rendez-vous privilégié des joueurs européens d'ASL. Pour sa quatrième édition, ce 4[e] tournoi

V. F.

L'Œuf Cube, la célèbre boutique parisienne, propose des traductions de qualité pour un certain nombre de wargames. Ainsi, tous les chapitres d'ASL y sont disponibles en français au prix de 25 F le chapitre. Une nouvelle traduction sort chaque mois. Dernières en date : Lion of the North (GMT Games) et Afrika (The Gamers). L'Œuf Cube : 24, rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 45.87. 28.83.

V. P. C.

• *Cape Cod Connection Europe* vend des wargames par correspondance. Son adresse est: Cape Cod Connection (Europe), Alain Egger, CP 677, 2501 Bienne/ Biel, Suisse. Tél.: 19.41.32. 227.361; fax: 19.41.32.236.710. (24h/24).
• Autre société de vente par correspondance, *999 Games* organise tous les ans, au printemps, une grande manifestation ludique à Eindhoven, aux Pays-Bas, manifestation qui pourrait bien devenir un jour le « Origins » européen et que nous vous invitons à aller fréquenter ; ils disposent de toutes les nouveautés ainsi que d'un stock impressionnant de collector's.
Surveillez le calendrier des manifestations dans les pages de Casus Belli bimestriel. Chaque année, de nombreux éditeurs et créateurs américains font le voyage. Au printemps dernier, c'étaient par exemple Richard Berg, Gene Billingsley (GMT Games), Dean Essig (The Gamers) et Ed Wimble (Clash of Arms). Pour l'heure, voici l'adresse de 999 Games : Rondeel 134, 1082 MH Amsterdam, The Netherlands.

CLASH OF ADRESSE

Nouvelle adresse : Clash of Arms, The Byrne Building (2nd floor), Lincoln and Morgan Streets, Phoenixville PA 19460, USA.

CASUS BELLI. Hors-série n° 9 décembre 1993 - février 1994. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Dépôt légal : 4[e] trimestre 1993. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1993. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, M[me] Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. **DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. **RÉDACTION.** Rédacteurs en chef : Laurent Henninger & Didier Guiserix. Secrétaire de rédaction : Daniel Pujol. Maquette : Jean-Marie Noël assisté de Philippe Blondeau. Secrétariat : Kooka Latombe-Arbia. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Didier Guiserix. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeur marketing et commercial adjoint, directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit marketing : Capucine Thévenoux. Chef de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Abonnements : Patrick Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Pierre Bieuron. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26. **PUBLICITÉ.** Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71. **ABONNEMENTS.** Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Parix Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant. Tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT- Tél. : (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél. : (16) 32.39.50.71

est organisé avec les revues Tactiques, ASL News, Casus Belli, Histoire et Maquettisme, 39/45 Magazine ; les Editions Heimdal, Eurogames Editions ; les magasins Rocambole et l'Oeuf Cube. Pour tous renseignements, contacter Jean-Luc Baas (1-40.85.01.99) ou François Doudrenghien ; tél. : (16) 20.47.49.98.

Pour vous inscrire, envoyez avant le 15 avril 1994 vos coordonnées complètes ainsi qu'un chèque de 50 F à : François Doudrenghein 4, rue du Blason bat. 62. appt. 149, 59650 Villeneuve d'Ascq. Vous recevrez en retour : le règlement du tournoi, un exemplaire des scénarios à jouer, un plan d'accès à la salle, le détail des possibilités d'hébergement.

DIPLOMATIE ET INVITÉS

Attention ! Compte tenu de la multiplication des rencontres, la FFJDS ne garantit ni la date ni le lieu indiqués, et ne diffuse que les informations qui lui sont parvenues. Les joueurs sont donc invités à prendre contact directement avec l'organisation de la manifestation s'ils désirent y participer. Par contre, les informations certifiées et celles de dernière minute seront disponibles sur le répondeur de la FFJDS : (1) 46.43.06.99.

● **18-19/12/93. Ve Championnat d'Ile-de-France et Tournoi des Hauts-de-Seine**. Contacter Cédric Bouchet, 2 allée du Grand Tulipier, 92410 Ville d'Avray ; tél. : 47.09.61.45. Lieu : Château de Ville d'Avray, 8 rue de Marnes, gare : Sèvres-Ville d'Avray (par Saint-Lazare).

● **8/01/94. Tournoi des Challengers 93.** Dernière sélection (inscription gratuite et sur place) pour le Ve Masters. Ce tournoi n'est ouvert qu'aux joueurs classés sous le dernier qualifié et inscrit pour le Masters. (Voir ci-dessous.).

Trophée Machiavel. Il fera s'affronter le samedi 8 janvier 94, pour le titre de Prince, les 7 meilleurs joueurs de l'année 1993 comptant au moins 14 parties jouées, à l'université Paris IX Dauphine.

● **9/01/94. Masters 1993.** Il sera disputé de 9 h à 20 h, à l'université Paris IX Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, Paris XVIe ; tél. sur place : CLD, 44.05.44.38. M° Porte Dauphine. Sont qualifiés : le tenant du titre (Merghem), le Prince 1992 vainqueur du Trophée Machiavel (Delmotte), les quatre Maîtres Diplomates (Malki, Serrano, Gomes, Blanchot), et enfin les 29 (à 35) meilleurs joueurs suivants comptant au moins 7 parties jouées. S'y ajouteront 7 joueurs disposant d'une « wild card » et 7 joueurs qualifiés à l'issue du Tournoi des Challengers (disputé la veille, 9 h-20 h, au même endroit), c'est-à-dire les 7 meilleurs pays. Contacter Rodolphe Bazin, 68 bd Pasteur 75015 Paris ; tél. : 43.20.35.16.

● **15-16/01/94. Ve Championnat d'Ile-de-France et Tournoi de Seine-Saint-Denis.** Contacter Vincent Boutan, 88 av. Mozart, 75016 Paris ; tél. : 42.88.70.18. Lieu : EPITA, 106-112 bd de l'Hôpital, 75013 Paris. M° Campo Formio.

● **5-6/02/94. Xe Championnat de France** et **Coupe de Champagne**, **Grand Prix de Reims**. Contacter l'ESC Reims au 26.08. 16.69, ou Sébastien Scherr, 12 chaussée Bocquaine, 51000 Reims ; tél. : 26.40.66.18.

● **12-13/02/94. Ve Championnat d'Ile-de-France et Tournoi des Yvelines**. Contacter Christophe Mallard, 32 bd de Courcelles, 75017 Paris ; tél. : 39.67.88.68. Lieu : HEC, à Jouy-en-Josas.

● **26-27/02/94. Xe Championnat de France** et **Coupe de Belgique**, à Namur. Contacter Jean-Louis Delattre, 106 av. du Petite Sart, B-5100, Jambes, Belgique ; tél. : (19.32) 81.30.13.71.

● **16-17/03/94. Xe Championnat de France** et **Coupe de Provence-Alpes-Côte d'Azur**, **Grand Prix d'Aix-en-Provence**. Contacter Samy Malki, 42 rue du Puits neuf, 13100 Aix-en-Provence ; tél. : (16) 42.96.60.51.

● **11-12-13/03/94. Souvenir impérial**. Lieu : mairie du XVe, 31 rue Peclet, 75015 Paris. M° Vaugirard. Cette importante rencontre, qui débute le vendredi à 11 h, regroupe des compétitions majeures :

— 1re Coupe de France de Civilisation
— 1re Coupe de France de Wargame, sur Hastings-1066 (voir ci-contre)
— 1re Coupe de France de Figurine, sur Héroïka (thème 1er Empire)
— 4e Coupe de France de Diplomacy
— 2e Trophée Cambronne, sur Empires in Arm, campagne d'Egypte
— Trophée Lyautey-Duplex, sur Pax Britannica
— Trophée Patton, sur World in Flames

Contacter Rodolphe Bazin, 68 bd Pasteur, 75015 Paris ; tél. : 43.20.35.16.

● **19-20/03/94. Ve Championnat d'Ile-de-France** et **Tournoi du Val-de-Marne.** Contacter Yael Touboul, 14 rue M. Berthelot, 78400 Chatou ; tél. : 39.52.06.33. Lieu : l'ESIEA (Paris XVe).

● **26-27/03/94. Xe Championnat de France** et **Coupe d'Aquitaine**, **Grand Prix de Bordeaux**. Contacter l'IEP Bordeaux, tél. : 56.84.42.52.

● **9-10/04/94. Ve Championnat d'Ile-de-France** et **Tournoi du Val d'Oise**. Contacter Emmanuel Lorge, résid. Les Estudines, appt. 1010, 5 rue de l'Aven, BP 8440, 95807 Cergy-St-Christophe ; tél. : 34.22. 13.30. Lieu : l'ESSEC, à Cergy.

● **30/04-01/05/94. Finale du Ve Championnat d'Ile-de-France** et **Tournoi de Paris**. Contacter le Club Loisir Dauphine et Frédéric Chanfrau, 1 pl. du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75016 Paris ; tél. : 44.05.44.38. Lieu : université Paris IX (Dauphine).

● **14-15/05/94. Xe Championnat de France** et **Coupe de Normandie, Grand Prix de Caen**. Contacter Thibault Constans, 175 rue de Javel, 75015 Paris. Lieu : l'université du Phénix à Caen.

EURO-DIPLOMATIE

● **EuroDipCon I**. L'Association Européenne de Diplomacy (EDA) et la Fédération Française des Jeux de Diplomatie et de Stratégie (FFJDS) ont présenté l'EuroDipCon I, le Ier Championnat d'Europe de Diplomacy, à Paris, à mairie du XVe puis au Centre de conférences internationales du ministère des Affaires étrangères, les 22, 23 et 24 octobre 1993. 194 joueurs ont participé (nouveau record du monde de participation), 82 parties ont été jouées.

Champion d'Europe 1993 : Samy Malki (Aix-en-Provence), vice-champion : Patrice Blandin (Toulon), 3e : Philippe Gomes (Portugal), 4e : Bjorn Von Knorring (Suède), 5e : François Doucet (Sartrouville), 6e : Antonio Ribeiro Da Silva (Portugal), 7e : Antoine De Torquat (Paris).

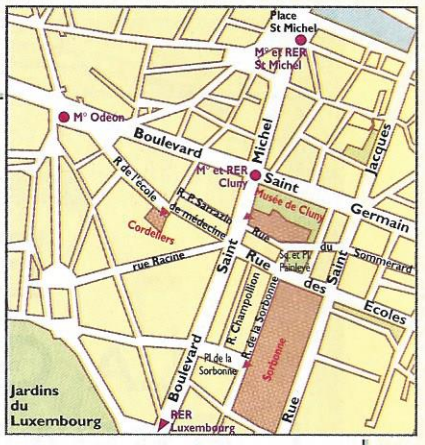
Meilleure Négociatrice européenne 93 : Elise Brun.

Plus infâme Judas européen 93 : Bruno Berken (Belgique).

Equipe championne d'Europe 1993 : les C.R.S, Champetier, Lorenceau (Fabrice et Pierre-Etienne), Sebeyran.

Pays représentés. En Europe : Allemagne, Autriche, Belgique, Danemark, Espagne, Finlande, France, Grèce, Italie, Portugal, Royaume-Uni, Suède, Suisse. Hors Europe : Algérie, Chili, Iran, Israël, Liban, Tunisie, États-Unis.

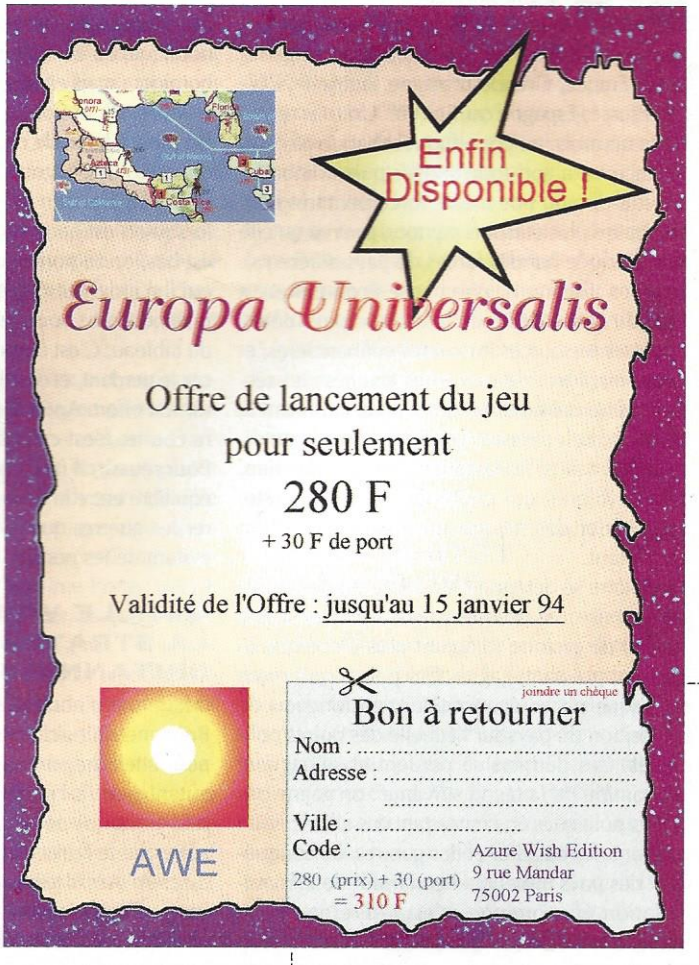
Renseignements : écrire au 11 rue Molière, 75001 Paris, tél : 46.43.06.99, ou contacter le Coordinateur Diplomacy, Rodolphe Bazin, 68 bd Pasteur, 75015 Paris, 43.20.35.16. ■



SALON DE L'HISTOIRE

Pour sa seconde édition du 25 au 28 mars 1994, le salon biennal s'est rapproché du cœur historique de Paris. Ce salon est une véritable mine pour qui s'intéresse aux multiples aspects de l'Histoire, et plus particulièrement au Moyen Âge, thème de cette année. Casus Belli sera présent, avec un stand et des initiations sur *Fief*, *Grands Stratèges* et bien sûr *Hastings-1066*. Les diverses activités se répartissent entre trois sites : le musée du Moyen Âge des thermes de Cluny (l'entrée se fera exceptionnellement par le boulevard St-Michel), le couvent des Cordeliers (entrée 15 rue de l'Ecole de médecine) et la Sorbonne. Si vous connaissez mal le quartier latin, reportez-vous au petit plan ci-dessus.

PUBLICITÉ



Le chat et la souris

La Grande-Bretagne et l'Espagne à Empires in Arms

Lors de la répartition des différentes puissances avant une partie d'*Empires in Arms*, la Grande-Bretagne est en général l'un des pays les plus convoités, et l'Espagne est probablement celui qui l'est le moins. Il est vrai que, convenablement jouée, la Grande-Bretagne est sans doute le pays qui a le plus de chances de remporter la partie. Mais ce qui semble se présenter comme la meilleure stratégie pour la perfide Albion donne de bonnes chances à l'Espagne de tirer son épingle du jeu, voire de coiffer les Anglais au poteau ! Et il est heureux, d'ailleurs, que ceci soit possible, car si des stratégies gagnantes existaient à coup sûr à ce jeu, il perdrait bien de sa saveur.

Commençons par présenter sommairement *Empires in Arms* pour ceux qui ne le connaîtraient pas. Il s'agit d'une simulation stratégico-diplomatique des guerres napoléoniennes de 1805 à 1815. Chaque joueur dirige un pays : France, Grande-Bretagne, Autriche, Russie, Prusse, Espagne ou Turquie. Un tour représente un mois, au cour duquel chaque pays ou alliance va à son tour bouger puis combattre (c'est-à-dire qu'une même force peut très bien combattre plusieurs fois par tour, pourvu qu'elle soit attaquée par des forces de pays différents). Tous les trois mois, une phase économique a lieu, au cours de laquelle chaque pays détermine ses ressources humaines et financières, et peut ainsi lever de nouvelles troupes ; les ressources humaines disponibles en déterminent la quantité, et les ressources financières la qualité. Il en va ainsi de la milice, qui ne coûte rien, à la cavalerie, qui coûte les yeux de la tête, sans parler des navires au prix d'acquisition exorbitant.

La victoire se détermine en totalisant des points de victoire. Le premier pays à arriver à son niveau de victoire (d'autant plus élevé que le pays est puissant) gagne. Ces points sont reçus à chaque phase économique, en fonction de la position du pays sur l'échelle des points politiques. Ces derniers se perdent et se gagnent en continu de la façon suivante : on gagne des points politiques en contractant des alliances, en gagnant des batailles et des guerres, en conquérant des pays mineurs et en faisant de la manipulation économique, c'est-à-dire en levant moins d'impôts et/ou en recrutant moins de soldats ; à l'inverse, on perd des points politiques en dénonçant des alliances, en déclarant des guerres, en les perdant, en perdant des batailles, des pays mineurs conquis, en ayant sa capitale occupée par l'ennemi lors de la phase économique, ou en faisant de la manipulation économique, mais en augmentant cette fois impôts et levées de troupes.

De plus, à la fin de chaque phase économique, chaque pays gagne ou perd des points politiques en fonction de sa position sur l'échelle : lorsqu'on est haut, on redescend, et lorsqu'on est bas, on remonte ; c'est-à-dire qu'un pays à qui il n'arriverait rien et qui n'en ferait pas plus, reviendrait au bout de quelque tours au milieu du tableau. C'est une manière de ne pas enfoncer le perdant, et d'obliger le gagnant à maintenir son effort. Après tout, le peuple à la mémoire courte, n'est-ce pas ?

Pour réussir, il faut donc maintenir un difficile équilibre entre le beurre et les canons, ne déclarer les guerres qu'à bon escient, et surtout en évitant de les perdre.

Quelle va donc être la stratégie britannique ?

Il faut tout d'abord remarquer que la Grande-Bretagne doit accumuler beaucoup de points pour atteindre son niveau de victoire, presque autant que la France. Il est vrai que c'est le seul pays qui peut gagner en empêchant les autres de le faire, mais mon expérience à *Empires in Arms* tend à montrer qu'empêcher l'ensemble de la carte d'atteindre son niveau de victoire avant 1815 relève de la gageure. Donc, il faut gagner. Par conséquent, accumuler des points. Surtout, et d'abord, ne pas se faire reléguer dans les profondeurs du tableau des points politiques, éviter à tout prix d'être obligé de demander la paix.

La Grande-Bretagne a, en ce domaine, un avantage considérable : c'est une île. Pour la forcer à se rendre, pour l'envahir, il faut y débarquer et s'y maintenir. Ce n'est pas chose aisée. Les règles navales pipent sciemment les dés en faveur de la Royal Navy. En effet, les Britanniques choisissent au début de chaque tour à quel moment ils effectueront leur phase navale (alors que l'ordre des autres est fixe), et ils ont des bonus qui leur permettent en général de tirer en premier, ainsi qu'un bonus au dé de combat. L'un dans l'autre, il faut avoir un avantage d'environ 50 à 60 % sur les Anglais pour avoir une chance sur deux de gagner la bataille.

Voici un facteur dont il est très important de se souvenir. Il est souvent possible à une coalition de débarquer dans les îles britanniques en utilisant un grand nombre de flottes de transport, plus que les Anglais n'en disposent eux-mêmes. Cela garantit que, même si tous les navires anglais pulvérisent leurs adversaires, il en passera toujours.

Mais ceux-ci risquent fort de se sentir bien seuls. Car cette stratégie de débarquement dispersé, donne la possibilité à la Royal Navy de se livrer à un véritable massacre. Autant de bâtiments disponibles en moins pour les batailles suivantes, et autant de points politiques donnés à la Grande-Bretagne ! Et une fois les bâtiments coulés, ils ne seront plus là pour transporter ou escorter des renforts.

En définitive, l'expérience montre que ce genre d'expédition tourne le plus souvent à l'avantage des Britanniques (qui doivent cependant faire preuve d'un sang-froid certain).

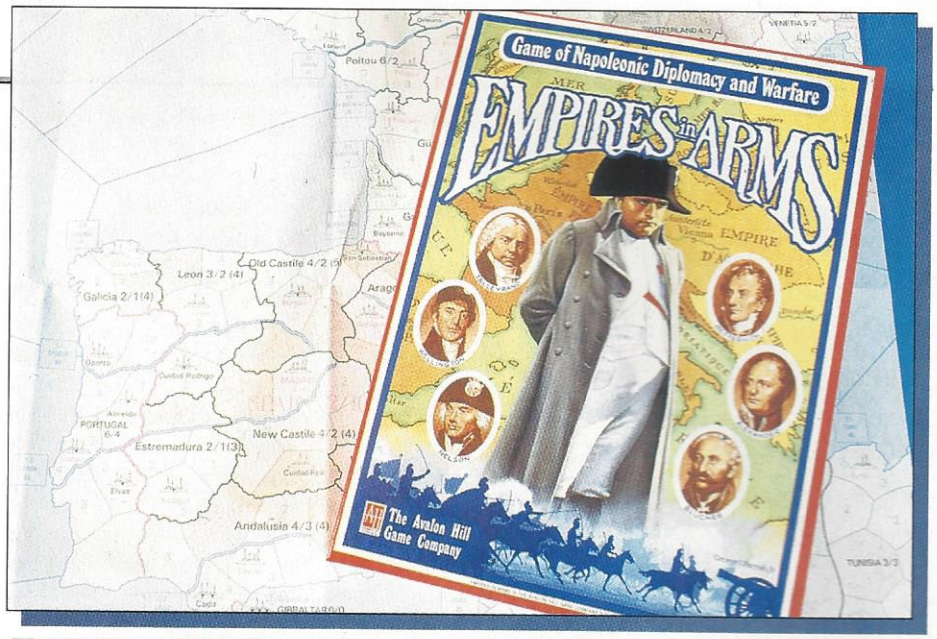
Rule, Britannia ! Rule the Waves !

Donc, la seule menace qui pèse vraiment sur *Britannia*, c'est de ne plus « commander aux flots ». Le premier but de la politique et de la stratégie britannique consistera à empêcher toute puissance donnée d'acquérir les moyens de concurrencer la domination maritime britannique, ainsi que d'empêcher la constitution d'une coalition anti-anglaise suffisamment puissante et durable pour menacer cette suprématie navale. Idéalement, cela va jusqu'à faire en sorte que les navires directement contrôlés par Londres soient plus nombreux que ceux contrôlés ou susceptibles de l'être par le reste de la carte.

Un premier constat s'impose : le pays le plus riche de la carte, et de très loin, c'est la France. Quand la Grande-Bretagne aligne péniblement un revenu trimestriel de $120 (eh oui ! dans ce jeu australo-yankee, on compte en dollars) quand les choses vont plutôt bien, une Francè qui tient l'Italie et les minuscules principautés allemandes peut allègrement aligner $200, voire plus. Par conséquent, il est d'importance capitale que la France soit occupée à dépenser tout cet argent à autre chose qu'à construire des navires. Pour cela, il faut qu'elle fasse la guerre — Napoléon ne décevra pas, le pousser dans les bras d'Athéna est presque aussi facile que s'il s'agissait de Vénus. De surcroît il faut que la guerre lui coûte cher. Pas trop cependant, car il est indispensable que la France ne perde pas.

Ah ! ce n'est pas pour rien que l'on surnomme l'Angleterre la perfide Albion. En effet, la France représente la source d'une telle psychose de la part des autres pays que très souvent, s'ils voient une ouverture, ils n'hésitent pas à frapper très fort. Ergo, plus d'épouvantail français. Privés d'épouvantail français, contre qui vont-ils se battre ? Entre eux, peut-être. Mais il y a de fortes chances pour que le Français, désormais jugé inoffensif d'après les standards militaires continentaux, n'arrive à les convaincre de se jeter sur l'Angleterre (qui s'est servie d'eux, qui se bat toujours jusqu'au dernier Prussien, etc.). Et une union continentale contre la Grande-Bretagne est presque assurée de gagner à la longue.

Donc, éviter aussi la chute totale de la France. En fait, la manœuvre n'est pas si difficile que cela, et les moyens d'y parvenir font aussi le jeu, à court terme, de la Grande-Bretagne. D'une façon générale, la structure idéale (au moins sur la première moitié du jeu) consiste en une alliance solide avec l'Espagne, une bonne alliance avec la Prusse et l'Autriche, et une hostilité plus ou moins prononcée avec la Russie et la Turquie.



Foreign Office, forward !

L'Alliance avec l'Espagne est fortement souhaitable, car elle garantit à la Royal Navy la maîtrise des mers. L'Espagne possède la deuxième flotte d'Europe en 1805, et une alliance Grande-Bretagne/Espagne possède plus de navires que toutes les autres puissances réunies. A long terme, une alliance espagnole permet de ne maintenir qu'une présence navale réduite en Méditerranée. C'est très pratique pour libérer quelques flottes afin de se constituer une marge de manœuvre pour aller guerroyer ailleurs. Une telle alliance peut aussi intéresser l'Espagne, pourvu que cette dernière ait le cran de tenir tête au Français (ce qui demande surtout une bonne diplomatie). Nous verrons plus loin pourquoi. Pour l'instant, disons simplement qu'à la longue, une telle alliance, mutuellement avantageuse, risque fort de l'être surtout pour l'Espagne.

L'alliance avec l'axe austro-prussien se passe de commentaire. Les ennemis sont les mêmes : la France, surtout, et puis ni l'Autriche ni la Prusse ne font jamais confiance à la Russie, ni, et encore moins, à la Turquie.

De par sa position géographique et son antagonisme avec la Grande-Bretagne en Méditerranée, la Turquie est un allié naturel de la France. Comme c'est de surcroît un pays plutôt faible, c'est une cible de choix sur laquelle l'Autriche peut se refaire quelque peu après avoir été déplumée par la France. Conclusion logique de la part de la Sublime Porte : autant attaquer l'Autriche en même temps que la France, c'est beaucoup plus facile ainsi.

La Turquie étant amie de la France, est donc une ennemie de Sa Majesté Britannique. Et nous verrons que cela tombe fort bien.

La Russie pose un autre type de problème. Idéalement, les Austro-Prussiens veulent l'avoir de leur côté ; sans les troupes russes, une guerre contre la France a de fortes chances de mal tourner. Seulement voilà, une Russie devenue puissante peut très vite se découvrir des ambitions, en particulier sur les territoires polonais détenus par la Prusse et l'Autriche. Ce qui fait qu'en général, personne, ni le Russe, ni les Austro-Prussiens, n'ont envie de voir trop d'armées russes en Allemagne. Les uns parce qu'une France en relativement bon état les intéresse comme allié potentiel à moyen terme. Les autres parce que les petits états allemands n'ont pas besoin de grand frère russe. Pas question de voir la Russie s'emparer de pays mineurs en Allemagne. Donc, dans l'idéal, Autriche et Prusse aiment bien la Russie, à condition qu'elle soit faible. Ce qui va tout à fait dans le sens des intérêts britanniques. Une Russie faible ne contribuera que peu à l'effort commun antifrançais, cela assurera normalement des guerres longues et coûteuses pour tous les protagonistes.

Mais il ne faut pas que la France gagne, en tout cas pas trop. C'est là que les troupes anglaises viendront jouer leur rôle. Ce qui ne pourra guère se faire avant 1806 toutefois, puisque ce n'est qu'en janvier de cette année que la Grande-Bretagne reçoit son premier leader d'armée, et non des moindres : Arthur Wellesley, plus connu sous le nom de duc de Wellington. De même, il faudra bien attendre 1806 avant de disposer d'une force terrestre un tant soit peu décente (l'armée britannique commence avec seulement 19 facteurs d'infanterie – un facteur représente de 1000 à 2000 hommes selon les armées –, contre, par exemple, 75 pour la Prusse, ou 125 pour la France).

Dieppe plutôt qu'Overlord

Les débarquements anglais en France quand la Grande Armée est engagée en Allemagne centrale ont le don d'énerver la France. Une quarantaine de facteurs anglais peuvent faire de gros dégâts si le Français ne s'occupe pas de cette épine dans son pied. Seulement, quarante facteurs emmenés par Wellington ne valent pas la même chose que quarante Prussiens. Le morceau est plus dur à avaler. C'est au minimum un travail pour Davout et une paire de gros corps français. En bref, cela signifie le détachement d'une fraction importante de l'armée française,

ce qui devrait soulager une coalition austro-prussienne en difficulté.

La meilleure tactique dans ce genre de situation est celle de la guérilla. Le premier but de la force d'invasion sera d'investir un port afin de pouvoir rembarquer lorsque les Français contre-attaqueront. Grâce au moral élevé des « Habits rouges », aucun problème insurmontable ne devrait se poser. Ensuite, si possible, essayer d'investir un port abritant des navires français, afin de les éliminer. Enfin, une ou deux capitales de province (la Normandie et la Bretagne, par exemple), pour réduire le revenu français. Si vraiment le Français ne réagit pas, on peut se risquer jusqu'à Paris.

Dès que des troupes françaises à l'allure puissante s'approchent, il faut tout de suite rembarquer. Une bataille n'est bonne à livrer que lorsqu'on a de bonne chance de gagner, ce qui n'est pas évident contre les Français. Ou lorsqu'on y est obligé. Avec le haut moral des Français et des Britanniques, les batailles durent longtemps, et les pertes sont lourdes. Or, l'armée britannique a toutes les peines du monde à remplacer ses pertes. Il faut par conséquent éviter la bataille et rembarquer au premier signe annonciateur de l'orage.

Ce genre d'opération, répétée si nécessaire, devrait convaincre les alliés de la volonté guerrière de la Grande-Bretagne, sans trop entamer la puissance de feu française, mais en donnant néanmoins de temps à autre un petit ballon d'oxygène aux états allemands.

Il ne s'agit que d'opérations accessoires, périphériques. Car n'oublions tout de même pas que le but principal est d'amasser des points de victoire. A cet effet, il faut gagner des batailles, et elles sont plus faciles à gagner contre des adversaires au moral faible : la Turquie et la Russie.

La Turquie, avec ses armées féodales au moral médiocre et ses côtes étendues impossibles à défendre, constitue la cible rêvée de l'Angleterre. En plus, l'Espagnol est là pour aider à encaisser les inévitables pertes. Un associé intéressé toutefois, avec lequel il faudra compter. Mais cela n'empêche pas la Turquie d'être une véritable pompe à points politiques !

L'autre cible sera la Russie. Là, on ne pourra éviter les pertes. Mais la Russie est très vulnérable. En dehors de la Suède, que l'on voudra de toute façon récupérer, et que l'on récupérera à la première opportunité — sa flotte sera toujours bienvenue — la Russie possède un formidable défaut à sa cuirasse : Saint Pétersbourg.

En effet, Saint Pétersbourg peut être envahie et ravitaillée par la mer. Une grosse armée britannique n'aura donc aucun mal à y survivre tant que la Baltique ne sera pas gelée. Les Russes seront obligés de contre-attaquer. Chaque phase économique qui verra Saint Pétersbourg occupée par l'ennemi fera perdre un point politique à la Russie, et son revenu. Intolérable ! Oui mais voilà, le terrain autour de Saint Pétersbourg est marécageux. Il faudra donc que les Russes attaquent les Anglais au moral d'acier, commandés par un les meilleurs généraux d'Europe, dans le marais, excellent terrain défensif. Normalement, les Russes devraient perdre bataille sur bataille, et user à la longue la force anglaise. Mais que sont des hommes lorsqu'on a la maîtrise des mers ? Une armée, cela se reconstruit. En attendant, les morts auront rapporté à Sa Majesté quantité de gloire et de points de victoire.

Cette stratégie peut paraître simpliste, mais elle est redoutablement efficace. Elle présente le double avantage d'être acceptable diplomatiquement et de rentabiliser au maximum l'armée britannique.

Il est en effet très important de donner l'impression de lutter contre la France. Dans la mesure où l'armée anglaise n'est pas très puissante, les alliés comprendront qu'il ne soit pas aisé de l'engager directement en France. En réalité, la principale motivation anglaise pour éviter d'intervenir, c'est qu'il est très difficile de gagner des batailles contre les Français, et que se battre contre eux est une dépense d'énergie et d'argent, qu'il est de très loin préférable de voir les Prussiens et les Autrichiens effectuer. Par contre, affaiblir les alliés, déclarés ou potentiels de la France est très faisable. Personne ne sera vraiment dupe en ce qui concerne la Turquie. L'Autriche ne peut voir une Turquie faible que d'un bon œil, et la Russie de même.

Par contre, la guerre contre la Russie pourra être rentabilisée diplomatiquement. Les pertes seront lourdes, et il faudra bien souligner les sacrifices anglais.

Tout ceci, néanmoins, repose en grande partie sur une alliance à long terme avec l'Espagne, qui permet d'avoir une large supériorité navale en début de partie. Dans quelles conditions une telle alliance intéressera-t-elle l'Espagne ?

La stratégie ibérique

Pour répondre à cette question, il est nécessaire de se placer du point de vue espagnol. L'Espagne est probablement en 1805 le pays le plus faible de la carte ; plus faible même que la Turquie. L'armée est petite, avec une cavalerie inférieure à la moyenne ; les leaders sont médiocres et le resteront. Seul rayon de soleil dans tout cela, la flotte est puissante, la deuxième de la carte après la Royal Navy.

Les objectifs espagnols sont très différents des objectifs britanniques. L'Espagne n'a pas besoin de gagner beaucoup de points de victoire pour remporter la partie. Il lui suffit en fait de se hisser au plus haut niveau politique qu'il soit possible de maintenir avec la seule manipulation économique, et de faire des pieds et des mains pour y rester, c'est-à-dire se faire le plus petit possible.

La politique espagnole va donc se contenter de limiter au maximum son engagement dans des guerres, à l'exception de celles dont l'enjeu est vraiment capital. La situation idéale pour l'Espagne est la neutralité vis à vis de la France, et une alliance avec l'Angleterre. Il est très important d'être en bons termes avec l'Angleterre pour l'Espagne. Les Anglais ont la maîtrise des mers et en particulier de la Méditerranée, dont les rivages sud sont la seule région de la carte où l'Espagne puisse s'étendre sans entrer en conflit avec les grandes puissances terrestres, club assez fermé dont elle ne fait pas partie. De plus, un des rares pays face auquel l'Espagne puisse raisonnablement remporter des batailles, c'est la Turquie. Or, contre la Turquie, l'alliance hispano-britannique est presque symbiotique : les Anglais fournissent le moral, et les Espagnols fournissent l'indispensable cavalerie, dont l'armée britannique est presque dépourvue.

Ainsi, une alliance anglo-espagnole est-elle intéressante pour l'Espagne, mais à condition que cela lui permette de s'étendre territorialement en Méditerranée, et que, de plus, la Grande-Bretagne l'aide réellement à se défendre contre une éventuelle invasion française.

Cette dernière, il faudra tenter de l'éviter par tous les moyens. Elle coûte très cher à l'Espagne en terme de points politiques et d'argent. Mais il ne faut pas se faire d'illusions. Les Français viendront, à moins que le joueur n'ait déjà dans le passé été échaudé. Ils viendront parce qu'arrive toujours un moment à *Empires in Arms* où la France n'est plus en guerre avec personne, si ce n'est la Grande Bretagne. A ce moment, de deux choses l'une. Soit il est possible pour la France d'attaquer la Russie, et de le faire dans de bonnes conditions. Rares sont les joueurs qui refusent une occasion de réussir ce que Napoléon a échoué. Ou bien pour une raison ou une autre c'est impossible, et l'armée française dort. Mais elle ne dort que d'un œil, car il y a à sa porte, au sud, ce petit peuple pauvre et faible qui a l'outrecuidance de collaborer avec la Per-

fide Albion. Il est bien tentant d'aller glaner quelques points de victoire en rabattant le caquet de ces insolents valets de l'Angleterre.
Résister à l'invasion française demande une bonne dose de sang-froid, et un soutien ferme de la Grande-Bretagne. Or, même si les Anglais tiennent aux Espagnols, il pourrait leur venir à l'esprit que d'autres entreprises sont plus urgentes que la défense du sol ibère. Il serait donc opportun que les Anglais aient eux-mêmes et directement quelque chose à perdre d'une invasion française réussie.
La solution est très simple : il faut laisser l'Angleterre conquérir le Portugal (je me demande d'ailleurs bien pourquoi celui-ci ne commence pas directement, comme allié mineur de l'Angleterre, ce serait historiquement tout à fait justifié). Le Portugal est très intéressant pour les Britanniques : il possède une flotte, et son armée peut être entraînée pour monter son moral au niveau du moral français. Si les Anglais possèdent le Portugal, ils n'auront pas envie de le perdre, même momentanément — il faut deux ans pour augmenter le moral portugais, et tout est à recommencer si le Portugal change de mains.
Donc, en cas d'invasion française, le Portugal fonctionnera comme une sorte de garantie d'un soutien britannique. De plus, il sera aisé de demander des subsides à l'Angleterre en échange de la bienveillance espagnole, et de la résistance diplomatique des Espagnols aux pressions françaises.

L'insurrection antifrançaise du 2 mai 1808 à Madrid. Tableau de Goya (détail).

Droits réservés.

VIVA LA LIBERTAD !

En ce qui concerne la défense contre la France, il y a trois règles d'or : il faut tenir le plus longtemps possible, quels que soient les sacrifices ; il faut éviter au maximum que les Français ne gagnent des points de victoire ; enfin, il faut être attentif aux opportunités de contre-attaque. En d'autres termes, il faut adopter une stratégie de guérilla, faire en sorte qu'au bout de quelques mois, le Français décide que le jeu n'en vaut plus la chandelle. Au mieux, si le gros de la Grande Armée est en Espagne, quelqu'un en Europe centrale pourrait avoir des idées belliqueuses et forcer les Français à retirer le gros de leurs troupes. C'est alors qu'il faut passer à la contre-attaque, avec l'aide des Anglais, dans la mesure du possible. Il est souvent possible de prendre le Français au dépourvu, de lui faire perdre quelques batailles, d'occuper même une ou deux capitales de provinces. J'ai déjà vu plusieurs fois la France attaquer l'Espagne, la conquérir presque entièrement, puis être obligée d'aller faire la guerre ailleurs. Alors, l'armée hispano-britannique raccompagna les arrières-gardes françaises jusqu'à La Rochelle et Montpellier, forçant la France à demander la paix !
Après une expérience de ce genre, rares sont les joueurs français prêts à recommencer.
Ainsi, idéalement, la politique espagnole consistera-t-elle à s'étendre initialement en Méditerranée avec l'appui de la Grande-Bretagne, puis à ne plus faire grand-chose sinon une ou deux petites guerres contre la Turquie. Ce n'est pas pour autant que le joueur espagnol n'aura plus rien à faire, bien au contraire ! Il devra déployer une activité diplomatique très importante afin de permettre à l'armée espagnole de se reposer (et d'augmenter). L'objectif prioritaire des Espagnols sera de toujours maintenir la France occupée loin des Pyrénées, et en général de maintenir un relatif statu quo en Europe centrale. Ces objectifs seront donc tout à fait compatibles avec la politique britannique.

O TEMPORA, O MORES...

On pourrait donc penser que tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes. Ce n'est hélas pas le cas, car si l'alliance anglo-espagnole donne ses pleins résultats, les deux pays se retrouveront en tête de la course à la victoire, et il faudra bien qu'ils se départagent. C'est pour cela qu'il est capital pour l'Espagne de monter sa flotte au plus haut niveau possible, et pour la Grande-Bretagne d'affaiblir au maximum toutes les autres marines. Car lorsque la guerre sera déclarée entre l'Espagne et l'Angleterre, ce seront les navires de guerre qui feront la différence. On verra donc probablement s'ajouter une facette navale au grand *showdown* traditionnel de 1813.
En définitive, je crois que, surtout face à des joueurs qui ne se méfient pas de l'Espagne, ce pays est un de ceux qui a le plus de chances de remporter la partie, avec la Grande-Bretagne et la Russie. Ou peut-être est-ce simplement que la stratégie optimale de chacune des grandes puissances est très différente, et pas forcément évidente à percevoir avant d'avoir une expérience certaine du jeu. Les mécanismes géopolitiques d'*Empires in Arms* font qu'il est possible pour un pays de réussir une véritable échappée en termes de ratio de points de victoire au nez et à la barbe des autres joueurs. A ce jeu, l'Angleterre, en retrait du continent, est certainement avantagée. Mais à *Empires in Arms* comme en Formule 1, on peut profiter de l'inspiration. ■

JEAN-LOUIS BEAUFILS

FICHE TECHNIQUE

Empires in Arms **est un wargame diplomatique en anglais édité par Avalon Hill**

Nombre de joueurs : **2 à 7**

Échelle : **stratégique**

1 pion = 1 corps d'armée ou une flotte, accueillant un nombre variable de facteurs (1 facteur = 1000 à 2000 hommes)

Carte par zones de tailles très variables

1 tour de jeu = 1 mois

Matériel : **1008 pions, 2 cartes, 46 pages de règles, 9 scénarios, aides de jeu**

Temps de jeu : **de 1h pour le plus petit scénario à 150-200 heures pour la campagne 1805-1812**

Jouabilité en solitaire : **pratiquement nulle.**

L'affaire Clodius

La réalité rejoint la simulation

Que *Res Publica Romana* soit un excellent jeu de plateau, un « diplo » de premier ordre, est indubitable. Mais les complications diplomatiques qui apparaissent au fil des tours, les coups de poignard dans le dos et les invraisemblables retournements de veste qui se succèdent n'éloignent-ils pas le jeu de la simulation historique ? Bonne question, qu'il est intéressant de se poser à la lumière de l'analyse d'une partie. Grâce à un exemple tiré d'un fait divers politique parfaitement authentique du temps de la République romaine, Frank Stora répond sans hésiter par l'affirmative.

Entrée des Sénateurs

La partie en question est particulièrement acharnée. Au moment où nous nous penchons sur la table de jeu, les six joueurs (appelons-les Albert, Bruno, Charles, Daniel, Ernest et Félix) ont réussi à « vaincre » le système de jeu et sont parvenus à la troisième époque (la Basse République). Libérés de l'essentiel des menaces extérieures, les joueurs donnent libre cours à leur machiavélisme. Ils se trouvent pour l'instant à peu près à égalité. Des Hommes d'État majeurs ont été révélés : Cicéron et Pompée il y a deux tours, César au tour précédent. Historiquement, nous pouvons être, disons… en - 62 av. J.-C. Et voici que commence solennellement une nouvelle phase de Sénat.

L'élection des Consuls, du Grand Pontife et du Censeur se déroule d'une manière parfaitement démocratique. Disons plutôt, franchement commerciale. Présentés par Cicéron (Bruno), Consul de Rome au tour précédent, Pison (Albert) et Pompée (Charles) sont respectivement élus Consul de Rome et Consul militaire grâce aux votes d'Albert et de Charles, bien sûr, mais aussi d'Ernest et de Bruno. Ernest est dédommagé par l'élection de César au poste de Grand Pontife : il possédait déjà le poste au tour précédent, avec Claudius, mais la survenue de deux mauvais présages avait contraint ce dernier à la démission, le pauvre… En réalité, toute bonté d'âme mise à part, Bruno voulait à tout prix éviter l'élection de César au Consulat militaire (sous son commandement, les vétérans se multiplient, danger !). Il a donc négocié en public, et obtenu que César soit plus ou moins relégué au Grand Pontificat, en échange de l'abandon par Cicéron du poste de Censeur, confié à Catullus (Félix).

Pour s'y retrouver…

Ne vous perdez pas dans l'embrouillamini des joueurs et des sénateurs.
Voici un petit mémento pour suivre notre récit :

- **Albert : Pison, Crassus**
- **Bruno : Cicéron**
- **Charles : Pompée**
- **Daniel : Porcius**
- **Ernest : César, Claudius**
- **Félix : Catullus.**

Une terrible accusation

Mais Félix a les mêmes raisons que Bruno de craindre César. Il ne peut lui intenter de procès majeur (César n'a pas occupé de magistrature au tour précédent), mais espère affaiblir Ernest en attaquant Claudius, pour l'instant son sénateur le plus influent.

« Libres citoyens de Rome ! tonne Catullus. L'affreux Claudius est un fauteur de troubles. Non content d'avoir attiré la colère des Dieux durant sa magistrature, il a violé le secret des fêtes de Bona Dea (déesse dont le culte était strictement réservé aux femmes). Je déclare contre lui un procès majeur, et je charge le Consul Pison de l'accusation. »

Emotion autour de la table. Et l'ami Félix-Catullus découvre qu'il a mis le doigt dans un fameux micmac. Car Pison — enfin, Albert — espère de César, Grand Pontife, d'abord des pontificats, puis un ferme soutien au tour prochain, à l'élection de… Censeur. Il se refuse donc à soutenir l'accusation. Vis-à-vis d'Ernest, il jure que son attitude ne s'explique que par le respect de leurs accords. En réalité, elle s'explique surtout par le fait qu'Ernest a pris la précaution de faire organiser des jeux du cirque de première classe par Claudius depuis plusieurs tours, d'où une popularité au sommet : un appel au peuple pourrait bien se terminer par le lynchage de Pison !

Coup et re-coup

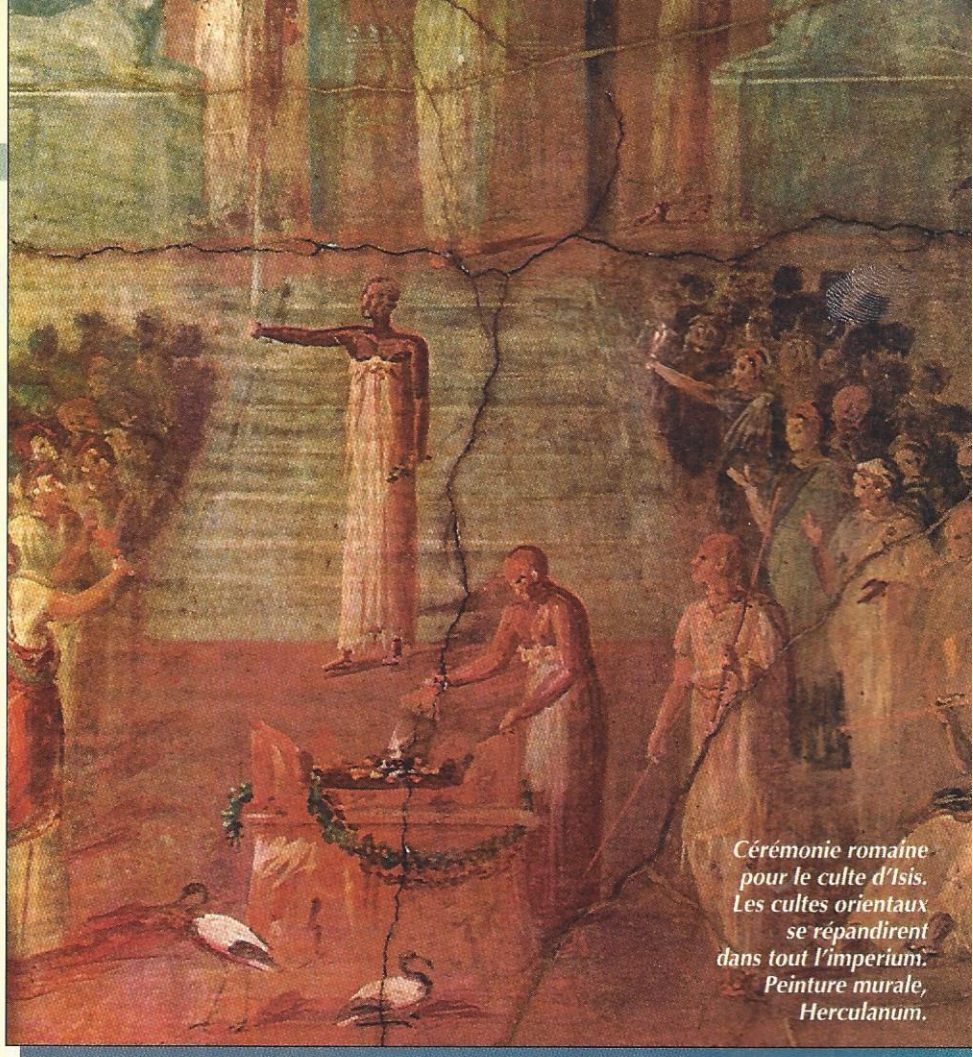
Écumant de rage, le Censeur confie alors l'accusation à Porcius (Daniel). C'est dans cette famille qu'a vécu, il y a de nombreux tours, Caton l'Ancien, et il lui en reste apparemment quelque chose (de plus, Daniel a une solide rancune contre Ernest, qui lui avait promis de constituer avec lui un « ticket » consulaire et n'en a rien fait). A priori, les chances de l'accusation sont médiocres. Car si Félix et Daniel votent massivement « Pour » la culpabilité de Claudius, Albert, Bruno et Charles sont liés à Ernest par leur tout récent pacte électoral. Mais, première faille, Charles-Pompée se réfugie dans l'abstention. Et, coup de théâtre, Bruno-Cicéron déserte et se joint à l'accusation ! C'est qu'il estime qu'affaiblir le parti d'Ernest, celui du dangereux César, vaut bien une dispute. « Choisis l'exil, dit-il aimablement à son ex-allié, ce n'est pas grave. »

Refus hautain d'Ernest-Claudius. Le parti d'Albert va-t-il hurler avec les loups et voter la condamnation ? Car ses voix ne peuvent plus sauver Claudius. En apparence du moins. En réalité, convaincu par les protestations d'innocence de Claudius (et par la promesse de lui concéder les blés de Sicile), Albert vote « Contre » et… fait acheter des voix en masse par l'intermédiaire de Crassus, un autre de ses sénateurs. Nouveau coup de théâtre ! Claudius est acquitté, dans l'écœurement général de ses adversaires ! Mais il se vengera, car Ernest est rancunier. Et quelques tours plus tard, c'est Cicéron qui devra choisir d'urgence l'exil, à la suite d'un procès dont Claudius sera l'accusateur.

Vous avez dit bizarre ?

Ô Lecteur, tu trouves peut-être ces événements étranges ? Tu doutes qu'ils puissent simuler des épisodes vraisemblables ? Détrompe-toi, Ô Divin Lecteur. En un mot : non seulement ces rebon-

Droits réservés



Cérémonie romaine pour le culte d'Isis. Les cultes orientaux se répandirent dans tout l'imperium. Peinture murale, Herculanum.

dissements sont vraisemblables, mais encore ils sont vrais (*Non solum, sed etiam* — y a-t-il un latiniste dans la salle ?). Les lignes qui précèdent ne relatent pas un moment d'une partie de *Res Publica Romana*, mais un épisode tout ce qu'il y a d'authentique de l'histoire de Rome, resté fameux dans les annales sous le nom d'« affaire Clodius ».

Clodius et non Claudius, qui était pourtant son vrai nom. Ce jeune patricien dévoyé, qui ne recule devant rien pour se rendre populaire auprès de la plèbe, a en effet modifié l'orthographe de son nom pour le rendre conforme à la prononciation populaire (apparemment du style accent parigot). Catherine Salles nous raconte l'affaire dans un article du n° 163 de *L'Histoire* (excellente revue, qui n'a qu'un défaut : elle possède une rubrique Livres, une rubrique Films, mais pas de rubrique « Jeux d'histoire »). Clodius donc, s'était surtout signalé à l'époque par des méfaits plus abominables les uns que les autres. Officier en Orient sous Lucullus, son comportement pousse des soldats à la rébellion. En Gaule, adjoint du gouverneur Muréna (gouverneur de Narbonnaise sans doute), il en profite pour perpétrer divers délits. A Rome, il recrute une troupe d'émeutiers dans les bas quartiers, profane les cérémonies religieuses, et on murmure qu'il aurait des relations incestueuses avec sa sœur, la belle Clodia, épouse de Lucullus ! Qu'un tel homme ait pu se faire élire questeur (magistrat chargé des finances, non représenté dans *Res Publica Romana*, d'où la nécessité dans mon « récit de partie » d'inventer une élection au Grand Pontificat) est révélateur de l'état de décrépitude des institutions romaines de l'époque.

Un amant dans le placard

Bref, l'affreux Clodius s'introduit le 4 décembre - 62 av. J.-C. dans la maison de César, alors effectivement Grand Pontife, où se déroulent les cérémonies strictement féminines en l'honneur de Bona Dea, sous la direction théorique de l'épouse du maître de maison, Pompéia, et sous l'autorité réelle de la mère du grand Jules, Aurélia. Déguisé en femme, Clodius est reconnu au timbre de sa voix, pourchassé par Aurélia dans les hurlements de ces dames, et s'échappe grâce à la complicité d'une petite esclave (on verrait la scène dans un péplum italien des années soixante, on n'y croirait pas une seconde, pas vrai ?). Mais tenez-vous bien : si notre voyou a pris tous ces risques, c'est pour retrouver discrètement Pompéia en l'absence de son mari – enfin, c'est ce qu'affirme Aurélia (belle-mère acariâtre, comme il se doit). Du coup, César divorce... mais n'entame aucune action en justice contre Clodius. Hé oui : la politique passe avant tout, et César ne va pas se brouiller avec l'un des membres les plus en vue du parti des *populares*, son parti également, pour une histoire de femme. Certes, César est un modéré et Clodius un extrémiste, mais le premier a besoin du second pour bâtir son avenir politique.

Par conséquent, pas de procès César contre Clodius. Mais les *optimates* (le parti opposé aux *populares*) ne vont pas laisser passer l'occasion d'attaquer l'un de leurs ennemis jurés, qui s'est mis dans un mauvais pas : il risque bel et bien la mort ou l'exil ! Le Consul Pison est chargé de le mettre en accusation. Mais Pison est un des obligés de Clodius. Il s'arrange, lors du vote de cette mise en accusation, pour qu'elle soit rejetée, avec le concours de quelques scrutateurs musclés et sans scrupules, qui ne distribuent aux votants que des bulletins « Non » (là, ce n'est plus un péplum, c'est du western !). Furieux, les *optimates*, entraînés par le plus enflammé d'entre eux, Caton le Jeune, reviennent à la charge et la mise en accusation de Clodius est enfin votée.

Drôles de témoins et drôles de juges

Le procès lui-même ne manque pas de piquant. Les témoins à charge décrivent Clodius comme le Grand Méchant Loup, mais les femmes présentes à la cérémonie de Bona Dea ont du mal à reconnaître le jeune homme : il faisait si sombre, n'est-ce pas... Et un ami de Clodius affirme que celui-ci se trouvait, à cette date, hors de Rome. Mais, manque de chance ! Cicéron, membre très modéré du parti des *optimates* et sur l'indulgence duquel Clodius pensait pouvoir compter, affirme que Clodius s'est entretenu avec lui en ville ce jour-là. Rage de l'accusé. Selon Plutarque, Cicéron aurait eu des relations suspectes avec Clodia, ce qui lui aurait valu des scènes violentes de son épouse : il aurait donc détruit l'alibi de Clodius, ce qui le fâchait avec toute la famille, pour retrouver la paix conjugale. Nous voici dans Feydeau, maintenant, mais allez simuler ça !

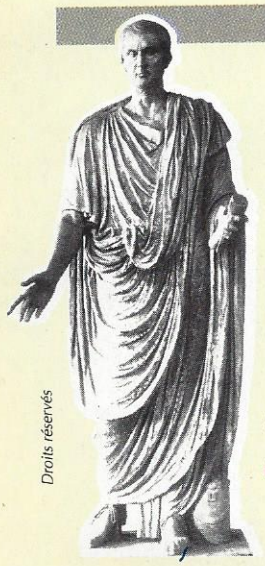
Le compte de Clodius serait-il réglé ? Eh bien non ! Crassus, le richissime Crassus, achète une partie des juges et finalement, Clodius est acquitté par trente et une voix contre vingt-cinq. Les juges ayant demandé des gardes au moment du verdict, le vieux Catullus s'exclame : « Pourquoi ? Vous avez peur qu'on vous vole l'argent que vous avez touché ? » Triomphe de Clodius et des *populares*. Quant à Cicéron, la partie va mal tourner pour lui. En 58, il doit s'exiler à la suite d'un procès déclenché par Clodius, qui s'emparera de ses biens !

Incroyable mais réaliste

En somme, vous pouvez constater qu'au prix de légères adaptations, *Res Publica Romana* parvient à simuler parfaitement la réalité des soubresauts politiques romains. Réciproquement, il faut admettre que les rebondissements ahurissants qui font l'un des agréments du jeu ne sont nullement invraisemblables du point de vue historique. Cette double fidélité est la preuve qu'un excellent jeu de plateau est aussi une simulation réaliste. ■

Frank Stora

TECHNIQUE DU COUP D'ÉTAT



Droits réservés

LE COUP D'ÉTAT FUT UNE TACTIQUE DE PRISE DU POUVOIR POLITIQUE DONT LES CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES, FIXÉES DURANT LES GRANDES HEURES DE LA RÉPUBLIQUE ROMAINE, RESTENT, POUR LA PLUPART, VALABLES DE NOS JOURS. LES JOUEURS DE *RES PUBLICA ROMANA*, S'ILS NE PEUVENT ESPÉRER LA METTRE EN ŒUVRE DE FAÇON TROP SYSTÉMATIQUE, ONT, MALGRÉ TOUT, INTÉRÊT À LA CONNAÎTRE...

Caton l'Ancien (- 234, - 149). Il prononça le célèbre : « Carthage doit être détruite ».

Res Publica Romana est une simulation tout aussi subtile que dangereuse. S'il est facile de perdre, les chemins qui mènent à la victoire sont étroits et difficiles. Il en existe essentiellement trois (la victoire à l'influence cumulée en fin de partie, bien que qualitativement supérieure à une nullité au sens échiquéen du terme, s'apparentant plutôt à une victoire marginale, personne n'ayant pu forcer la décision). Le premier, tant du point de vue de la simplicité que de l'évidence, est l'élection au consulat à vie (césarisme). Le second, plus ardu, est l'accession au rang de princeps senatus, ou prince du Sénat (lorsqu'un sénateur atteint 35 en Influence). Le troisième, de loin le plus périlleux et le plus incertain, est le coup d'État militaire, le *pronunciamento*. Une victoire aussi brillante ne s'improvise pas : c'est sans doute la plus délicate et la plus calculée. Aussi, s'impose la nécessité d'un manuel à l'intention des Catilina en puissance, d'une « Technique du coup d'État ».

LE FRANCHISSEMENT DU RUBICON

La phase la plus délicate dans un coup d'État n'est pas tant l'exécution que la préparation. C'est généralement dans la période qui précède la rupture ouverte et brutale avec les institutions que se décide l'issue finale. Dans la mesure où il faut presque toujours obtenir du bon vouloir des partis adverses les légions que l'on retournera contre eux, le secret et la dissimulation sont primordiaux. Aussi, toutes les manœuvres préparatoires indispensables au succès de l'entreprise doivent-elles être déguisées. Là réside toute la difficulté, mais aussi tout le charme de la sédition.

Quoi qu'il en soit, le succès d'un coup d'État dépend d'abord de facteurs objectifs : un complot réussi est la rencontre d'un homme et d'une situation. En premier lieu, il importe donc de savoir reconnaître le moment favorable. Aucune partie de *Res Publica Romana* ne ressemble à une autre, mais l'on peut en tracer les grandes lignes.

La période tout d'abord est cruciale : ce n'est au mieux qu'à partir de la Moyenne République qu'il devient envisageable de gagner de cette manière. La raison en est que la probabilité de la fidélité des légions à leur général en révolte contre la république augmente au fil de la partie, variant du simple au double entre le début et la fin.

La présence de conflits dangereux (à l'indice d'intensité élevé et/ou probabilité significative de Désastre/Retraite) est également propice aux conjurations. C'est en effet le meilleur argument pour faire accepter à des adversaires légitimement méfiants de confier beaucoup de légions à un général d'un parti rival. Sans l'avantage du nombre, à moins d'un coup de chance, le putsch est voué à l'échec. Par ailleurs, les conflits avec multiplicateur fournissent fréquemment l'occasion rêvée. La menace potentielle que représentent les conflits et chefs apparentés, susceptibles de déclencher un conflit encore latent, en le renforçant et en contribuant au dépassement de la limite de trois guerres actives au-delà de laquelle la République s'effondre, est souvent trop inquiétante. La guerre sociale, qui a la particularité unique de provoquer tous les conflits inactifs, est elle aussi une voie royale vers le pouvoir absolu.

Aussi, la question de l'homme capable d'incarner la rébellion, se pose-t-elle tout naturellement, et elle n'est pas indifférente. Les hommes d'État qui annulent les résultats Désastre/Retraite dans des conflits dangereux et/ou avec multiplicateur sont tout désignés. Ainsi, Marius et Sylla, les plus qualifiés pour mettre fin à la guerre sociale, sont parmi les plus redoutables. D'autre part, tous les généraux qui ont à leur dévotion des légions de vétérans, gratuites à l'entretien et valant double au combat, peuvent prétendre à la dictature. César, qui en obtient deux fois plus vite que les autres, est un catilinaire de tout premier ordre. Néanmoins, il ne faut pas perdre de vue le fait que, dans une matière aussi paradoxale et secrète que le coup d'État, l'hypothèse la plus favorable est très improbable. Le candidat putschiste idéal est César avec déjà deux légions de vétérans qu'on enverrait à la tête de quinze légions, conquérir la Gaule (la force de la troisième guerre gauloise est de 15). Mais c'est précisément pour cette raison que cela ne se produira sans doute jamais (du moins face à des adversaires vigilants). Dans la réalité, le coup d'État réussi aura bien souvent à sa tête un second couteau que personne n'attendait. Cela étant, il est des situations où les ennemis du parti factieux seront obligés, afin d'éviter une défaite certaine, de prendre le risque de lui permettre une tentative. À lui de saisir sa chance : l'Histoire ne repasse pas les plats.

Enfin, la lutte des classes au sein de la république favorise puissamment les généraux rebelles. La rébellion peut en effet triompher malgré son infériorité sur le plan militaire en cas de soulèvement de la plèbe. Aussi, un niveau d'agitation sociale élevé est-il toujours de bon augure pour les séditieux, parfois même au point de justifier à lui seul que l'on coure l'aventure.

Malgré la prééminence des facteurs objectifs, ce sont toujours la présence d'esprit et la ruse du conspirateur qui font la différence entre le succès et l'échec. Il doit prendre les mesures en vue de sa tentative de coup d'État en considérant non seulement leur efficacité, mais encore leur discrétion. Tout d'abord, les partisans de la subversion, et l'instigateur en particulier, doivent rassembler assez d'argent pour pouvoir, sans réduire leur train de vie, dans un premier temps soudoyer les légions, et par la suite en assurer l'entretien pendant plusieurs tours. L'idéal serait de concentrer les chevaliers sur les sénateurs dépourvus de toute valeur militaire, et qui, comme on le verra par la suite, rendront plus de services en restant dans la légalité. Il ne faudra plus, en effet, guère compter sur les revenus des concessions des sénateurs du parti, dont ceux-ci seront vraisemblablement dépouillés au cours des séances du Sénat qui suivront la déclaration de la rébellion. Tout aspirant putschiste doit être pleinement conscient que le *pronunciamiento* est une déclaration de guerre à tous les autres partis, et ne s'attendre à aucune pitié de leur part.

Mais c'est principalement dans l'arène diplomatique que se prépare un coup d'État. C'est le moment où jamais de souffler sur les braises mal éteintes des vieilles querelles. Il peut en outre s'avérer judicieux de faciliter en sous-main une tentative similaire de la part d'un concurrent moins bien placé pour annuler sa déclaration par la sienne propre (c'est la déclaration du général contrôlant le plus de légions qui est retenue), et présenter ainsi sa propre rébellion comme un coup d'État préventif. Non content de fissurer le

futur front ennemi, il faut à tout prix détourner l'attention de ses adversaires, soit sur la montée des périls extérieurs, soit sur le mécontentement grandissant de la plèbe, soit sur l'état des finances de la République, tous sujets consensuels qui ne feront pas perdre une voix au cours de la phase de Sénat, mais qui leur feront tourner le dos à la lame. Cependant, il faut prendre garde à ne pas éveiller leurs soupçons par un comportement inhabituel. Une conjuration est comme un crocodile : tant qu'elle est encore dans l'œuf, tout peut l'anéantir. Par-dessus tout, il importe de comprendre qu'il y aura toujours, surtout en Basse République, un moment où le Sénat devra, sous peine d'écrasement de la République, prendre le risque qu'un général victorieux puisse se soulever contre son autorité avec de bonnes chances de réussite. Il y aura toujours des Pompée pour laisser passer leur chance. Tout l'art du César en puissance consistera à faire en sorte que les tentatives précédentes avortent par manque d'audace et à donner à penser qu'il en sera de même lorsque son heure viendra. Rien ne lui sera si utile que d'avoir approuvé avec éloquence et conviction ses prédécesseurs moins entreprenants.

Enfin, deux cartes de lois peuvent puissamment contribuer au triomphe de la sédition.

Les lois maniliennes permettent à tout général victorieux de partir de sa propre autorité pour une nouvelle expédition. L'inconvénient est que l'on risque d'y voir une velléité de désobéissance envers la République. Aussi faut-il invoquer la possibilité de conduire une guerre de plus, sans gain d'influence ni nomination d'un dictateur. Le cas échéant, il faudra, au moment de la prochaine phase de Sénat, mettre un veto à la proposition de rappel du général, au risque il est vrai, de se voir retirer une partie de ses légions par le Sénat courroucé. Mais cette carte est un excellent moyen pour les hommes d'État annulant les résultats Désastre/Retraite dans certaines guerres de lui forcer la main et de s'engager dans la guerre qui leur apportera la gloire, et peut-être davantage. Si le conflit est réellement dangereux, le Sénat sera probablement obligé de s'incliner devant le fait accompli, ne pouvant se permettre une crise ouverte avec le seul (ou presque) général compétent en la circonstance, alors que la limite des trois guerres actives est atteinte et que les conflits et chefs apparentés ne sont pas encore sortis.

Les lois gabiniennes constituent l'arme secrète de tout parti de catilinaires assez prévoyant pour avoir accumulé des réserves financières. Dès leur promulgation, tout général en guerre peut recruter des légions sur sa caisse personnelle ou sur celle de son parti. Il devient alors possible de garder un profil bas pour partir en fin de compte avec bien plus de légions que prévu. La finesse est que, naturellement, cette carte ne doit être abattue qu'au moment fatidique, mais qu'elle ne peut être jouée que si les pirates ciliciens sont présents. Il faudra donc ruser pour qu'aucune expédition ne soit menée contre ces attachants pirates. Dans cette tâche, les spéculateurs sur les blés d'Égypte et de Sicile seront des alliés objectifs, car les pirates ciliciens provoquent la disette qui les enrichit. Toutefois, il convient de ne pas trahir ses intentions inavouables par un plaidoyer par trop vibrant en faveur de la coexistence avec les pirates, erreur fatale face à des adversaires perspicaces. D'autre part, la parade est hélas aisée : il suffit au Sénat de lever toutes les légions disponibles. Il faudra donc contrôler la séance assez étroitement pour s'assurer qu'il reste encore des légions à lever.

Lorsque la préparation du coup d'État est achevée, vient pour le général victorieux le moment de décider, seul face à son destin : franchira-t-il le Rubicon ? À *Res Publica Romana*, c'est à l'instant où il choisit de vérifier combien de légions le suivront, s'il entre en rébellion contre le Sénat, qu'il devient aux yeux de ses adversaires un factieux. Il ne peut alors plus y avoir de salut pour lui que dans le triomphe, car jamais ils ne lui pardonneront la peur qu'il leur a inspirée, quand bien même il renoncerait à ses coupables projets. Il n'a plus le choix : il doit marcher sur Rome.

La marche sur Rome

Lorsque le coup d'État s'est déclaré, s'ouvre une période toute différente. Tout compromis est désormais impossible, c'est une lutte à mort qui s'engage entre le Sénat et le général rebelle. Comment faire face à l'hostilité générale, protéger ses positions essentielles, et favoriser la réussite du *pronunciamiento*, telles sont les questions brûlantes qui se posent aux émules de Catilina.

La première décision pour le parti des conjurés concerne les camarades du général putschiste. Qui, dans le parti, doit se déclarer ouvertement pour le coup d'État et se joindre aux rebelles, et qui doit rester dans la légalité ? La réponse réside dans un subtil arbitrage entre les revenus et les voix que cela fait perdre et les légions de vétérans que cela fait gagner. Un parti de généraux couverts de victoires a cependant tout intérêt à engager toutes ses forces dans la bataille, et donc tous ses sénateurs bénéficiant de la fidélité personnelle de légions de vétérans. L'heure n'est plus aux finasseries diplomatiques : le pari fondamental est que le parti ne peut l'emporter qu'en brisant le carcan de la légalité républicaine. Par ailleurs, il est habile d'impliquer les propréteurs de provinces riches, afin de priver la République d'une partie de ses revenus et surtout d'accroître la force de frappe de l'armée rebelle. Néanmoins, il faut savoir garder au moins quelques sénateurs dans la légalité, ne serait-ce que pour se laisser un chemin de retraite, mais aussi pour pouvoir donner l'illusion qu'un arrangement reste possible avec les partis légalistes. Il ne faudrait pas pour autant tomber dans le piège classique du politicien : croire en ses propres mensonges. Dans toute partie de *Res Publica Romana*, quiconque échoue dans sa tentative de forcer la décision connaît une traversée du désert imposée par ses adversaires et dont la longueur dépend tant de ses talents de négociateur que des cartes qu'il a en main. Le coup d'État est la manière la plus violente de vaincre, et de plus il ne peut se produire, pour les raisons citées plus haut, que vers la fin du jeu. Aussi est-il à craindre qu'en cas d'échec les catilinaires malheureux ne le payent d'un ostracisme définitif.

> « L'INSURRECTION N'EST PAS UN ART, C'EST UNE MACHINE. POUR LA METTRE EN MOUVEMENT, IL FAUT DES TECHNICIENS ; ET SEULS DES TECHNICIENS POURRAIENT L'ARRÊTER. »
>
> CURZIO MALAPARTE

L'interrogation fondamentale

En second lieu se fait jour l'interrogation fondamentale, celle de la ligne politique générale du parti pendant le putsch. Celui-ci est en effet confronté à deux objectifs largement contradictoires : défendre ses acquis d'une part, soutenir la sédition d'autre part. Selon le postulat de cette analyse, c'est au second qu'il convient d'accorder la priorité. Cependant, l'erreur serait de tout sacrifier à une aventure qui, aussi calculée et séduisante qu'elle soit, n'en reste pas moins très aléatoire. Le prétendant à l'autocratie ne doit s'attendre à aucune miséricorde s'il est vaincu, mais s'assurer que les racines sont assez profondes pour que l'arbre abattu repousse. L'exemple historique de la sédition de Catilina est éloquent : tous les conjurés furent massacrés, mais leur plus chaud partisan resté dans la légalité, le jeune César, entrait triomphalement dans Rome à la tête de ses légions moins de vingt ans plus tard.

De prime abord s'impose pour les sénateurs légalistes la nécessité de préserver l'intégrité même de leur parti. Tout porte en effet à croire que l'hallali commencera dès la phase de Forum suivant la proclamation du *pronunciamiento*. Face aux tentatives de persuasion qui ne manqueront pas de s'abattre de toutes parts et sur toutes les cibles concevables, le parti doit se fixer une ligne de conduite, la moins transparente possible, et s'y tenir. Il importe donc de se placer dans l'hypothèse la plus pessimiste, c'est-à-dire celle où tous les autres partis tenteront de débaucher ses sénateurs sans se soucier des chances de succès ni du fait que, ce faisant, ils tirent sans doute les marrons du feu pour un rival. Du seul point de vue de la défense de la république, ils y ont tout intérêt : l'argent puisé dans la caisse du parti et placé sur les sénateurs loyalistes ne pourra pas servir à soutenir l'armée rebelle en campagne. Il faut se rendre à l'évidence : dans ce cas, compte tenu des dépenses d'entretien des légions et du prévisible tarissement de certaines de ses sources de financement, le parti risque une hémorragie de ses cadres. Bien des attitudes peuvent être adoptées pour faire face à ce danger, mais la plus judicieuse est sans doute de semer la division parmi les prédateurs. Il n'y faut à vrai dire que peu d'adresse : toutes les proies ne sont pas aussi alléchantes, et tous ne sont pas aussi bien armés

« QUEL QUE SOIT LE NOMBRE DE PERSONNES QUE TU FERAS PÉRIR, TON SUCCESSEUR NE FIGURERA PAS PARMI ELLES. »
SÉNÈQUE À NÉRON

pour les prendre. Par conséquent, en frustrant délibérément certains partis, en leur démontrant qu'ils servent de rabatteurs à leurs concurrents directs, il est possible de les décourager et d'affaiblir la coalition des partis de l'ordre. La discipline républicaine n'est ni infaillible ni universelle. Elle risque fort de tiédir au sein des partis les plus faibles, s'ils sont privés du surcroît de vitalité que représentent des sénateurs vulnérables. Si les partis dominants manquent de la nécessaire lucidité pour se montrer généreux, l'efficacité de l'opposition au coup d'État en souffrira.

Ensuite, s'agissant de la phase de Sénat, il faut parvenir à concilier la défense des sénateurs loyalistes avec le rôle de cheval de Troie de la conjuration. A moins d'un miracle, il ne faut espérer ni obtenir ni même conserver la moindre magistrature. Toutefois, la comédie du repentir peut parfois émouvoir des adversaires impressionnables. Pour peu que le coup d'État paraisse mal engagé, il n'est pas complètement impossible d'obtenir une occasion de se racheter aux yeux de la république en s'offrant pour l'écraser soi-même. On peut en outre toujours faire valoir que la rébellion est un acte de désespoir et qu'en rendant l'espérance au parti factieux on le dissuade de poursuivre cette aventure. Ces arguments, bien que fondés, ne sont naturellement guère plus que de la poudre aux yeux : une fois la machine du coup d'État en marche, il faut qu'elle aille jusqu'au bout.

Quoi qu'il en soit, le but immédiat du parti est évident : préserver ses sénateurs mis en accusation au moment des procès que les partis de l'ordre ne manqueront pas de leur faire. S'il est certain que le meilleur moyen est que les accusations soient dirigées contre d'autres, cela paraît utopique étant donné le contexte. Les cartes de veto se révéleront alors bien précieuses, mais il faudra en user avec discernement en n'annulant que les procès pouvant conduire soit à la peine capitale soit à la perte de concessions réellement juteuses. Pour le reste, il faudra se contenter d'en appeler au peuple et d'espérer que des fractures commencent déjà à apparaître dans la coalition adverse. A défaut, on ne pourra que souhaiter que cela étanche quelque peu la soif de revanche des défenseurs de la République. Par ailleurs, la redistribution des dépouilles ainsi arrachées au parti suspect risque de perturber leur belle unanimité : c'est le moment idéal pour jeter de l'huile sur le feu ; il en restera toujours quelque chose.

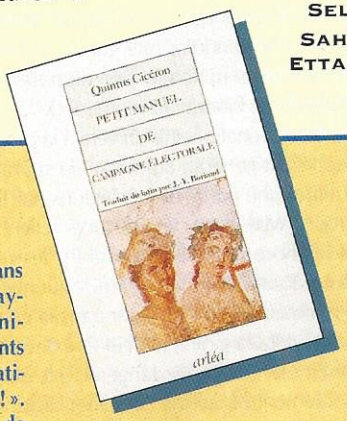
Enfin, la tâche la plus ingrate mais aussi la plus utile de la branche légale de la rébellion est l'obstruction. Tous les artifices concevables sont justifiés si cela peut réduire si peu que ce soit les chances de succès de l'armée envoyée par le Sénat contre les rebelles. Les cas de figure possibles sont trop nombreux pour en faire une analyse complète, mais en voici quelques exemples. En cas de dissension sur le nom du général placé à la tête de l'armée sénatoriale, il faudra favoriser la candidature de celui qui aura le moins de compétence militaire. De même, pour dire pour une fois la vérité, on pourra rappeler que le temps joue pour le Sénat qui entretient ses légions avec l'argent de la République et qui peut de plus remplacer ses pertes. Par conséquent, il serait criminel de risquer la survie de la République sur d'autres fronts en engageant toutes ses forces disponibles. Une autre ruse consiste à donner ses voix pour l'élection au consulat aux candidats les moins populaires. Dans le même esprit, les séditieux combattront les lois agraires. L'idée est toujours la même : favoriser un soulèvement de la plèbe qui ouvrirait les portes de Rome à l'armée rebelle, quelque affaiblie qu'elle puisse être. Dans cette optique, une tentative d'assassinat sur un magistrat suprême dont le collègue au consulat serait haï de la plèbe vaut largement le risque. Il en va de même pour le cas où l'armée du Sénat devrait être commandée par un dictateur assisté d'un maître de la cavalerie. Mettre fin aux jours de l'un d'entre eux deviendrait une nécessité. En bref, l'obstruction la plus systématique et la plus éhontée doit être la ligne du parti des rebelles au Sénat.

POUR CONCLURE...

Au terme de ce voyage dans les méandres du *pronunciamiento*, ne subsiste qu'une seule interrogation : pourquoi tenter un coup d'État ? D'un point de vue purement objectif, c'est souvent le seul moyen de gagner pour un parti largement dominé en Basse République. Mais, plus profondément, c'est affaire de tempérament. Nulle victoire n'est plus flamboyante que celle d'un César, nulle défaite plus grandiose que celle d'un Catilina. Quiconque désire vaincre avec la manière et éprouver les sensations les plus fortes que puisse apporter ce jeu est un catilinaire en puissance. ■

SELIM SAHEB ETTABA

PETIT MANUEL DE CAMPAGNE ÉLECTORALE
DE QUINTUS CICÉRON



LA SURENCHÈRE DÉMAGOGIQUE

Quintus Cicéron est passé à la postérité pour trois raisons fort différentes. Il est tout d'abord le frère cadet du « grand » Cicéron (Marcus de son prénom), le plus brillant des auteurs latins. Il est également celui qui, légat de Jules César pendant la Guerre des Gaules, sauva sa légion, isolée dans ses quartiers d'hiver, des assauts des Eburons révoltés et de leur chef Ambiorix. Enfin, il est l'auteur d'une lettre savoureuse, adressée à son frère, candidat à l'élection des Consuls de -64 avant J.-C., qui nous est aujourd'hui connue sous le nom de *Petit manuel de campagne électorale*.

Ce court traité est d'une remarquable acuité sur les mœurs électorales en général et la « pêche au voix » en particulier. Quintus Cicéron explique ainsi à son frère qu'un bon candidat doit avoir un moral d'acier : « Il faut qu'en descendant au forum, chaque jour ou presque, tu te dises : je suis un homme nouveau ; je suis candidat au consulat ; c'est de Rome qu'il s'agit ». La méthode Coué ne suffisant pas, les conseils de Quintus portent également sur la manière de discréditer ses adversaires, par quelques bonnes rumeurs plausibles. En l'occurrence, les concurrents principaux de son frère étant Catilina et Antoine, deux éternels débauchés, la tâche est facile. L'ouvrage prend surtout de la dimension dans sa partie consacrée à l'art des « tournées » électorales, sur le terrain, passage obligé de tout candidat au suffrage populaire depuis 2000 ans. Quintus démontre l'importance à donner aux poignées de mains (*prensatio*) et aux contacts directs avec les électeurs, qu'il faut absolument appeler par leurs noms, grâce, s'il le faut, aux services d'un « esclave-souffleur » (*nomenclator*). Ses descriptions sont tellement réalistes et actuelles, qu'à leur lecture, on ne peut s'empêcher de les comparer à l'image de Jacques Chirac, que l'on a pu voir dans le célèbre film reportage de Raymond Depardon, serrant mécaniquement les mains des commerçants du IIe arrondissement, en les gratifiant d'un « ça sent bon chez vous ! ». La suite nous dévoile les ressorts de la société civile romaine : comment s'attacher de façon certaine la reconnaissance (*gratia*) de ses clients, comment se servir de réseaux d'amis influents pour démultiplier la campagne sur une plus grande échelle et aussi comment prouver sa « grandeur d'âme ». « Les hommes aiment qu'on leur fasse des promesses mais ce qu'ils demandent d'abord à un candidat, c'est qu'il y mette générosité et déférence » affirme-t-il sans scrupule aucun. Quintus Cicéron n'est jamais théoricien et, à force d'exemples, analyse pour le succès de son frère les « ficelles » qui feront de lui un consul. Dans sa surenchère démagogique, il interdit simplement le recours à la corruption, à l'achat de voix ou à l'entente entre candidats.

Peu de chose somme toute. Muni de ces bonnes leçons, Marcus Cicéron fut bien élu et renvoya plus tard l'ascenseur à Quintus, alors gouverneur de la province d'Asie, en lui adressant une lettre sur « L'art de gouverner une province » qui fait suite au premier texte dans la présente édition. Un ensemble qui donnera, sans aucun doute, du blé à moudre aux fervents joueurs de *Res Publica Romana*. ■

FRÉDÉRIC BEY

Quintus Cicéron, Petit manuel de campagne électorale, *traduit du latin par J.-Y. Boriaud, éditions ARLEA, 93 pages, 85 F.*

STRATÉGIES FAMILIALES DANS LA ROME IMPÉRIALE

WARGAMES ET JEUX D'INTRIGUES POLITIQUES NOUS ONT DEPUIS LONGTEMPS DÉMONTRÉ LA RICHESSE DE L'ANTIQUITÉ ROMAINE DANS LE DOMAINE DE LA STRATÉGIE MILITAIRE : AUTANT DE GÉNIES, AUTANT DE LEÇONS ! LE FAIT QUE LA FAMILLE ROMAINE ELLE-MÊME AIT ÉTÉ ÉGALEMENT LE SEIN D'AFFRONTEMENTS, DANS LA LUTTE POUR LE POUVOIR, EST LUI, MOINS CONNU. POURTANT, LÀ ENCORE, ON A RAREMENT FAIT MIEUX (OU PIRE...) QUE LORS DE LA BATAILLE POUR LA SUCCESSION D'AUGUSTE.

LA FAMILLE ROMAINE : UNE ENTITÉ POLITIQUE PAR EXCELLENCE

Il n'est pas exagéré de dire que les mœurs familiales des Romains sont aussi éloignées des nôtres que celles des sociétés aztèques ou bantous. Avant d'aborder la question des stratégies familiales, il est nécessaire de comprendre les fondements de l'univers domestique des Romains.

Le père règne en maître absolu sur le groupe familial, au sens large : épouse, enfants, mais aussi affranchis et esclaves résidants sous le même toit. Il est investi de fonctions disciplinaires que complètent des châtiments d'ordre légal. C'est lui, et lui seul, qui décide de la reconnaissance ou de l'abandon de ses enfants, et qui, par la suite réalisera le « dressage » civique de ses fils.

Le mariage se produit généralement vers 24 ans pour les garçons, mais dès 12 ans pour les filles ; il est d'habitude consommé immédiatement. La société romaine se caractérise en outre par une intense « circulation » des femmes. Il n'est pas rare de prêter son épouse féconde à un autre pour qu'il en ait des enfants. Divorces et remariages sont monnaie courante. L'adoption est d'ailleurs un moyen tout aussi naturel d'avoir des enfants que la naissance. La succession se fait strictement dans la lignée paternelle : viennent d'abord les fils (de sang ou d'adoption) puis les neveux, les petits neveux, etc.

César par exemple, dépourvu de fils, fit de son petit neveu Octave, son héritier, tout en l'adoptant à titre posthume.

La famille romaine est donc un ensemble masculin et politique : seuls sont citoyens de plein droit les pères qui dans leurs maisons, exercent jusqu'à leur mort un pouvoir absolu, qui n'est jamais qualifié de privé. A l'inverse, les fils, quel que soit leur âge, demeurent des citoyens de seconde zone, en attendant l'émancipation qui peut ne survenir qu'à la mort de leur père.

LA DÉLICATE QUESTION DE LA SUCCESSION D'AUGUSTE

A cause de l'imbrication totale de l'ordre familial et de l'ordre politique dans la Rome des Julio-Claudiens (premier siècle avant et après J.-C.), les stratégies familiales furent déterminantes dans les successions des premiers empereurs. Dans l'univers des nobles romains, le fils, l'héritier, est l'enjeu, nous allons le voir, de deux « triangles » d'influence :

Le premier regroupe fils, père et pédagogue. Le second, fils, mère et grand-père maternel. La longue lutte pour la succession d'Octave devenu empereur, sous le nom d'Auguste (de -27 à +14), nous offre le meilleur exemple de toutes les stratégies qui peuvent être développées autour de ces deux triangles.

Présentons avant tout les principaux protagonistes de la bataille :

- Auguste, le père, l'empereur, n'a qu'une fille : Julie, née d'un premier mariage.
- Auguste (Caius Iulius Caesar Octavianus Augustus de son vrai nom) est un « Julien » (famille de Jules César).
- Livie, sa seconde et ultime épouse, a, elle, deux enfants de son premier mariage : Tibère, élevé chez son père Tiberius Claudius Nero, et Drusus né et élevé dans la maison d'Auguste qui venait alors d'épouser Livie, bien qu'elle fût enceinte d'un autre... Livie, à cause de son premier mariage, défend les intérêts de ses deux fils, qui eux sont des « Claudiens » (famille de leur père Tiberius Claudius Néro).

Passons maintenant aux faits, ils sont suffisamment édifiants pour se suffire à eux mêmes. Pour les suivre, le recours à l'arbre généalogique figurant en page 19 est de rigueur...

TOUT AURAIT PU ÊTRE SI SIMPLE !

Phase 1 de - 27 à - 23

- **Stratégie d'Auguste :** « La voie naturelle »

N'ayant pas de fils, Auguste choisit de faire de Marcellus son neveu (fils de sa sœur Octavie), son héritier. Pour renforcer sa position, il lui donne pour épouse sa fille unique Julie. Octavie, elle, les couve des yeux et défend leur cause.

- **Stratégie de Livie :** « attendre et éliminer... »

Ses fils, beaux-fils de l'empereur, sont loin derrière Marcellus dans la succession d'Auguste à la lignée duquel ils n'appartiennent pas. Elle ne peut tenter que de renforcer leurs positions dans l'attente d'une disparition du jeune Marcellus. En faisant épouser Antonia Minor (fille d'Octavie et de Marc-Antoine, demi-sœur de Marcellus) à Drusus, elle donne aux futurs enfants du couple, Claude et Germanicus, un grand-père maternel prestigieux : Marc-Antoine, l'ancien glorieux et populaire rival d'Auguste.

- **Dénouement :** Mort subite de Marcellus en -23 des mauvaises langues parlent d'empoisonnement...

RETOUR À UN CALME APPARENT

Phase 2, de - 23 à -20

- **Stratégie de Livie :** « Faire légitimer ses fils par Auguste ».

Auguste n'a plus d'héritier de sang Julien. Livie manœuvre pour qu'il adopte Tibère et (ou) Drusus (qu'Auguste préfère à Tibère car il l'a élevé chez lui), qui sont déjà deux de ses meilleurs lieutenants aux armées.

- **Stratégie d'Auguste :** « Re-fabriquer des Juliens ».

Obstinément, pour avoir des héritiers de son sang, et contrer Livie, Auguste décide de remarier sa fille à son plus fidèle adjoint Agrippa (le vainqueur d'Actium). Leurs enfants futurs auront pour grand-père maternel Auguste.

- **Dénouement :** Le couple aura cinq enfants, après la naissance d'une fille Agrippine l'aînée, viennent Caius en -20, puis Lucius en -17. Auguste les adopte à leur naissance et les enlève à Agrippa et Julie.

LE TOURNANT DU MATCH

Phase 3 de -20 à +4

● **Stratégie d'Auguste :** « Fabriquer des empereurs ».
Auguste donne à ses deux « fils », devenus Caius Julius Caesar et Lucius Julius Caesar, les meilleurs pédagogues, pour en faire plus tard des empereurs modèles. Il les comble d'honneurs et de louanges. Il se croit enfin tranquille.

● **Stratégie de Livie :** « Faire le gros dos et éliminer... ».
Livie doit cacher son jeu, élever ses nouveaux « enfants » que sont Caius et Lucius, être irréprochable et désintéressée, à l'instar de ses deux fils devenus les meilleurs généraux de l'Empire.

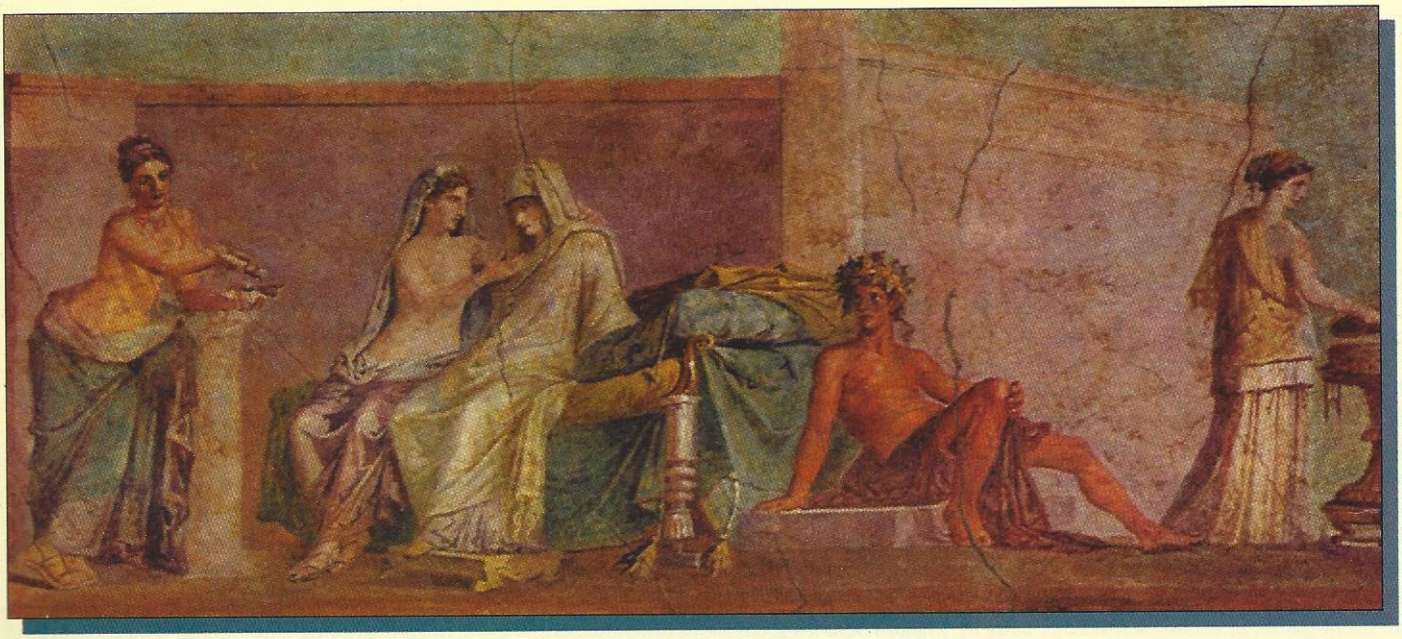
TOUTE VICTOIRE SE DOIT D'ÊTRE EXPLOITÉE

Phase 4, de +4 à +14

● **Stratégie de Livie :** « Enfoncer le clou ».
Livie pousse Auguste à adopter Tibère. Ce dernier, détesté de l'empereur, est incontestablement le seul membre de la maison impériale apte à reprendre le flambeau à la mort d'Auguste. Agrippa Posthumus, le dernier fils de Julie et Agrippa a, en effet, réussi à convaincre Auguste de sa violence et de sa médiocrité. A la suite d'actions inconsidérées, il a fini par se faire exiler sur un autre rocher perdu en mer. Après la mort de Caius César, Auguste accepte enfin d'adopter Tibère. Livie a réussi son opération de verrouillage.

● **Stratégie d'Auguste :** « Traîner des pieds ».
Auguste capitule donc, désespéré par la mort de ses deux petits-fils, il laisse le champ libre à Livie. Il punit avec cruauté Julie et Agrippa Posthumus qui finissent leurs jours relégués.
Dernier affront à son épouse adorée, il réussit à imposer en parallèle de son adoption de Tibère, celle, simultanée, par ce dernier de Germanicus, fils de Drusus et d'Antonia Minor époux d'Agrippine (l'aînée des petites filles d'Auguste). Par là, il contrarie Julie, en mettant sur le devant de la scène un rival, plus jeune et plus populaire, face à l'austère et vieillissant Tibère.
Il rentre aussi dans le jeu de deux nouveaux « triangles » :
— Germanicus – Antonia Minor (mère) – Marc-Antoine (grand-père maternel, mort, mais au souvenir prestigieux),
— Agrippine – Julie (mère exilée) – lui-même Auguste (grand-père maternel).

● **Dénouement final :** En +14, à la mort d'Auguste, l'équipe « Claudienne » : Tibère – Livie, l'emporte sans réelle opposition. Tibère « Fils » d'Auguste lui succède « naturellement » avec l'accord unanime du Sénat et s'emploiera à éliminer dans les premières années de son règne, l'encombrant Germanicus.



Droits réservés

Fresque romaine représentant une noce. Maison de l'Esquilin.

Dévouement, soit, mais aussi travail de sape pour discréditer la scandaleuse Julie, la vraie mère des deux rejetons impériaux.
Coup de maître, peu après la mort d'Agrippa, en -12, elle réussit à convaincre Auguste de donner pour troisième mari de sa fille Julie, son fils Tibère, qui doit répudier sa femme Vispanie, qu'il aime pourtant profondément. Auguste devient ainsi le grand-père maternel des enfants futurs du couple Tibère – Julie.

● **Dénouement :** Tibère dégoûté, s'exile de lui-même à Rhodes, le couple restera donc sans

SUPÉRIORITÉ DES « CLANS » MATERNELS ?

Les triangles fils-mère-grand-père maternel « Claudiens », sont, par trois fois venus à bout des triangles fils-pères-pédagogues « Juliens ». Tout au long du Ier siècle ap. J.-C., les empereurs Julio-Claudiens, Tibère, Caligula et Claude auront des successions aussi mouvementées.
La victoire du triangle Néron – Agrippine la jeune (mère) – Germanicus (grand-père maternel décédé mais prestigieux) sur le frêle triangle Britannicus – Claude (empereur et Père) – Narcisse (préfet du Prétoire), en + 54 restant sans doute la plus connue.
Après les Julio-Claudiens, à la mort de Néron en + 68, viendra une autre époque, celle du règlement de l'héritage impérial à coups de légions et de guerres civiles. Les stratégies familiales de lutte politique ne disparaîtront pas pour autant, mais l'armée, elle, rentrera définitivement dans la famille des empereurs. ■

FRÉDÉRIC BEY

BIBLIOGRAPHIE

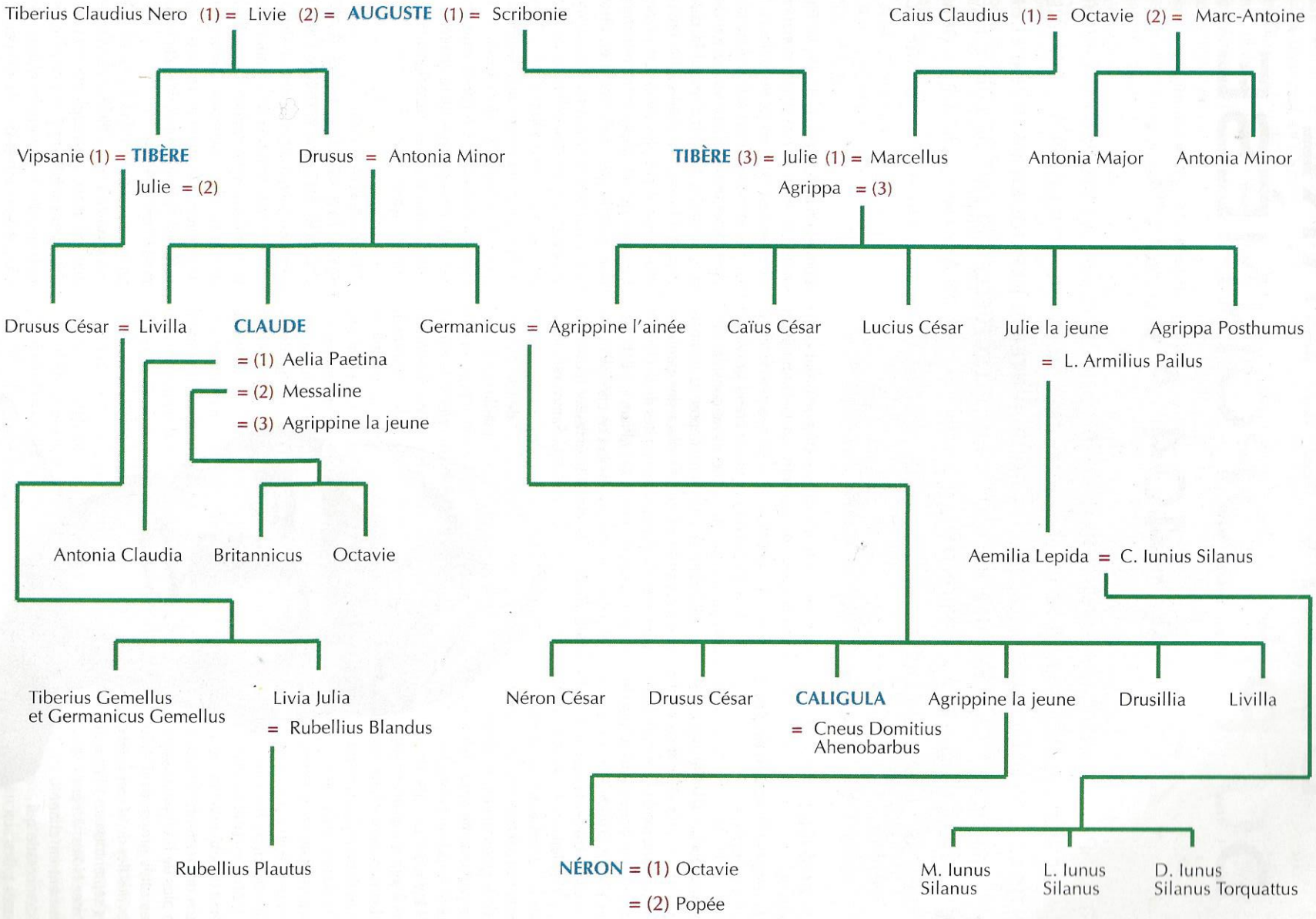
Tacite, *Annales*, Les Belles Lettres

Suétone, *Vies des douze Césars*, Les Belles Lettres

Néraudau J.-P., *Les louves du Palatin*, Les Belles Lettres

Storini-Mazzolani L., *Tibère ou la spirale du pouvoir*, Les Belles Lettres

Histoire de la Famille (tome I), Armand Colin



= (1): Premier mariage avec..., = (2): second mariage avec. etc., En capitales : noms d'empereurs.
Certains personnages peuvent apparaître deux fois en des endroits différents en raison de leurs mariages multiples.

HISTOIRE DE LA GUERRE DU PÉLOPONNÈSE

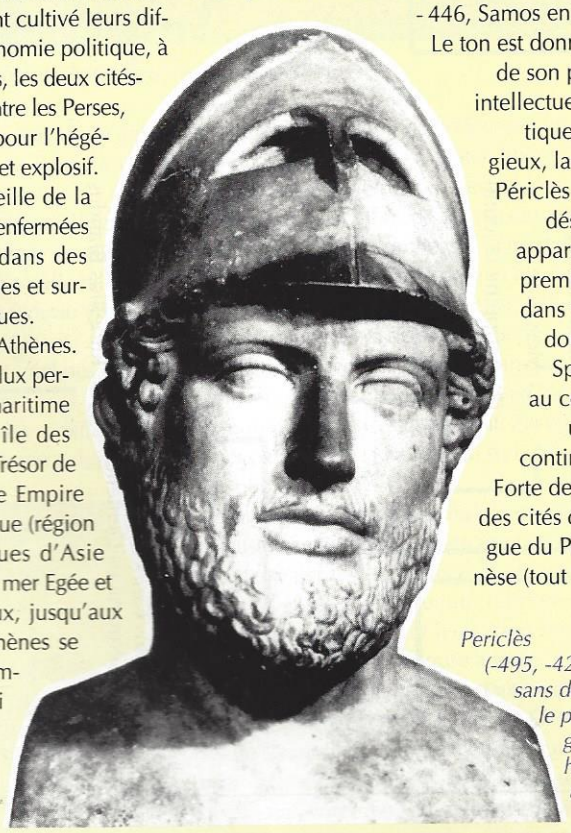
- 431 À - 404 AV. J.-C.

LA GUERRE DU PÉLOPONNÈSE NOUS EST PARFAITEMENT CONNUE GRÂCE À L'ŒUVRE DE THUCYDIDE, GÉNÉRAL ATHÉNIEN QUI Y A PARTICIPÉ. SON RÉCIT, TRÈS COMPLET ET RIGOUREUX, ÉLIMINE LES INTERVENTIONS DIVINES CONVENTIONNELLES POUR TENTER D'EXPLIQUER RATIONNELLEMENT L'ENCHAÎNEMENT DES FAITS. C'EST UNE RÉVOLUTION INTELLECTUELLE QUI FAIT DE LUI LE PREMIER VÉRITABLE HISTORIEN. QUANT À L'AFFRONTEMENT ENTRE SPARTE ET ATHÈNES, LES DEUX GRANDES CITÉS RIVALES DE LA GRÈCE CLASSIQUE, IL NOUS LE MONTRE COMME LA PREMIÈRE *GUERRE TOTALE* DE L'HISTOIRE !

ENTRE ATHÈNES ET SPARTE, UN SEUL POINT COMMUN : L'IMPÉRIALISME

Depuis que la menace perse a été repoussée, quelques cinquante ans plus tôt, par les efforts conjugués de la presque totalité des cités libres de la péninsule, on ne peut pas dire que les Grecs aient beaucoup progressé dans la voie de l'unité. Bien au contraire, suivant une tradition séculaire, les Hellènes ont cultivé leurs différences et défendu leur autonomie politique, à l'exemple de Sparte et Athènes, les deux cités-états héroïnes de la guerre contre les Perses, en compétition permanente pour l'hégémonie. Le résultat est édifiant et explosif. À l'image de l'Europe à la veille de la Grande Guerre, les cités sont enfermées dans de vieilles rancunes, dans des conflits d'intérêts économiques et surtout dans des rivalités politiques.

En effet, tout sépare Sparte d'Athènes. Cette dernière a profité du reflux perse pour établir une Ligue maritime (la Ligue de Délos, petite île des Cyclades où était déposé le Trésor de l'alliance), puis un véritable Empire regroupant en plus de l'Attique (région d'Athènes) les cités grecques d'Asie mineure, celles des îles de la mer Egée et de ses rivages septentrionaux, jusqu'aux abords de la mer Noire. Athènes se présente également en championne de la démocratie qui atteint son apogée grâce aux réformes éclairées de deux grandes figures de la cité de l'Attique, Ephialtès et Périclès. Mais ses objectifs sont avant tout commerciaux et sont garantis par sa domination incontestée des mers. Ce n'est que peu de temps avant la guerre que la Ligue prend un virage impérialiste très net. Athènes ne consulte plus ses alliés dans ses décisions, impose sa monnaie et ses systèmes de mesure, place des garnisons permanentes dans plusieurs cités de la Ligue et enfin rapatrie le Trésor de l'alliance à l'abri de ses propres murs. Les révoltes de cités alliées se multiplient mais sont vite écrasées (Eubée en - 446, Samos en - 441).



Periclès (-495, -429), sans doute le plus grand homme d'État athénien.

Le ton est donné. Fort de son prestige intellectuel, artistique et religieux, la cité de Périclès entend désormais apparaître au premier rang dans tous les domaines. Sparte est au contraire une cité continentale. Forte de l'appui des cités de la Ligue du Péloponnèse (tout le Péloponnèse hormis Argos, la Béotie, les Phocidiens et les Locriens), la cité supporte mal la montée en puissance de sa rivale de toujours. Inquiète, jalouse et ambitieuse, Lacédémone (autre nom de Sparte) tire aussi sa puissance du régime aristocratique et militaire qui la caractérise. Autant Athènes, cité ionienne (du nom d'un des plus anciens peuples grecs) est rayonnante et brillante, autant Sparte, cité dorienne (du nom d'un peuple grec plus récent et, dirons nous, plus « rustique ») est austère : aucun monument à Sparte, ni pour les habitants de l'époque ni pour les touristes d'aujourd'hui… Pas d'artistes ni beaucoup de grands marchands à Lacédémone, mais seulement des citoyens-soldats-paysans. Globalement, c'est donc leurs communes volontés impérialistes qui rassemblent les deux cités. Ainsi, tous les ingrédients d'une bonne guerre s'y retrouvent !

DES ARMÉES QUI NE SONT PAS FAITES POUR SE RENCONTRER

Athènes, aligne avant tout une flotte de trois cents trières. L'armée de l'Empire ne dispose que de treize mille hoplites (fantassins lourds) et de douze mille réservistes. On ne peut ajouter à ces forces que quelques renforts d'alliés occidentaux : Corcyre, Arcananie, Zacynthe et quelques villes de Sicile.

Sparte, au contraire, dispose avec ses alliés d'environ soixante à cent mille fantassins et de mille six cent cavaliers, mais seulement d'une centaine de navires (ceux de Corinthe et d'Ambracie), sans compter les ressources d'amis occidentaux comme Syracuse et Tarente. On peut se demander comment les deux cités vont réussir à s'affronter. C'est la question qu'ont dû résoudre les stratèges des deux camps avant même d'avoir trouvé

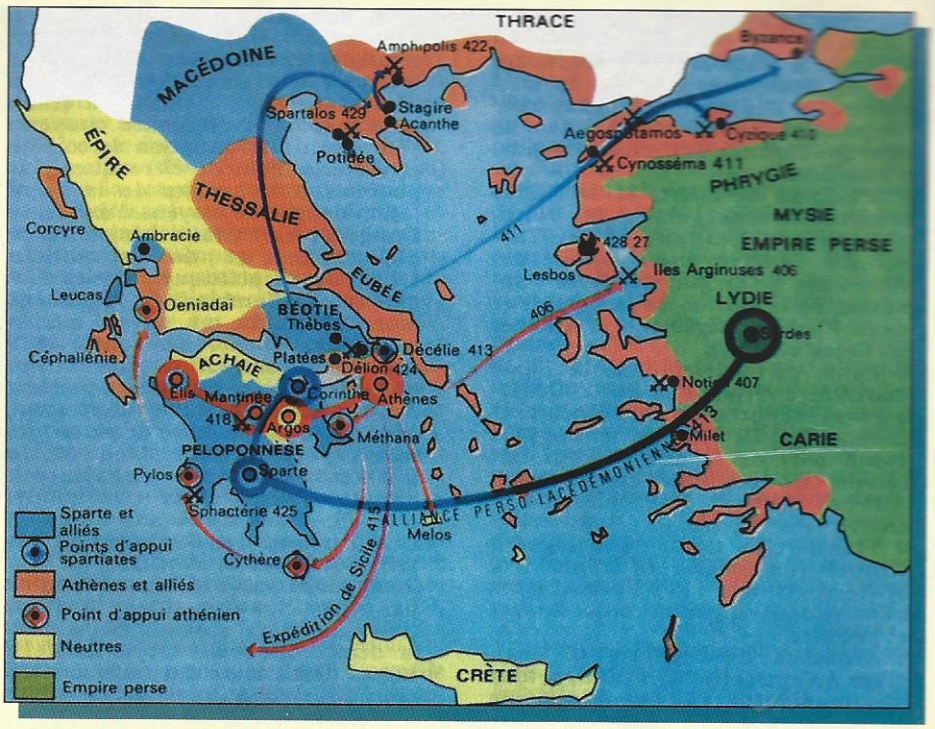
les motifs de l'affrontement. Trop antagonistes pour se regarder indéfiniment dans le blanc des yeux, les deux cités vont ainsi développer un modèle de déclenchement de guerre qui sera repris à l'identique — la similitude est frappante — pour la Première Guerre mondiale, 2350 ans plus tard.
Les deux alliances rivales ont leurs plans de bataille préétablis. Ainsi Athènes, sous l'impulsion de Périclès, développe sa stratégie. Les Athéniens se réfugieront à l'abri de l'enceinte de la cité et de son port, le Pirée, abandonnant la campagne aux Spartiates, pour aller les frapper de façon décisive et rapide dans le Péloponnèse, grâce à leur flotte. Le Trésor de l'Empire (6 000 Talents, accumulés depuis trois ans) pourvoira aux frais de guerre. Les Lacédémoniens prévoient, eux, de lancer leur hoplites sur l'Attique, pour ruiner et démoraliser les Athéniens, et de soutenir tout membre de l'Empire qui voudrait faire défection à Athènes, pour briser les ressorts de la Ligue de Délos.

«Plan XVII» contre «Plan Schlieffen», en somme...

Quant aux motifs de la déclaration de guerre, on se croirait carrément en août 1914, avec son jeu de dominos entre systèmes d'alliance concurrents. En - 431, la querelle porte sur le fait qu'Athènes entend interdire ses marchés commerciaux à Mégare, alliée de Sparte, et soutient à l'ouest Corcyre contre Corinthe, autre alliée de Sparte. Devant « l'arrogance » d'Athènes, Lacédémone réclame le droit à l'autonomie pour toutes les cités de la Ligue de Délos (suprême provocation). La moindre étincelle suffit désormais et, comme plus tard pour la Première Guerre mondiale, elle viendra d'alliés secondaires des principaux protagonistes : Thèbes, alliée de Sparte attaque Platées, alliée d'Athènes aux frontières de l'Attique. Les deux camps s'échangent des ambassadeurs. En vain. Tout le monde veut l'affrontement et l'aura. À l'occasion, toutes les cités de la Grèce sont plongées dans la tourmente pour 27 ans de souffrance.
On se déclare donc la guerre et Athènes ouvre les hostilités par une attaque maritime sur Potidée. Une lutte à mort est ouverte, car aucune des deux cités ne tolérera un compromis. Sparte ne veut plus entendre parler d'un empire athénien et Athènes rêve de briser la puissance militaire terrestre des Lacédémoniens.

Dix ans pour prouver que les plans initiaux ne servent pas à grand chose...

Durant la première phase de la guerre (- 431/ - 421), communément appelée Guerre d'Archidamos, du nom d'un des deux rois de Sparte (1), les deux camps mettent en pratique avec minutie leurs stratégies mûries avant le conflit. Leur inefficacité va progressivement se faire sentir chez les deux cités antagonistes.



● Du côté de Sparte, Archidamos mène consciencieusement des campagnes de destruction en Attique jusqu'en - 427. Bien que les campagnes soient pillées, aucun dommage sérieux n'est causé à Athènes et, chaque automne, les Spartiates rentrent chez eux. Lacédémone essaye bien de soutenir la révolte de Lesbos, qui veut abandonner le camp athénien, mais sans succès. Lesbos est d'ailleurs ravagée en châtiment par Athènes en - 427.
Seuls résultats tangibles : la prise de Platées la même année et, après la réforme de l'armée par Brasidias, une série de succès en Thrace qui aboutissent à la sortie des villes côtières de la Ligue de Délos (- 424) et à une victoire importante sur Athènes à Amphipolis (- 422).
● Dans le camp athénien, guère mieux ! La politique de Périclès, qui consiste à s'abriter derrière les « Longs Murs » d'Athènes (2), pour éviter les Spartiates, est mise à mal par une épidémie de peste (- 429) qui élimine un tiers de la population de l'Attique et Périclès lui même. Potidée a bien été prise en - 429, mais l'armée de siège athénienne a ensuite été défaite par les Spartiates. Les expéditions maritimes dans le Péloponnèse ne rapportent pas grand chose, si ce n'est une belle victoire à Sphactérie en - 425, qui permet de capturer 120 Spartiates (un événement que de faire prisonniers ces guerriers d'élite). La seule réelle satisfaction d'Athènes réside dans le maintien, souvent par la force, des liens qui l'unissent aux autres membres de la Ligue. L'Empire reste intact, ou presque.
En - 422, les chefs les plus vindicatifs des deux cités, Cléon pour Athènes et Brasidias pour Sparte, disparaissent quasi simultanément et, devant la médiocrité des résultats de dix années de guerres, l'heure d'une trêve approche. Une paix de 50 ans (rien que cela) est conclue en - 421 et prend le nom de son artisan, le stratège (3) athénien Nicias, qui propose une alliance des deux villes ex-ennemies contre Argos.

La guerre reprend... mais avec des idées neuves !

La paix de Nicias et son retour à un *statu quo ante* ne peut durer car, justement, elle ne supprime pas la rivalité naturelle entre Athènes et Sparte mais au contraire leur laisse le temps de se renforcer sur un pied d'égalité. Ainsi, entre - 421 et - 416, sous l'impulsion du jeune, brillant et ambitieux Alcibiade (disciple turbulent de Socrate), Athènes tente de rogner l'os qu'elle devait partager avec Sparte. Ainsi, par la diplomatie, Athènes s'octroie l'alliance d'Argos, de Mantinée et de l'Elide dans le Péloponnèse, pourtant la chasse gardée de Lacédémone. Enfin l'île de Mélos est incorporée par la force dans la Ligue athénienne. Sparte ne peut que se montrer furieuse. La guerre du Péloponnèse va pouvoir reprendre, mais avec quelles nouvelles stratégies ?
Les Athéniens, forts de leurs nouvelles alliances, croient avoir définitivement le vent en poupe. Du coup, sur l'idée d'Alcibiade mais contre l'avis de Nicias, ils décident de lancer une vaste opération en Sicile pour aider la ville de Ségeste contre Syracuse, l'alliée de Sparte, avec l'assurance que les Lacédémoniens ne pourront la soutenir, compte tenu de la faiblesse de leur flotte. L'objectif est double, il consiste à frapper l'une des plus riches alliées de Sparte et, en même temps, à étendre l'impérialisme maritime et commercial de la Ligue de Délos à la Sicile, véritable « far-west » des Grecs anciens. Les Athéniens veulent également frapper les imaginations par cette conquête et les richesses

Le duel entre Achille et Hector, inspiré de l'Illiade.

Peinture sur vase, Ve siècle avant J.-C.

Droits réservés

potentielles qu'elle laisse présager : un succès en Sicile aurait eu sans aucun doute un impact comparable à celui qu'aura, quelques siècles plus tard, la conquête de la Gaule par César.
Malheureusement, lancée en - 415, l'opération tourne mal. Le siège se prolonge trop longtemps, les Athéniens s'épuisent. Alcibiade, qui commande avec Nicias, finit par être rappelé, mais il préfère passer à l'ennemi et s'enfuit à Sparte. Le pauvre Nicias hérite de la défaite dans une aventure qu'il n'a pas voulu : les Athéniens sont battus sur terre et sur mer autour de Syracuse en - 413. Nicias est exécuté par les Syracusains et les prisonniers athéniens envoyés aux travaux forcés. L'échec de la nouvelle stratégie athénienne est totale.
Les Spartiates veulent immédiatement profiter de ce désastre. Pour cela ils se lancent dans une nouvelle forme de guerre en décidant d'occuper en permanence la forteresse de Décélie, aux portes d'Athènes. De - 413 à - 404 (guerre de Décélie), ils vont ainsi faire peser une menace constante sur la région d'Athènes qu'ils dévastent avec application. Ce choix stratégique d'implantation permanente en Attique, qui remplace les campagnes annuelles peu efficaces de la guerre d'Archidamos, est complété en - 412 par un accord avec le « diable », c'est-à-dire, pour les Grecs, avec la Perse ! Sparte obtient de l'argent pour se constituer une flotte en échange, après la victoire, des villes grecques d'Asie mineure.

L'AGONIE D'ATHÈNES

Cette fois, les choix lacédémoniens sont les bons. La résistance d'Athènes va peu à peu s'effriter. Le peuple athénien est de plus en plus affaibli psychologiquement par les dévastations de la guerre de Décélie. L'oligarchie s'installe un temps dans la cité en - 411. Seules quelques victoires sans lendemain donnent à la ville le courage de continuer la lutte. Alcibiade rejoint le camp de sa patrie et lève une armée à Samos. L'oligarchie finit par chuter. Il remporte à Cyzique une victoire en - 410 et refuse la paix aux Spartiates. Il est à nouveau renvoyé après une défaite navale à Notion en - 407.
La dernière victoire brillante sera, pour Athènes, celle de sa flotte aux îles Arginuses en - 406. Le succès militaire est total, mais son exploitation politique est gâchée par la funeste décision de l'assemblée athénienne de condamner à mort les stratèges victorieux parce qu'ils n'ont pas rendus les honneurs aux victimes de la bataille…
Exsangue, Athènes est désormais en sursis. Le navarque spartiate Lysandre entraîne sa flotte, toujours plus puissante, pour le combat décisif. Il a lieu en - 405 à Aigos Potamos, où les Lacédémoniens et leurs alliées anéantissent définitivement les espoirs athéniens qui sombrent avec leur marine.
Il ne reste plus qu'à assiéger Athènes abandonnée à son sort par ses alliés. C'est chose faite en - 404. Avec sa reddition, Athènes doit accepter la destruction des Longs Murs, la dissolution de la Ligue maritime de Délos et se voit obligée de collaborer militairement avec Sparte.
Pour couronner la défaite, une nouvelle oligarchie, celle des « Trente Tyrans » prend le pouvoir dans la cité de Socrate.

ENTRE LE CRÉPUSCULE ET L'AURORE

Le bilan de la guerre du Péloponnèse est plus que sombre pour la Grèce. Athènes ne se relèvera jamais de sa défaite. Elle parviendra un temps à reconstituer une Ligue maritime, mais son éclat se limitera désormais aux choses de l'esprit. Les gloires de la cité de l'Attique seront Platon puis Aristote et non plus Périclès. La victoire totale de Sparte ne lui profitera qu'une trentaine d'années. Entachée de l'alliance contre nature et sacrilège avec la Perse, la domination lacédémonienne suscitera bien vite la révolte d'États ambitieux : l'hégémonie passera à Thèbes (- 362, bataille de Mantinée) avant d'appartenir à la Macédoine (- 338 bataille de Chéronée).
Mais, à la vue des dégâts sans précédent d'une guerre à mort entre Sparte et Athènes, il faut une certaine dose d'optimisme pour penser que la Grèce a encore de beaux jours devant elle. Pourtant :
— « Comment cela s'appelle-t-il, quand le jour se lève et que tout est saccagé, et que l'air pourtant se respire, et qu'on a tant perdu, que la ville brûle, que les innocents s'entretuent ? »
— « Cela a un très beau nom, cela s'appelle l'aurore. » (Sophocle, *Électre*).
Tout est dit ! ■

FRÉDÉRIC BEY

1) A Sparte, les deux rois héréditaires, issus des familles Agiades et Eurypontides, n'ont plus depuis longtemps d'autorité que sur l'armée. Ce sont cinq Ephores qui dirigent la politique intérieure et extérieure de la cité. 2) Les « Longs Murs » relient les fortifications d'Athènes à celles de son port, Le Pirée, permettant à l'ensemble de former une seule forteresse. 3) Au nombre de dix, les stratèges sont les chefs de guerre d'Athènes. L'exécutif est occupé par les archontes.

BIBLIOGRAPHIE

● Textes antiques :
— Thucydide, *Histoire de la guerre du Péloponnèse*, Les Belles Lettres ou La Pléiade (Gallimard).
— Xenophon, *Helléniques*, Les Belles lettres.

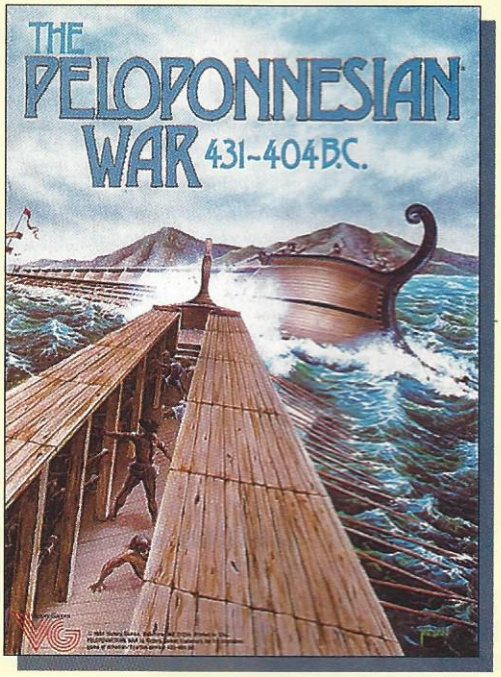
● Ouvrages généraux :
— Amouretti M.-C. et Ruze F., *Le monde grec antique*, Hachette.
— Blond G., *Histoire mondiale des guerres* (tome I), Plon.
— Chamoux F, *La civilisation grecque*, Arthaud.
— Connolly P., *Histoire de l'armée grecque*, Hachette.
— Ducrey P., *Guerre et guerriers dans la Grèce antique*, Payot.
— Vernant J.P. (sous la direction de), *Problèmes de la guerre en Grèce ancienne*, éditions EHESS, collection *Civilisations et sociétés*.

● Atlas :
— *Atlas Historique*, Librairie Académique Perrin.
— Hammond N. G.L., *Atlas of the greek and roman world in antiquity*, Noyes Press.

THE PELOPONNESIAN WAR

LA GÉOGRAPHIE D'UN CONFLIT

AVEC *THE PELOPONNESIAN WAR*, VICTORY GAMES A CRÉÉ EN 1991, UN TYPE COMPLÈTEMENT NOUVEAU DE JEU DE SIMULATION HISTORIQUE. NI WARGAME, NI JEU DE DIPLOMATIE, ON PEUT EN FAIT LE DÉCRIRE COMME UN « EXERCICE HISTORIQUE DE GRANDE STRATÉGIE À PRATIQUER NOTAMMENT EN SOLITAIRE ». PRENANT EN COMPTE DES ÉLÉMENTS MILITAIRES, ÉCONOMIQUES, DIPLOMATIQUES ET PSYCHOLOGIQUES POUR JUGER DE LA VICTOIRE, *THE PELOPONNESIAN WAR* NOUS PERMET PROGRESSIVEMENT DE COMPRENDRE LES RESSORTS ET LES ENJEUX DE LA GUERRE ANTIQUE. IL MET AUSSI L'ACCENT SUR UN POINT CAPITAL : LES DÉTERMINISMES GÉOGRAPHIQUES DU CONFLIT ENTRE SPARTE ET ATHÈNES.



PORTRAIT D'UN « SOLITAIRE »

Pour pouvoir en aborder les fondements, il est nécessaire de situer l'échelle de la simulation proposée par Victory Games. Un tour de jeu compte pour trois ans de temps réel (la partie se joue en dix tours maximum) et la carte représente la totalité du monde grec antique (péninsule hellénique, îles grecques, côte ouest de l'Asie mineure et Sicile). Pour désorienter le wargameur assidu, pas le moindre hexagone, mais seulement trois types différents de cases : des triangles pour les villes côtières, des carrés pour les villes de l'intérieur des terres et des ronds pour les îles. À l'intérieur de ces symboles, la silhouette d'une forteresse si la ville possède une enceinte. Pour se déplacer d'un espace à un autre, il faut pouvoir suivre une des trois sortes de lignes de communication (LOC) tracées, selon les cas, sur la carte : traits simples pour des LOC navales, traits doubles pour des LOC terrestres et traits triples pour les LOC mixtes (terrestres et/ou navales). Etant donné l'échelle du jeu, il est naturellement possible de traverser, plusieurs fois en un tour, la totalité de la carte. Trois types de pions sont également présents, infanterie, cavalerie et flottes, avec leur nombre de points de force imprimés. Enfin, les chefs de chaque camp sont représentés par des pions nominatifs comportant deux valeurs (stratégique et tactique) et l'un d'eux est tiré au sort à chaque tour, pour Sparte et pour Athènes. Que ce soit pour les cases ou les pions, le jeu est strictement bicolore : rouge pour la Ligue du Péloponnèse (Sparte) et vert pour la Ligue de Délos (Athènes).

Le parti pris du jeu est d'avoir été conçu dans le but d'être pratiqué en solitaire et ce but est magnifiquement atteint. Le joueur commence la partie en commandant aux destinées d'une des deux cités belligérantes. À chaque tour, il détermine à l'aide d'une table la stratégie défensive du camp qu'il ne joue pas. Les opérations des deux camps sont ensuite menées à bien, une par une et alternativement. Elles peuvent ou non déboucher sur des escarmouches ou des combats. Le joueur conduit celles de sa cité, le mécanisme du jeu organisant celles de son adversaire en fonction des consignes de la stratégie sélectionnée sur la table.

Les résultats sont ensuite évalués et traduits en terme de trésor, de niveau de confiance et de niveau d'agressivité. L'examen comparatif de ces trois facteurs pour Sparte et pour Athènes permet de déterminer s'il y a un vainqueur, si une trêve doit être conclue ou si, plus simplement, la guerre doit se poursuivre. Au tour suivant, en fonction des points de victoire obtenus, le joueur peut être amené à changer de camp. Cela pourra survenir plusieurs fois dans la partie et empêchera bien entendu toute « tricherie » du wargameur solitaire (qui équivaudrait en fait à une tricherie contre lui-même puisqu'il joue successivement les deux camps).

Il est facile d'adapter le principe des règles pour une rencontre à deux joueurs, il suffit de supprimer le recours à la table de détermination de stratégie au début de chaque année et de laisser chacun des deux belligérants choisir, pour le meilleur ou pour le pire, ses options stratégiques ! La bonne surprise est que *The Peloponnesian War* est tout aussi passionnant en solitaire qu'à deux joueurs et que, dans les deux cas, la simplicité et la rigueur des règles évitent toute mauvaise surprise. Par contre, le scénario à trois joueurs s'avère moins efficace pour la bonne et simple raison que la guerre du Péloponnèse est un duel à mort entre deux cités rivales et que le joueur héritant de la Perse, malgré la véracité historique de son rôle d'arbitre engagé, va surtout compter les points.

THE PELOPONNESIAN WAR NE NOUS PROMET QUE DU SANG ET DES LARMES...

Chaque tour de jeu laisse peu de place à la poésie ou à la philosophie (ce sera pour plus tard). Par contre, la longue litanie des pillages, sièges, batailles rangées, caractéristiques des guerres de tous temps est simulée dans sa totalité.

En solitaire, un jet de dés propose une des quatre options stratégiques suivantes pour le camp que ne commande pas le joueur : attaque d'un allié de Sparte (ou Athènes selon le camp représenté), déclenchement de rebellions chez l'adversaire, action pour couper les lignes de communications ou attaque de Sparte (ou d'Athènes). À l'intérieur de ces options, un grand nombre de variantes sont introduites par l'intermédiaire de deux jets de dés supplémentaires. À deux joueurs, place au libre arbitre. De toute façon, c'est surtout de courage, de finesse et de calculs dont il faut, dans tous les cas, s'armer pour conduire les opérations militaires.

Dans les séquences de chaque tour de jeu, un certain nombre d'éléments sont déterminants :

- En premier lieu, les ressources financières. Mener une opération a un coût proportionnel aux forces engagées. Toute campagne doit donc être envisagée dans un rapport dépense /recettes escomptées (conquêtes) ou dépenses /recettes de l'ennemi annihilées (pillages et rébellions déclenchées) afin d'en établir la rentabilité. Il faut également ménager l'avenir et avoir les moyens de lever des troupes quand le moment s'en fera sentir.
- Dans la conduite des actions militaires, les possibilités d'interception de l'adversaire sont capitales. Une interception est possible à chaque fois qu'une armée traverse la Zone d'Influence (ZOI) d'une armée adverse. La ZOI d'une unité d'infanterie se limite à sa case de déploiement, celle de la cavalerie à un périmètre d'une case de celle de déploiement (via LOC terrestre ou mixte) et celle des flottes à un périmètre de deux cases de celle de déploiement (via LOC navale ou mixte). Établir des forces d'interception aux nœuds stratégiques de la carte peut permettre de paralyser l'adversaire.
- Enfin, la valeur des chefs en jeu doit être prise en compte dans le choix des opérations du tour. Un chef ayant une valeur stratégique importante permet d'avoir l'initiative, et de conduire l'opération jugée capitale en priorité. Un chef autre ayant une valeur tactique élevée permet d'envisager la recherche du combat.

LA GÉOGRAPHIE N'EST PAS UNE SCIENCE MINEURE

Au commencement de la guerre du Péloponnèse, Athènes et ses alliées (101 cases contrôlées) et Sparte et ses alliées (57 cases contrôlées) ont des zones de domination bien délimitées et foncièrement différentes. Un premier coup d'œil sur la carte du jeu de Victory Games permet immédiatement de le vérifier en se fiant à la couleur d'identification des cases.

Les cases rouges (Sparte) couvrent majoritairement la zone sud-ouest de la carte : le Péloponnèse plus les îles de Mélos et Théra. Les cases vertes (Athènes) dominent dans les zones sud-est (les Cyclades), est (Asie mineure) et nord-est (côte Thrace et Chalcidique). La zone d'influence spartiate est très dense en cases (espace continental), celle d'Athènes beaucoup plus diffuse (espace maritime dont le centre est justement une mer et quelques îles). Le point de rencontre des deux territoires se situe principalement en Béotie, au centre de la carte, où se trouvent six cases spartiates et trois cases athéniennes. Une seconde zone de friction apparaît, à l'écart, au nord-ouest (Etolie, Acarnanie et îles Ionniennes) avec six cases pour chacune des deux Ligues. Les neutres sont situés en marge, soit à l'extrême ouest (Sicile) soit au nord (Macédoine). Il faut enfin remarquer qu'Athènes se trouve exposée en frontière ouest de sa zone de domination, alors que Sparte est mieux protégée au cœur du Péloponnèse.

Dans l'optique de guerre totale dans laquelle nous nous trouvons, l'objectif majeur des deux protagonistes est de pouvoir ravager les possessions de son adversaire (- 50 talents de reve-

nu par tour et par case ravagée !) tout en protégeant les siennes. Pour cela, il est nécessaire, en regard des règles d'interception des opérations ennemies, de contrôler un certain nombre de points clés. *The Peloponnesian War* est, de ce point de vue, un excellent outil d'étude stratégique et la victoire est au bout du chemin de celui qui maîtrisera le mieux les particularités géographiques régionales de la Grèce.

Le salut d'Athènes se joue en Thrace

Prenons d'abord le cas d'Athènes et de sa Ligue de Délos. L'Attique, cœur de l'Empire athénien est pauvre (six cases) et Athènes et ses Longs Murs ne sont pas prenables « à la hussarde ». Le talon d'Achille de la Ligue de Délos est le lieu même de sa richesse : les îles et la côte d'Asie mineure. En une campagne, une solide armée spartiate, même dépourvue de navires, si elle n'est pas interceptée, peut ravager la plupart des cases athéniennes d'Asie mineure. Pour verrouiller l'accès à l'Asie mineure, la Ligue de Délos peut compter sur plusieurs verrous qu'il lui faut tenir à tout prix. Ces points d'appuis sont tous au nord, sur l'unique chemin terrestre menant en Asie pour des Spartiates trop faibles en flottes au départ pour risquer l'aventure sur mer. Le plus important est sans conteste Amphipolis, forteresse située aux confins de la Chalcidique et de la Thrace, où une forte garnison doublée d'une flotte pour réaliser des interceptions représente un investissement très vite rentabilisé. Pour renforcer Amphipolis, les villes de Potidée et de Byzance sont des compléments intéressants, le premier en amont et le second en aval, pour gêner les campagnes spartiates vers l'Asie. Pour protéger les îles, la tâche peut sembler plus facile. Au Sud, l'île d'Egine, accolée à l'ensemble Athènes/Pirée contrôle la route vers les Cyclades. Au centre, Chalcis (en Eubée) et Chios jouent un rôle identique. La géographie a ses déterminismes et l'avenir de l'Empire athénien peut se jouer sur la perte de la discrète cité d'Amphipolis ou encore par l'absence de forces d'interception à Chalcis, Byzance ou Chios. Mieux vaut le savoir avant de jouer, car pour en voir fait l'expérience, ce sont des principes qui, si ils sont oubliés, ne vous laisseront pas le temps de les regretter. Bien évidemment, ces verrous défensifs athéniens sont autant d'objectifs de conquête pour les adversaires spartiates. Bien tenus, ils forceront les Lacédémoniens à des actions hasardeuses et coûteuses, en un mot à investir dans la construction de navires pour tenter d'affronter Athènes sur son terrain : la mer.

La forteresse Péloponnèse

Du côté spartiate, la configuration géographique du Péloponnèse est un avantage certain : le centre de la presqu'île ne peut être menacé que par une forte armée terrestre, qu'Athènes ne peut mettre en œuvre, et les côtes sont riches en caps pouvant protéger les incursions dans les baies. Ainsi les Lacédémoniens, pour éviter les raids de la flotte de la Ligue de Délos, se doivent de contrôler « leur » Péloponnèse par l'établissement de forces d'interception en plusieurs points de la côte. Les cités d'Epidaure, de Pylos et d'Epidaure Limera sont particulièrement bien adaptées à cette tâche. Le souci géographique des Spartiates ne peut venir que de l'établissement durable de troupes ennemies dans le Péloponnèse même, car ils seraient alors obligés de les déloger en priorité, avant de pouvoir mener des actions offensives dans les territoires de l'adversaire. C'est ainsi qu'Argos, cité neutre suffisamment puissante, située au cœur de la zone de domination spartiate, a, tout au long du conflit, empoisonné la diplomatie et la stratégie lacédémonienne. Autre point faible de la « forteresse Péloponnèse », les mauvais débouchés de la flotte corinthienne, la seule digne de ce nom au sein de la Ligue du Péloponnèse. Du côté Est, le canal du Péloponnèse s'ouvre sur le jardin maritime d'Athènes, à portée du Pirée et d'Egine. Du côté Ouest, le port de Corinthe donne sur le long et périlleux Golfe du même nom (Naupacte à sa sortie est l'alliée d'Athènes). Voilà à nouveau une donnée géographique qui conditionne toute stratégie pour le camp spartiate.

À la recherche de frictions ou d'exutoires ?

Les particularités des zones d'influence de Sparte et d'Athènes, maintenant clairement posées, avec leurs verrous et leurs clés, où est-il possible de trouver la victoire décisive que les ravages des territoires adverses ne font que préparer ? À nouveau, la configuration naturelle de la péninsule hellénique a fait son choix bien avant que les stratèges des deux cités n'aient commencé à y réfléchir. Pour Athènes et son empire maritime, la seule ouverture sur l'intérieur des terres passe par la Béotie, là où se trouve la zone de friction principale entre les alliées des deux protagonistes.

Platées et Atlante, cités favorables à la Ligue de Délos font face à la grande puissance locale, Thèbes, et à trois autres cités béotiennes (Siphae, Chéronnée et Cythinium). Celle qui, de Lacédémone ou d'Athènes inscrit son hégémonie sur cette zone, marque un point capital dans le conflit, les premières en interdisant toute ambition continentale à leurs adversaires, les secondes en bâtissant un ensemble continental cohérent (Attique plus Béotie) apte à concurrencer celui de Sparte. Inutile de préciser que les chances d'aboutir sont plus fortes pour Sparte grâce à son alliée Thèbes, bien plus puissante que ses voisines béotiennes.

L'alternative au combat en zone de friction pour l'obtention de l'hégémonie ne peut être trouvée que dans la recherche d'exutoires. Que ce soit avant ou après une guerre en Béotie, l'aventure dans une riche périphérie de l'espace géographique grec présente des avantages notables. La situation bloquée née de l'imbrication d'une ligue continentale et d'un empire maritime de force égale peut en effet être « décadenassée » par une conquête lointaine déséquilibrant l'ensemble. La Sicile apparaît, à ce petit jeu, telle la terre promise. Très riche, excentrée à l'ouest, la mainmise sur ses cités peut être une des clés de la guerre. Comme on ne peut y aller qu'en bateau, Athènes, désavantagée dans le « conflit de friction », semble là bien plus à son aise. Pour Sparte, le dérivatif peut plus vraisemblablement se trouver au Nord, en Chalcidique par exemple, qui peut être atteinte par voie terrestre.

Une course contre la montre

L'intérêt tout particulier de *The Peloponnesian War* est de se présenter un peu comme le chronomètre d'une course contre la montre, exercice solitaire par excellence, mais que l'on peut également pratiquer avec d'autres adversaires que soi-même. Dans cette course, les objectifs sont conditionnés en grande partie par les déterminismes de l'environnement géographique régional. Comment protéger ses zones de domination des pillages adverses ? Où et comment placer des verrous de protection et comment les faire sauter ? Où déstabiliser une situation équilibrée au départ ? Comment exploiter les zones où le contact des deux Ligues est direct ? Ce sont autant de questions auxquelles le système mis au point par Victory Games permet de répondre au fil de parties qui peuvent ne jamais vraiment se ressembler. ■

Frédéric Bey

FICHE TECHNIQUE

The Peloponnesian War est un wargame en anglais édité en 1991 par Victory Games (Division of the Avalon Hill Company).

Nombre de joueurs : règles de bases pour jouer en solitaire ; règles complémentaires pour deux ou trois joueurs.

Matériel : 1 carte de la Grèce antique, 2 planches de pions et des casiers de rangements, 2 dés, 1 livret historique, 1 livret de règles, 1 bloc de feuilles « Décompte des points de victoire », 2 aides de jeu « Matrice stratégique (athénienne ou spartiate) », 1 table « Résumé du tour de jeu », 1 table « Mouvements après combat et événements aléatoires ».

Scénarios : quatre scénarios sont proposés, « La guerre du Péloponnèse », « La guerre d'Archidamos », « La guerre de Décélie » et « La chute d'Athènes ».

Durée d'une partie : entre 4 et 5 heures en moyenne pour le scénario le plus long (« Guerre du Péloponnèse »).

Tête d'affiche parue dans le *Casus Belli* n° 67.

ATHÈNES POUVAIT-ELLE RÉUSSIR?

PÉRICLÈS, SÛR DE SA STRATÉGIE EXCLUSIVEMENT NAVALE, A PRÉCIPITÉ ATHÈNES DANS UN CONFLIT QUI LUI SERA FATAL. A L'AIDE DU JEU *THE PELOPONNESIAN WAR*, TENTONS DE DÉTERMINER SI LES IDÉES MILITAIRES DE PÉRICLÈS ÉTAIENT VOUÉES À L'ÉCHEC OU SI, AU CONTRAIRE, ELLES POUVAIENT, AVEC QUELQUES COUPS DE POUCE DU DESTIN, PERMETTRE À LA LIGUE DE DÉLOS DE METTRE À BAS LES PRÉTENTIONS HÉGÉMONIQUES DE SPARTE SUR LA GRÈCE.

STRATÉGIE OU SYLLOGISME ?

Il est d'abord nécessaire de faire le point sur les choix militaires d'Athènes qui, souvent caricaturés ou simplifiés, ont eu longtemps mauvaise presse. Périclès (- 492 / - 429), le plus brillant des hommes d'État athéniens, après avoir longtemps hésité entre la paix et la guerre, a finalement accepté et jugé profitable cette dernière en vertu du raisonnement suivant, rapporté par Thucydide dans son Livre I :

— les Spartiates travaillent eux-mêmes la terre et n'ont pas d'autre fortune. Ils ne peuvent s'éloigner longtemps de chez eux et la mer leur est interdite ;

— la mer et la navigation ne sont pas choses qui s'apprennent du jour au lendemain ; Sparte ne pourra pas s'entraîner sur mer car les vaisseaux athéniens, déjà opérationnels, leurs interdiront la mer. Même s'ils parvenaient à corrompre les marins étrangers mercenaires de la Ligue de Délos, les pilotes, qui sont citoyens, leurs feront défaut ;

— les Lacédémoniens attaqueront donc forcément par voie de terre et pilleront l'Attique ; Athènes pillera en retour le Péloponnèse avec sa flotte ; les Spartiates ne pourront pas se procurer de terres de rechange ; au contraire, les Athéniens le pourront facilement grâce à leur maîtrise de la mer, soit dans les îles, soit sur le continent ;

— Athènes doit se considérer et se comporter comme si elle était une île. Elle doit se désintéresser de la terre et des maisons et ne veiller que sur la mer et la ville ;

— Athènes doit éviter tout combat terrestre contre Sparte ; un échec serait fatal et un succès, vu le nombre des forces terrestres de la Ligue du Péloponnèse ne donnerait droit qu'à devoir affronter une seconde armée, puis une troisième armée avec les mêmes risques ;

— il faut se préoccuper uniquement des hommes qui font la richesse d'Athènes et ne pas les faire succomber inutilement pour protéger les campagnes de l'Attique ;

— si Athènes maintient cette ligne assez longtemps, Sparte, épuisée, renoncera ;

— les pères des Athéniens actuels ont vaincu les Mèdes alors qu'ils étaient bien moins riches et puissants que leurs descendants aujourd'hui ; Athènes doit faire perdurer cet héritage de vaillance.

Il faut le reconnaître, le discours de Périclès semble se tenir, mais que vaut-il vraiment à l'épreuve des faits ? On pourrait être tenté de croire qu'il est aussi faux, au contact de la réalité, qu'un simple et creux syllogisme pourtant tant apprécié des Grecs : « Athènes est la plus puissante sur mer, Athènes ne se bat que sur mer, donc Athènes gagnera la guerre ! ». D'ailleurs si l'on écoute les Spartiates, ils nous jouent le même refrain avec « Sparte est la plus puissante sur terre, etc. »...

LA THÉORIE DU GRAIN DE SABLE

On sait que, malheureusement pour Athènes, la stratégie de Périclès n'a pas donné les résultats escomptés. Doit-on malgré tout lui accorder des circonstances atténuantes ? La malchance, l'opposition des Dieux et, plus concrètement, la Peste ? Il est impossible d'ignorer les effets de celles-ci sur les forces et le moral athénien. Faites l'expérience dans une partie de *The Peloponnesian War*, tirez au cours du premier tour l'événement aléatoire « Peste à Athènes » et vous ne serez pas déçu. Dans le jeu, il vous en coûtera un tiers des points de forces d'hoplites placés à Athènes ou au Pirée et vous devrez payer immédiatement un quart des coûts de construction de l'ensemble des points de forces de la flotte athénienne (pour recruter de nouveaux marins). Enfin, le pion « Périclès » est retiré définitivement du jeu et aucun allié de la Ligue ne peut, au cours du tour, pénétrer dans Athènes ou au Pirée. C'est un choc dont il est difficile de se remettre et c'est pourtant ce qui est arrivé dans la réalité. Or, Athènes n'a pas baissé les armes pour autant.

Le débat peut porter sur les causes de la peste. En - 429, a-t-elle été fortuite ou a-t-elle été une conséquence de la surpopulation de la ville, née de la stratégie de Périclès de repli derrière les murs ? Si c'était le cas, on pourrait lui reprocher de ne pas avoir pensé à ce genre d'aléa. Il est probable que l'afflux de navires et de soldats n'est pas étranger à l'épidémie dont l'ampleur a été de toute façon aggravée par le regroupement sur place de la population de l'Attique. Ce malheur une fois arrivé, la stratégie de Périclès est, par la force des choses, en péril. Pour réussir, il lui fallait l'aval de tous les citoyens d'Athènes pour supporter les sacrifices exigés. Après la peste, le réflexe naturel est de faire endosser à Périclès, d'autant plus facilement qu'il a succombé lui même, l'insuccès des premières années de guerre et de vouloir changer progressivement les choix militaires.

Ainsi, une fois le grain de sable introduit dans la mécanique pourtant bien huilée de la machine de guerre athénienne, le péril est dans la demeure et des actions désordonnées et risquées ont la possibilité de recueillir l'aval des stratèges de la Ligue de Délos : et Alcibiade d'envoyer Nicias et l'armée athénienne se perdre en Sicile, et l'anarchie de s'installer progressivement dans les institutions d'une ville, pourtant modèle de démocratie...

Il est important de noter que, dans la réalité, les effets de la peste furent d'autant plus graves qu'ils sont survenus d'entrée. Des parties répétées de *The Peloponnesian War* permettent d'évaluer l'impact d'une peste plus tardive. Quel que soit le moment où elle survient, son impact est déterminant sur la suite du conflit de fait de son coût très important sur les finances de la Ligue de Délos. Tant que le joueur athénien suit à la lettre la stratégie de Périclès, la peste condamne au moins Athènes au match nul, il faut donc multiplier les offrandes pour que la peste survienne le plus tard possible, voire jamais.

UN SCÉNARIO TEST : « ET SI PÉRICLÈS AVAIT EU DE LA CHANCE ? »

Périclès n'a pas été aidé par le destin et, après sa disparition, ses choix stratégiques ont été progressivement abandonnés. Que serait-il advenu si, sur une longue période, ses conseils avaient été suivis à la lettre ?

Il est possible de tester cette éventualité sur le jeu de Victory Games, aussi bien en solitaire qu'à deux. Pour cela, quelques ajustements mineurs de règles peuvent suffire pour permettre de réunir les conditions de notre expérience :

— le joueur athénien peut choisir d'office le pion Périclès comme chef, deux tours sur trois ; quand il n'est pas attribué d'office, un tirage au sort normal est effectué ;

— l'événement aléatoire « peste » est retiré de la liste (radical, mais cela permet d'y voir clair) ;

Trière athénienne.

— l'événement aléatoire « rébellion oligarchique à Athènes » est ignoré si Périclès est tiré au sort ou désigné d'office chef pour Athènes ;
— en solitaire, la table de stratégie athénienne est modifiée comme suit : la stratégie « Attaque d'un allié de Sparte » n'est appliquée que sur un jet de dé égal à 1 (au lieu de 1 et 2), la stratégie « Déclenchement d'une rébellion » sur un jet de 2, 3 ou 4 (au lieu de 3 et 4), la stratégie « Couper les lignes de communication » sur un jet de 5 ou 6 (au lieu de 5 seulement), et enfin la stratégie « Attaque de Sparte » est supprimée.
Bien évidemment, et là il n'est plus question de points de règle, à deux joueurs, celui qui défend les intérêts de la Ligue de Délos est condamné à apprendre au préalable les huit préconisations du programme politique et militaire de Périclès évoqués au début de l'article.
Dans ces conditions, le résultat ne se fait pas attendre. Dans une partie que j'ai joué à deux dans cette optique, un premier armistice est survenu au bout de deux tours de jeu pour cause de niveau d'agressivité des deux camps inférieurs à six. Au total, sur les dix tours de partie, cinq ont été neutralisés par des armistices « obligatoires » du fait de l'épuisement des ressources des protagonistes et l'affrontement s'est terminé sur un match nul. Les raisons de la tournure de cette partie sont claires : en refusant l'affrontement et en ravageant systématiquement les possessions spartiates du Péloponnèse, Athènes épuise rapidement son adversaire dont il est par ailleurs quasi impossible d'éviter les raids également destructeurs. Les deux cités voient ainsi leurs niveaux d'agressivité diminuer (pas beaucoup de combats mais beaucoup de cases pillées) et la volonté de poursuivre la guerre s'effriter. C'est à peu près ce qu'avait prévu Périclès au point près qu'il pensait que l'épuisement de Sparte serait supérieur à celui d'Athènes alors que, dans le cas de cette partie, il s'est révélé comparable et a conduit à un résultat nul. Il faut cependant observer qu'au regard de la situation de départ, un « match nul » est une bonne chose pour Athènes qui conserve ainsi son hégémonie sur le monde grec, acquise depuis l'organisation de la Ligue de Délos. Périclès n'en demandait pas plus.

Périclès est un extrémiste !

La morale de cette expérience sur *The Peloponnesian War* pourrait être la suivante : la stratégie de l'Athènes de Périclès est une stratégie « extrémiste », elle n'est pas vouée à l'échec, loin s'en faut, mais ne peut réussir que si elle est menée sans le moindre relâchement et sans succomber à la moindre tentation d'un combat hasardeux. Le joueur à la tête de la Ligue de Délos doit impérativement agir comme un automate programmé par les axiomes de la « théorie Périclès » et ne pas tenter, comme se fut le cas dans la réalité, de coup d'éclat inutile. D'autres exemples historiques sont là pour nous prouver que des stratégies extrémistes, nécessitant une discipline de fer dans son application, peuvent réussir. On peut citer le cas de Fabius Cunctator, adversaire d'Hannibal en Italie après la défaite de Cannes, qui refusa tout combat d'importance face au génie punique pendant près de dix ans, le laissant mettre l'Italie du sud à feu et à sang, mais obtenant finalement le résultat que l'on connaît. La stratégie des adversaires de Napoléon durant la campagne d'Allemagne en 1813 est de la même veine. En fuyant toute bataille contre l'Empereur pour harceler ses maladroits maréchaux livrés à eux-mêmes, les coalisés sont parvenus à suffisamment affaiblir les Français pour finalement battre Napoléon à Leipzig. Notons dans cet exemple que le moment de relâchement de Schwarzenberg, lequel, se sentant assez fort, a décidé de tenter sa chance contre Napoléon sous les murs de Dresde, allant ainsi à l'encontre des choix stratégiques de son camp, a failli coûter la victoire finale aux coalisés (inutile de préciser qu'il s'est fait se jour là sévèrement étriller). Il y a d'autres exemples encore, tous basés sur d'énormes sacrifices au profit d'une stratégie globale devant s'avérer profitable, mais tous n'ont pas eu une fin aussi heureuse.
Vercingétorix a ainsi échoué à cause du manque de discipline de ses troupes, qui n'ont pu s'empêcher de livrer des combats de cavalerie qu'elles croyaient gagnés d'avance. Pour Périclès, l'échec est plutôt venu du destin, sa stratégie et son comportement d'extrémiste réfléchi étaient les bons, mais ils n'étaient simplement pas faits pour résister à la peste !

L'inconnue perse

À la fin, il subsiste encore un doute sur le « bon choix » à la mode Périclès. Comment comptait-il traiter l'inconnue perse dans l'équation diplomatique de la guerre du Péloponnèse ? Dans son « discours de la méthode » cité plus haut, aucune mention n'est faite de la possibilité d'intervention des vaincus de Marathon et Salamine dans le conflit gréco-grec qui oppose Sparte à Athènes. Est-il possible qu'un tel homme d'État ait pu oublier une composante aussi importante des rapports de forces de la région est-méditerranéenne ? Il faut bien reconnaître que cela est pourtant plus ou moins vrai. À sa décharge, il était assez difficile d'imaginer, dans une Grèce à peine sortie de sa « Grande Guerre patriotique » contre les envahisseurs Mèdes, qui ne date que de cinquante ans, une cité osant s'allier à l'ennemi juré. Comment penser que les Spartiates, héros magnifiques de la bataille des Thermopyles, où les Perses ont tué leur roi Léonidas, pourraient tendre la main à l'ennemi juré d'hier ? Pourtant, c'est bien cet appel des Lacédémoniens au soutien du Grand Roi qui mettra finalement à bas la puissance d'Athènes. Dans les parties de *The Peloponnesian War*, l'événement aléatoire « La Perse entre en guerre dans le camp spartiate » est malheureusement lui aussi fatal au joueur athénien. Que l'on en juge sur ces conséquences : Sparte reçoit 500 talents par tour et, si Lacédémone vient à bout de la citadelle de Iasus, en Cardie, révoltée contre l'autorité du Grand Roi, la subvention passe à 1000 talents par tour et à trois points de cavalerie placés à Sardes (en Lydie). Cette aide est permanente jusqu'à la fin de la partie. Pauvre Athènes. Le danger pour la puissance athénienne est, avec l'intervention perse, bien plus grave que les malheurs causés par la peste. En effet, cette ingérence permet à Sparte de contredire plusieurs des axiomes de départ de Périclès. La Ligue du Péloponnèse a désormais les moyens financiers et humains (mercenaires orientaux) de se constituer une flotte de guerre plus conséquente que la seule flotte de Corinthe dont elle disposait au début du conflit. En péril dans son propre champ de prédilection – la guerre navale – Athènes ne peut plus s'appuyer sur la stratégie de Périclès qui, même après la disparition de celui-ci, servait de fondement à la conduite des opérations de la Ligue de Délos. Toute la donne est changée et les atouts d'Athènes vont progressivement passer dans les mains de Sparte au fur et à mesure que celle-ci parviendra à aguerrir sa flotte financée par les Perses et menée d'une main de maître par son navarque Lysandre.

À l'heure du bilan, Périclès s'impose

Pour l'historien et général athénien Thucydide, aucun doute là-dessus : Périclès avait raison et sa politique de guerre raisonnée et systématique aurait dû connaître le succès si n'était intervenue sa disparition prématurée. Là est la clé. En fait, la stratégie de Périclès n'est condamnée à l'échec que si celui-ci n'est pas à la tête d'Athènes pour la mettre en pratique. « Au lieu de se laisser diriger par la foule, il la dirigeait. Sous le nom de démocratie c'était en fait le premier citoyen qui gouvernait », dit de lui Thucydide. En modifiant ainsi par son autorité particulière l'esprit du régime démocratique athénien, Périclès a su lui donner la force nécessaire pour affronter la machine de guerre spartiate. Il peut aussi déclarer avec fierté après un an de guerre, à la veille d'une épidémie de peste qu'il ne peut encore imaginer : « Seule de tous les États actuels, Athènes se révèle à l'épreuve supérieure à sa réputation ; seule, elle ne suscite jamais chez les ennemis qui l'ont attaquée d'irritation, à voir l'auteur de leurs malheurs, ni chez ses sujets la protestation qu'un maître indigne les commande (...). Nous avons contraint toute mer et toute terre à s'ouvrir devant notre audace, et partout nous avons laissé des monuments impérissables, souvenirs de maux et de biens. » (Thucydide, Livre II.61).
Sans Périclès, Athènes ne pouvait décidément pas réussir. ■

Frédéric Bey

Résultat historique

Pourquoi est-il (presque) toujours respecté ?

Depuis la sortie des jeux de la série *Great Battles of History* (GMT Games) et de leurs divers modules d'extension, Marc Brandsma et moi-même les avons testé longuement pour arriver à une constatation un peu frustrante : entre deux joueurs de niveau comparable, c'est quasiment toujours le camp historiquement vainqueur qui l'emporte, aussi bien sur *GBOA* que sur *SPQR*. Défaut de conception ou au contraire exceptionnelle qualité de la simulation ? Récit de quatorze batailles pleines d'enseignements, à défaut de surprises, en guise de réponse !

La pierre, le ciseau et le papier

Le principe de base des jeux de la série *GBH* est proche de celui d'un célèbre jeux de mains chinois. Deux adversaires, face à face, cachent leurs poings derrière leurs dos puis tendent la main l'un vers l'autre simultanément. La forme de la main, donnée par la position des doigts, décide du vainqueur : le papier couvre la pierre, qui elle même casse le ciseau qui par contre tranche le papier. Si simple que tous les enfants, dès la maternelle, pratiquent cet exercice éminemment stratégique.

Avec *GBOA* et *SPQR*, le déroulement des batailles n'est pas tout à fait aussi limpide, mais la similitude de fond demeure. En clair, il n'y a pas trois armes mais dix : phalange, infanterie lourde, légion, infanterie moyenne, infanterie légère, éclaireurs, cavalerie lourde, lanciers, cavalerie légère et éléphants. Les effets sont ensuite pratiquement aussi automatiques que ceux du jeux chinois. Par exemple, la phalange bénéficie, lors du choc, du résultat « AS » (Attaquant Supérieur), contre l'infanterie moyenne, l'infanterie légère et les éclaireurs, qui a pour effet de doubler les pertes de niveaux de cohésion de ses adversaires lors de la résolution du combat. Elle est alors pratiquement assurée d'obtenir en une attaque ou deux la déroute de ces trois types d'unités. Chacune des dix armes est, de la même manière, particulièrement bien adaptée à la destruction d'une ou plusieurs autres. Quelques cas d'école sont très vite assimilés par les pratiquants du système *GBH*. Contre de l'infanterie lourde il convient d'envoyer des légions ; contre de la cavalerie légère ou des lanciers, il faut de la cavalerie lourde ; contre des éclaireurs, de l'infanterie légère suffit à obtenir l'AS escompté. Il existe un revers à l'AS, le « DS » (défenseur supérieur) qui triple les points de cohésion perdus par l'assaillant s'il se « trompe » de cible. Un exemple ou deux suffiront à bien comprendre : de la cavalerie légère fait DS contre de la phalange tout comme de l'infanterie légère le fait face à de la légion. Un DS est irréparable, c'est à coup sûr un prélude à une déroute de l'unité assaillante. Pour finir avec ces « chinoiseries », toute attaque de flanc ou de dos donne AS même si il y a DS. Bref, quelques combinaisons de plus que les trois mains des bambins.

Les maldonnes de l'histoire

Dans les quatorze batailles antiques représentées dans la série, les adversaires en présence n'ont pas, comme les chenapans de nos cours de récréation, des armes égales cachées derrière leurs dos. Seule Raphia fait exception, nous y reviendrons, avec ses deux armées hellénistiques quasi semblables, méthodiquement rangées nez à nez. Parfois, le combat ne vaut même pas la chandelle, Marc et moi en avons chacun fait les dépends à tour de rôle. Que faire au Métaure avec une armée composée en majorité d'infanterie moyenne gauloise et pas de cavalerie face à des légions en pleine forme, encadrées de cavalerie lourde (en plus dans le scénario, les Gaulois sont saouls et partent en déroute encore mieux que prévu !) ? Que tenter au Granique ou à Issos face aux phalanges macédoniennes et à la cavalerie lourde d'Alexandre quand on dispose, comme Darius III, surtout d'infanterie légère, de cavalerie légère et seulement de quelques unités d'infanterie lourde mercenaire ? La réponse est simple, on prend des AS et on se fait tailler en pièce, historiquement bien sûr, mais sans la moindre incertitude. Nous aurions pu jouer dix fois ces scénarios, le résultat aurait été le même.

Ces maldonnes de l'histoire sont en plus aggravées, dans les jeux *GMT*, par l'importance capitale des pions chefs sur le déroulement des batailles. Un général, ici, se caractérise avant tout par son initiative. Un préfet des alliés romains a par exemple une initiative de « 2 ». Quand il est activé, une fois par tour, il peut donner deux ordres à raison de un par unité qui pourra alors bouger et attaquer. Pas grand chose en somme. Le seul salut vient de l'« ordre de ligne » qu'il peut donner à la place à une ligne entière de pions de même type (des légions d'alliés romains dans ce cas précis). À titre de comparaison, Hannibal ou Alexandre ont une initiative de sept, Scipion une initiative de six. Les chefs standards des « camps perdants » tournent en général entre deux et trois ! Quand on sait qu'un chef peut être activé trois fois de suite, en réussissant un jet de dé (dix faces) inférieur ou égal à son niveau d'initiative, et qu'à tout moment il peut « couper » la réactivation d'un chef adverse en réussissant ce même test de dé, l'écart est grand à l'arrivée dans les possibilités de manœuvre et de combat des protagonistes. Dans la plupart des scénarios, l'écart entre la moyenne d'initiative des chefs des deux armées tourne autour de deux. J'ai ainsi eu le malheur de jouer Cannes avec les Romains, malgré la valeur de mon armée (huit légions), leur immobilité presque totale due à la faiblesse de mes chefs m'a condamné à voir Marc envoyer en toute impunité ses cavaliers me prendre à revers, puis son infanterie finir le travail. Là encore, ma défaite, a été parfaitement historique (bien que je ne sois même pas parvenu à avancer droit en avant aussi « bien » que les Romains de Varron en - 206) et des plus totales. Mais elle a été surtout prodigieusement frustrante ! Je ne vous parle même pas de l'option du « déploiement révisionniste » (dixit les auteurs) qui, ne donnant que quatre légions aux Romains, semble faite pour satisfaire les pulsions suicidaires de quelques wargameurs égarés par leur confiance aveugle en la supériorité des armées de Rome. Agaçant ou historique, tout le problème de *GBOA* et *SPQR* est là. Marc et moi avons rarement pris autant de plaisir à déployer sur une carte des pions d'une telle qualité graphique et à contempler longuement le spectacle magni-

fique de leur parfait alignement à l'Antique. Peu de fois nous avons été autant séduits par un système de règles claires et réalistes, faciles à apprendre et agréables à pratiquer. Mais au bout du compte, nous n'avons, dans la majeure partie des scénarios proposés, douté du résultat que le temps des deux premiers tours de jeu, et, quoi qu'on en dise, quand on se lance dans un wargame, c'est avec l'envie d'avoir au moins une chance d'emporter la victoire !

DE SIMPLES EXERCICES DE STYLE

Pour parler franchement, dix des quatorze batailles déjà publiées dans la collection GMT Games, me semblent, pour des raisons diverses, réduites à de simples promenades de santé. Les causes en sont historiques et les jeux de la série les reproduisent fidèlement sans donner vraiment la possibilité de faire l'expérience de les corriger.

Passons sur l'inénarrable bataille du Métaure. Même si ce n'était plus le gros des troupes gauloises du carthaginois qui était sous l'effet de l'alcool, mais plutôt le joueur romain (le vrai, le wargameur) qui venait d'absorber deux litres de pastis, le résultat n'en serait pas moins le même. Les différences de qualité des armées, l'absence de cavalerie carthaginoise et la faiblesse de son commandement font que la partie ne mérite d'être jouée, avec ce système de règles, que pour voir étudier les multiples possibilités qui s'offrent aux Romains pour battre Hasdrubal sans efforts, avant d'envoyer sa tête à son frère, un peu plus doué, Hannibal. Ne revenons pas non plus sur Cannes et ses Romains rendus immobiles par l'inertie de leurs chefs. Parlons rapidement de Magnésie qui s'apparente à une fable de La Fontaine, pot de fer romain contre une myriade de pots de terre séleucides.

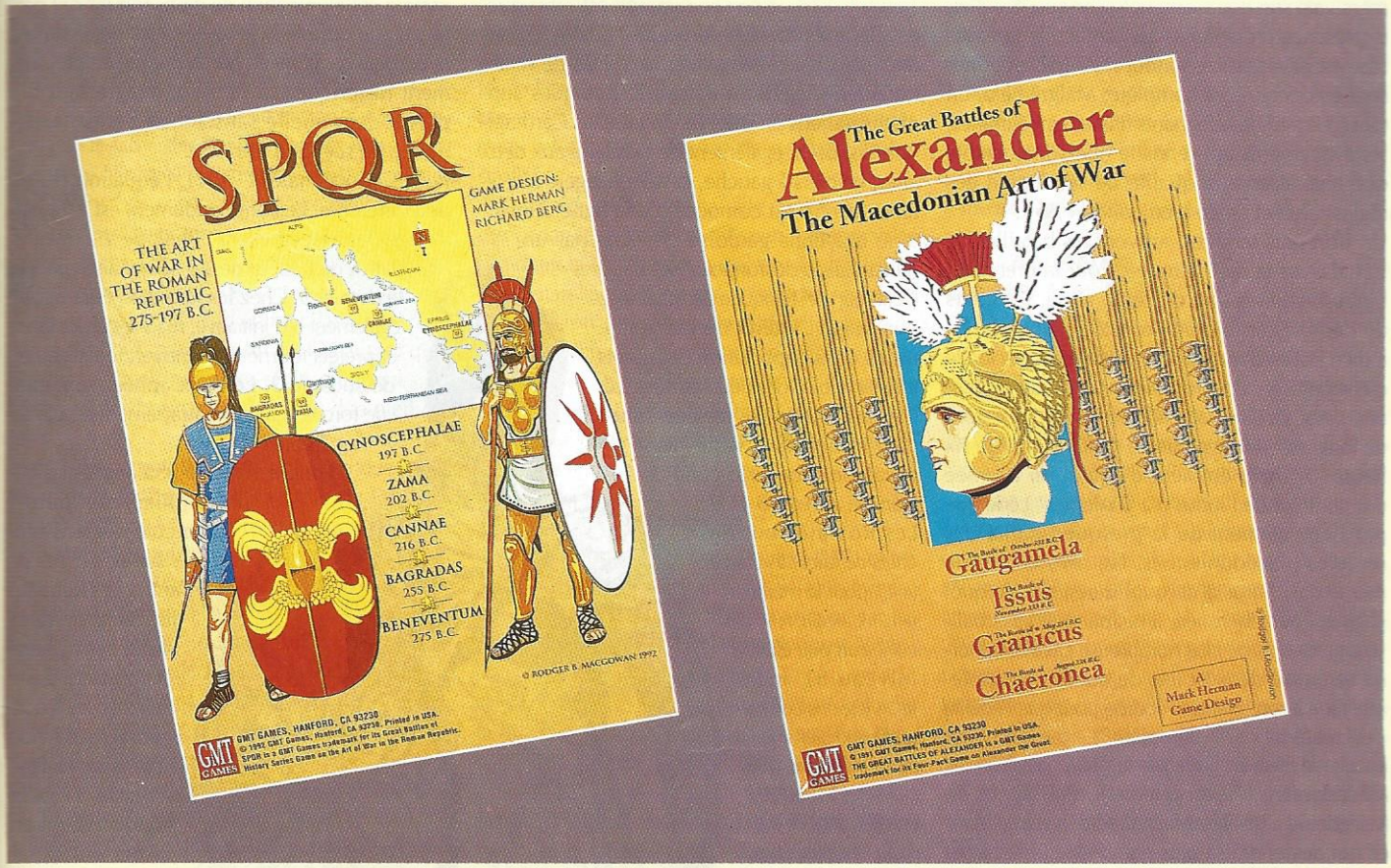
LES TROIS GLORIEUSES

Viennent ensuite les « trois glorieuses » d'Alexandre, Le Granique, Issos et Gaugamèles. Là encore, Alexandre et Darius n'ont pas les mêmes atouts cachés derrière leurs dos. Mais, dans ces trois batailles, un peu de piment et d'incertitude subsiste tout de même, sous des formes à chaque fois différentes.

Prenons Le Granique. Marc tenait le rôle des Perses : l'emploi fort approprié de ses mercenaires grecs et le refus de combattre de ses autres (faibles) troupes m'a causé pas mal de soucis, jusqu'à ce que la victoire totale de mes cavaliers lourds me fasse retrouver le chemin bien connu des AS, en prenant de flanc ses guerriers d'élite. A Issos, le piment vient plutôt du terrain. Les deux armées sont séparées par une rivière. Traverser cette rivière donne des pénalités de cohésion qui durcissent la tâche du joueur macédonien lorsqu'il part à l'assaut des masses de peltastes cardaces que lui oppose Darius. Mais rassurez-vous, ici aussi Alexandre a partie gagnée si il ne décide pas volontairement de laisser ses phalanges se noyer dans le cours d'eau.

Gaugamèles tire quant à elle son intérêt du joker dont dispose Darius, sous la forme d'une très nombreuse cavalerie lourde bactrienne de fort bonne qualité. En n'utilisant qu'elle, et en masse, au début de la bataille pour me jeter sur Alexandre, malencontreusement en première ligne à la tête de sa propre cavalerie lourde (les fameux « compagnons »), j'ai pu obtenir sa mort et la défaite « automatique » de son armée. Le coup fut plus que chanceux, je dois l'avouer, et l'armée perse n'avait aucune chance de résister si Marc avait eu le temps d'engager ses phalanges. Enfin ce fut la première entorse au sacro-saint résultat historique sur un des jeux de la série *GBH*...

Plus sérieusement continuons l'ascension de la faible pente vers des batailles équilibrées que nous propose GMT Games.



VERS UN REGAIN D'ÉQUILIBRE

Un cran au dessus, nous trouvons Bagradas qui vit la défaite du romain Régulus, fraîchement débarqué en Afrique en - 255, pour attaquer Carthage. Contrairement aux quatre batailles précédentes, les deux adversaires de Bagradas disposent d'armées solides et de qualité presque équivalente, et la bataille peut dès lors s'avérer disputée. Le déséquilibre ne provient que de l'absence de cavalerie romaine sur le champ de bataille, qui conduit inévitablement à la prise en revers des légions à plus ou moins long terme (l'intérêt se retrouve justement dans ce dernier point). Même si l'on décide de jouer la variante, comme nous l'avons fait, qui attribue une aile de cavalerie aux Romains, la supériorité écrasante en nombre et en cohésion de la

cavalerie numide emporte tout et la défaite de Régulus se trouve encore au bout de son chemin de croix. La qualité des chefs n'arrange rien : cinq d'initiative pour Régulus, le meilleur romain contre deux chef de quatre, un de cinq et un de six (Xanthippe) pour les carthaginois.

Pour Zama, on pourrait faire un commentaire identique : l'arme fatale, entre les mains des Romains, que constitue la cavalerie numide et son chef Masinissa (initiative de six) ne laisse que peu de chance à Hannibal. Il se verra vite pris de dos. Dans la partie que nous avons joué, seule la déroute à la direction imprévisible des éléphants carthaginois est venue semer le trouble dans une bataille qui s'acheminait tranquillement vers son dénouement historique. En effet, la présence d'éléphants au contact de la cavalerie est dévastatrice, surtout si les pachydermes sont en déconfiture complète. Malgré cela, un tour plus tard, les éléphants finalement éliminés, les événements ont repris le cours inéluctable que leur réserve la qualité de simulation des règles *GBH* et de ce bien connu « AS ».

Un brin plus tendues, arrivent les batailles de L'Hydaspes et de Chéronée. Pour la première, l'introduction d'une onzième arme, les chars de combat, et la pléthore d'éléphants du roi indien Porus, compliquent notablement la tâche d'Alexandre. Lorsque nous avons joué ce scénario, nous avons battu allègrement notre record de longueur d'une partie de *GBOA* (près de six heures !), signe éminent d'équilibre. L'armée des contrées de l'Indus n'a finalement cédé que par l'engagement de la presque totalité des réserves macédoniennes. Ne rêvons tout de même pas, Porus a de quoi durer, pas de quoi gagner. Pour Chéronée, il ne manque aux coalisées grecs qu'une plus nombreuse cavalerie lourde et un ou deux points de cohésion supplémentaire à son infanterie lourde pour que l'égalité de « matériel » soit complète. Le terrain plutôt accidenté n'est en outre pas fait pour favoriser les Macédoniens. Historiquement, Philippe II de Macédoine a d'ailleurs failli perdre la vie pendant ce qui deviendra sa plus grande victoire. Notre partie, où Marc jouait Alexandre, s'est finalement soldée par la victoire des Macédoniens car l'infanterie grecque a craqué « à l'usure », à la suite du choc frontal des deux lignes de bataille, du fait de son niveau de cohésion légèrement inférieur. Par contre, les peltastes et la cavalerie grecque avait eu le temps de causer des dégâts importants sur la droite macédonienne. En conclusion – encore la même rengaine – je n'ai jamais cru, dans la peau des « Grecs libres » que je représentais, pouvoir atteindre la victoire, même si le combat fut très disputé.

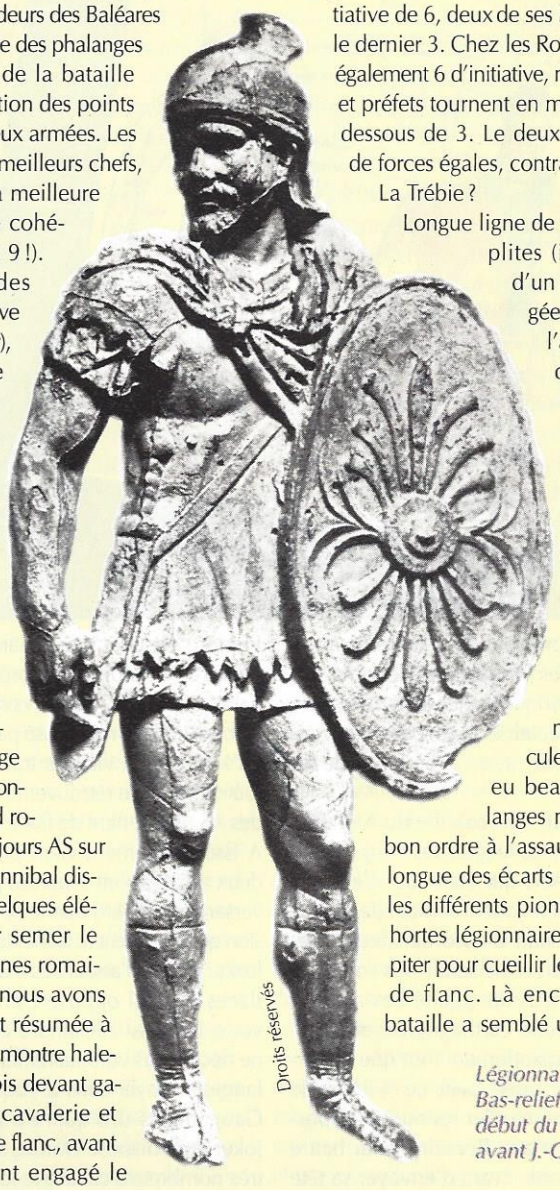
LE GOÛT SANS PAREIL DES BATAILLES INCERTAINES

Restent, si vous savez bien compter, quatre scénarios à explorer. Grâce à l'équilibre plus grand des forces qu'ils mettent en présence, ils permettent de découvrir un plaisir décuplé à pratiquer la série GBH, dont l'esprit, si satisfaisant soit-il, était jusqu'alors gâché par le côté axiomatique du dénouement des batailles simulées. Commençons à nouveau par celles où un des plateaux de la balance est malgré tout taré.

Il s'agit des deux affrontements, Cynocéphales et La Trébie, qui ont pour point commun d'être tous deux les premières rencontres entre des armées de types radicalement opposés : phalanges macédoniennes contre légions romaines pour la première, armée carthaginoise de « l'école » Hannibal contre légions romaines pour la seconde. Procédons maintenant chronologiquement, en étudiant d'abord la bataille de La Trébie (- 218). L'armée romaine est classique, cavalerie lourde aux deux ailes, quatre légions dont deux d'alliés au milieu, un rideau de *vélites* (infanterie légère) à l'avant et quelques supplétifs italiens en réserve. En face les Carthaginois disposent également de cavalerie aux deux ailes, lanciers à gauche, cavalerie légère à droite. Le centre est composé d'une ligne d'infanterie moyenne gauloise protégée par un mince rideau de frondeurs des Baléares (éclaireurs) et flanquée des phalanges puniques. L'intérêt de la bataille réside dans l'opposition des points forts et faibles des deux armées. Les Carthaginois ont les meilleurs chefs, dont Hannibal, et la meilleure cavalerie (très forte cohésion de niveau 8 et 9 !). Les Romains ont des chefs de faible initiative (« 4 » pour le meilleur), une cavalerie de cohésion peu élevée (niveau 5), mais leurs légions constituent une bien meilleure infanterie que celle des Puniques. En effet, dans ce scénario, les phalanges africaines d'Hannibal ont un statut d'infanterie moyenne (elles n'ont pas été rééquipées après le passage des Alpes). En choc frontal, les troupes à pied romaines ont donc toujours AS sur leurs adversaires. Hannibal dispose en outre de quelques éléphants, utiles pour semer le désordre dans les lignes romaines. La bataille que nous avons joué avec Marc s'est résumée à une course contre la montre haletante, les Carthaginois devant gagner le combat de cavalerie et prendre les légions de flanc, avant que celles-ci n'aient engagé le choc frontal contre la ligne d'infanterie gauloise. La présence des frondeurs des Baléares a pu retarder les légions et les *vélites* qui les précédaient pendant que les combats de cavalerie, d'abord incertains, tournaient à l'avantage des Puniques, surtout sur l'aile droite d'Hannibal. Les cavaliers numides ont pu ainsi prendre à revers la première ligne de légionnaires lancée à l'assaut, mais les combats résolus en AS + DS (la légion est supérieure aux cavaliers assaillants qui bénéficient de l'AS car ils chargent de dos) ont laissé des traces mortelles dans les deux camps. L'arrivée providentielle, au troisième tour, du détachement de renfort de Magon (lanciers et infanterie gauloise), de revers sur le flanc gauche romain et l'élimination de pions tribuns ont permis d'atteindre le niveau de perte nécessaire à la déroute romaine et, par là même, au dénouement historique. La lutte fut malgré tout des plus rudes ; quelle satisfaction après l'expérience du scénario Cannes !

Pour Cynocéphales (- 197), l'équation est un peu différente. Le commandement est à l'avantage des Macédoniens : Philippe V a une initiative de 6, deux de ses lieutenants ont 5 et le dernier 3. Chez les Romains, Flaminius a également 6 d'initiative, mais ses sept tribuns et préfets tournent en moyenne un peu en dessous de 3. Le deux armées sont-elles de forces égales, contrairement au cas de La Trébie ?

Longue ligne de phalanges et d'hoplites (infanterie lourde) d'un côté, légions rangées sur trois lignes de l'autre. Les Romains disposent de deux unités de cavalerie et de quatre d'éléphants, les Macédoniens de cinq pions d'infanterie lourde. C'est le terrain, coupé en son centre par une ligne de crêtes séparant au départ les deux armées, qui fait basculer la bataille. Marc a eu beau lancer les phalanges macédoniennes en bon ordre à l'assaut des légions, à la longue des écarts se sont créés entre les différents pions, et les agiles cohortes légionnaires ont pu s'y précipiter pour cueillir les « AS » de combat de flanc. Là encore, le sort de la bataille a semblé un moment hésiter



Droits réservés

Légionnaire romain. Bas-relief en pierre, début du deuxième siècle avant J.-C.

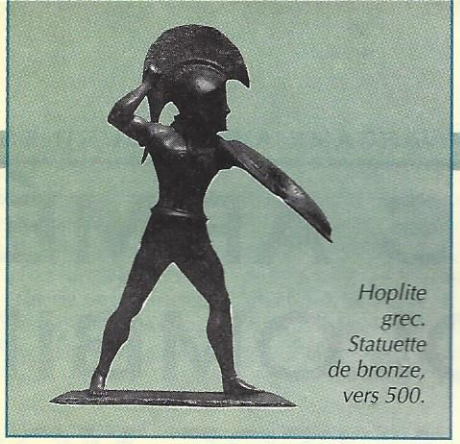
entre les deux camps et, tant que les phalanges ont pu combattre de front, elles ont eu l'avantage. Les premiers AS en faveur des Romains se sont fait attendre, mais leur apparition a scellé définitivement le sceau de la victoire. La chute des phalanges relevant ensuite des dominos ou du château de carte, au choix.

Moralité : deux nouveaux résultats historiques pour Marc et moi, et toujours cet arrière-goût d'impuissance face aux déterminismes de l'Histoire et à leur parfaite simulation par GMT Games ; le mot n'est pas trop fort. Pas de surprise et peu de différence entre nos compte-rendus de parties et les historiques figurant, dans les règles, en préambules des deux scénarios !

Victoire à la Pyrrhus pour GBOA et SPQR!

Qui pourra donc sauver le système de règles de la série GBH des batailles au résultat connu d'avance ? Tout le monde pense bien évidemment à Pyrrhus et ses célèbres victoires à l'arraché sur les Aigles romaines à Héraclée et Ausculum. Dans *SPQR*, les concepteurs du jeu ont eux choisi Bénévent, la première victoire des Romains face au général épirote. Leur idée n'est à vrai dire pas mauvaise du tout, d'autant que, devant les incertitudes des récits d'époques, ils nous proposent un scénario avec déploiement libre.

Marc dans la peau de Dentatus (le vainqueur historique) et moi-même dans celle de Pyrrhus, croyions alors avoir trouvé *le* bon scénario, équilibré, passionnant et enfin surprenant. Nous n'étions en fait pas loin d'avoir touché au but. J'ai choisi, pour faire face au front uniforme des quatre légions de l'armée consulaire, de ranger ma cavalerie lourde à gauche, puis mes hoplites épirotes devant l'infanterie moyenne italienne au centre, et enfin toutes mes phalanges à gauche, flanquées de la cavalerie légère et des trois unités d'éléphants. L'étroitesse du terrain (hauteurs à gauche et forêts à droite) m'a empêché de réussir des débordements par les ailes avec ma cavalerie pourtant supérieure à celle des Romains. La plaine une fois verrouillée



Hoplite grec. Statuette de bronze, vers 500.

des deux côtés par les cohortes, plus rien à faire avec la cavalerie, les légions bénéficiant d'un DS contre toutes les unités montées, exceptées les lanciers, absents de l'armée de Pyrrhus. J'ai donc lancé mes phalanges, elles aussi pénalisées par des accidents rocailleux du terrain en son centre. Finalement, Marc est parvenu à me tourner sur la droite en battant ma cavalerie légère et mes éléphants avec sa cavalerie et quelques cohortes. Mon erreur fut de ne pas avoir réparti ma cavalerie lourde entre les deux ailes et les Romains en ont habilement profité.

À l'heure du bilan, une bataille équilibrée, avec des capacités de commandement comparables des deux côtés. De nouveau, un résultat historique mais, pour la première fois, des regrets et l'impression qu'il était possible d'inverser le cours des choses. L'avantage du scénario est qu'il est possible de le recommencer en variant le déploiement initial, à la recherche de la clé qui fera se contredire l'histoire agitée du généralissime épirote.

Raphia, encore !

C'est de la titanesque bataille de - 217, entre Séleucides et Lagides, qui avait déjà illuminée, avec d'autres règles, le VIIIe Championnat de France de Wargame (1991) que nous est venue, dans notre longue série de tests, la plus grande satisfaction. Que rêver de plus après nos moults déboires de wargameurs respectueux des chemins de l'histoire que cet affrontement entre deux armées pratiquement semblables sur un terrain parfaitement plat, pour en découdre enfin, sans avoir l'impression que Zeus a déjà réglé tous les moindres détails ? Quel spectacle déjà que les deux cartes, assemblées pour former un ensemble d'un mètre soixante-dix de large sur cinquante-cinq centimètres de profondeur, couvertes de deux minces lignes continues d'unités ! Dans les deux camps, les phalanges sont au centre, flanquées d'hoplites, d'infanterie moyenne et légère et de cavalerie. À l'avant, un face à face d'éléphants d'Asie séleucides et d'éléphants d'Afrique lagides. Cette fois, nous avons enfin un résultat contraire à l'histoire, sans coup de chance, comme à Gaugamèles, j'ai vaincu avec les troupes d'Antiochos l'armée de Ptolémée l'Égyptien. La bataille s'est scindée en trois phases, toutes concentrées principalement sur l'aile droite séleucide.

D'abord un combat d'éléphants qui vit la déroute complète des Lagides dont la cohésion est plus faible. Un combat de cavalerie ensuite, plus acharné et indécis, qui conduisit mes troupes montées sur le flanc des Lagides qui parvinrent à stopper l'hémorragie et à reconstruire un front. Enfin, tardivement, Marc lança son infanterie à l'assaut sur toute la ligne de bataille. Sur ma gauche, mon infanterie arabe souffrait le martyr, lorsqu'à droite, je perçus une faille dans son dispositif quelque peu désorganisé par les deux premiers assauts. J'ai alors lancé tous mes hoplites sur le flanc de ses phalanges qui venaient à la rencontre des miennes. J'ai pu en éliminer trois avec un de leur chef, ce qui fut suffisant à ce moment de la bataille pour faire dépasser aux Lagides le niveau de pertes nécessaires à leur défaite, cela même avant que nos deux lignes de phalanges se soient rencontrées. Là fut joué le sort de la bataille car, le niveau de cohésion des phalanges de Marc étant supérieur de 1 aux miennes, le choc frontal aurait fini à la longue par son succès. Le principal n'est pas là, nous avions enfin vibré comme il se doit sur une vraie bataille, un vrai wargame et un système de règles définitivement génial.

Un avenir dans la SF ?

SPQR et *GBOA* peuvent être considérés comme une des plus belles réussites, vraiment innovante, du monde du wargame de ses dernières années. Cela est bien connu, on ne critique que ce l'on aime et c'est avec indulgence que je reproche au système *GBH* de nous avoir conduit à douze résultats historiques (treize en fait, s'il n'y avait pas eu la mort d'Alexandre à Gaugamèles) sur quatorze batailles reconstituées. Même si l'on peut ainsi affirmer que ces jeux sont à considérer autant, voir plus, comme des outils d'études historiques que comme des wargames purement ludiques, l'addition est un peu salée ! Le système de règles n'est pas en cause, il reproduit la réalité historique. Le choix des batailles proposées est par contre contestable ; davantage de batailles équilibrées, entre armées de même types (Leuctres, Mantinée), n'auraient nui à personne.

Une chose est sûre, c'est que l'on pourra faire confiance aux résultats obtenus dans le scénario « hypothétique » proposé par GMT Games : *Alexandre le Grand contre Rome* (- 319). Nous n'avons pas encore eu le temps de le jouer, mais l'avenir de la série est là, sa qualité de simulation étant telle que, si vous gagnez avec Alexandre, vous pourrez être certain que, s'il avait tenté l'aventure, il lui serait arrivé le même bonheur…

En attendant de savoir si *GBH* (*Great Battles of History*) deviendra un jour *GBHH* (*Great Battles of Hypothetical History*), il ne reste qu'à attendre le prochain volume qui sera consacré aux batailles, à armes égales, de la guerre Civile romaine entre César et Pompée. À priori, de la même cuvée que Raphia… ■

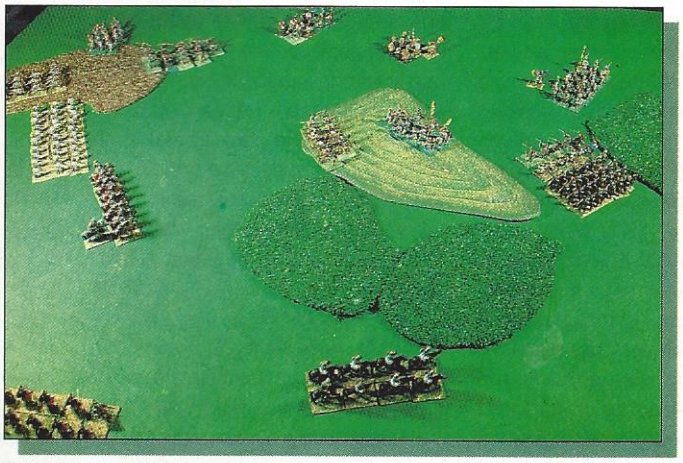
Frédéric Bey

Liste des batailles représentées dans la série GBH

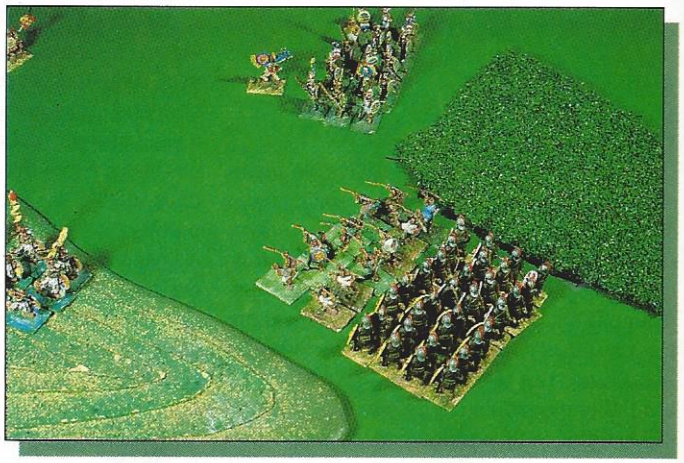
- *GBOA* : Chéronée (- 338), Le Granique (- 334), Issos (- 333), et Gaugamèles (- 331)
  - module *Juggernaut* : Hydaspes (- 326)
  - module *War Elephants* : Raphia (- 217) et Magnésie (- 189)
- *SPQR* : Bénévent (- 275), Bagradas (- 255), Cannes (- 216), Zama (- 202) et Cynocéphales (- 197)
  - module *Consul for Rome* : La Trébie (- 218) et Le Métaure (- 207)

LES ARMÉES PRÉCOLOMBIENNES

UN AUTRE MONDE DANS LE JEU D'HISTOIRE



Les Aztèques venus du Nord profitent au mieux du terrain et de leurs capacités de déplacement en terrain difficile.



Les novices engagent l'élite romaine. L'issue de ce combat ne fait aucun doute.

DEPUIS QUELQUE TEMPS, LES ARMÉES AMÉRINDIENNES SONT À LA MODE CHEZ LES PRATIQUANTS DE WARGAMES ANTIQUES-MÉDIÉVAUX AVEC FIGURINES. IL Y A DE BONNES RAISONS À CELA ; C'EST CE QUE CET ARTICLE PRÉTEND MONTRER. PARTONS À LA DÉCOUVERTE DU NOUVEAU MONDE, DE SES CIVILISATIONS PRÉCOLOMBIENNES ET DE LEURS FORCES MILITAIRES.

L'étude des peuples indigènes des Amériques est particulièrement passionnante parce que ce groupe humain a été très tôt séparé de tout contact significatif avec d'autres civilisations. Ainsi s'est développé un ensemble qui, pour disparate qu'il fut, n'en conserve pas moins des constantes. Bien entendu, celles-ci sont beaucoup plus visibles par rapport aux civilisations des « vieux continents ». Elles découlent de l'absence d'éléments, ailleurs fondamentaux, et dont le manque outre-Atlantique favorisa une direction toute autre des civilisations. On ne peut parler, à propos des Amérindiens, de cultures moins évoluées que leurs contemporaines du Vieux Monde. En revanche, on peut citer quelques grands traits particulièrement marquants parmi ceux qui ont une incidence militaire.

Dans la plupart des cas il s'agit d'absences. En effet, les domaines où les Amérindiens étaient en « avance » sur ceux qui les découvrirent ont été détruits par les conquistadores au point que l'on n'en connaît plus que des bribes : irrigation, astronomie (cf. les « mystères » des rectilignes de Nazca), agriculture, philosophie, etc.

QUE MANQUAIT-IL AUX HABITANTS DU NOUVEAU MONDE ?

Avant tout le fer. La métallurgie du fer fut découverte sans doute en Asie Mineure il y a environ 3000 ans, par conséquent, plusieurs dizaines de milliers d'années après que le détroit de Behring ait cessé d'être perméable aux mouvements humains. Les circonstances qui avaient permis son développement ne furent jamais réunies en Amérique, bien que par ci par là le « métal des étoiles » (du fer météoritique), ait pu être utilisé tel quel.

Le cuivre et le bronze n'ont commencé à se répandre dans les Andes qu'à l'arrivée des Espagnols. Mais on n'en trouve pas trace au nord de l'isthme de Panama. Le choc n'en demeura pas moins comparable à celui qu'avaient du ressentir les Égyptiens aux armes de bronze face aux hordes asiatiques armées de fer aux alentours du premier millénaire avant J.-C.

Ensuite, le cheval, dont, curieusement, les lointains ancêtres avaient peuplé les deux Amériques, s'était éteint depuis fort longtemps. Une poignée de cavaliers bardés de fer et bien coordonnés peut avoir sur une infanterie non entraînée à les combattre des effets dévastateurs. En effet, le combat d'infanterie contre la cavalerie requiert des techniques de groupe (formation en carré, ordre serré, piques ou lances maintenues fermement à l'arrêt et non pas maniées de façon offensive) que seuls l'expérience et l'entraînement permettent. La plupart des Amérindiens n'eurent jamais le temps de peaufiner ces techniques. Plus tard ils apprirent cependant, tels les Indiens des plaines ou les Patagons, à monter eux-mêmes à cheval si bien qu'ils surpassèrent dans cet exercice tout ce qui avait été vu jusque là.

L'absence de roue et de monnaie eurent un retentissement militaire moins direct mais tout aussi fondamental. La roue aurait facilité « l'intendance » et permis aux larges armées des grands empires aztèques ou incas de rester plus longtemps en campagne, ce que leur interdisait souvent leur ravitaillement par porteurs. L'absence d'animal de bât chez les Aztèques rendait ce handicap encore plus lourd. L'inexistence de la monnaie rendait les équilibres économiques, basés sur la réquisition et le troc, aussi fragiles que du cristal.

On est parfois surpris de voir les structures économiques de ces empires s'effondrer d'une manière presque unique dans l'histoire. En effet, les conquêtes militaires ont souvent pour conséquence le remplacement d'une classe de possédants par une autre, aux traits parfois identiques. Aux Amériques, c'est tout le système d'échanges, sinon de production, qui fut aboli.

C'est peut-être d'ailleurs là l'explication d'un paradoxe apparent qui intrigua quelques historiens. Pourquoi les deux plus grands empires du continent furent – relativement – si aisés à conquérir, alors que d'obscures peuplades donnèrent considérablement plus de fil à retordre aux envahisseurs ?

MAYAS ET AZTÈQUES

Le meilleur exemple est le parallèle entre les Aztèques et les Mayas. Au moment de la conquête, l'empire aztèque, avec l'em-

perreur à sa tête, est au sommet de sa puissance. Ayant conquis ou vassalisé presque tout le Mexique central, il s'étend d'un océan à l'autre. Après sa chute, on n'en entendra plus parler. Les Mayas quant à eux, ont dépassé depuis longtemps le stade de la décadence. Dominés depuis déjà six siècles par des dynasties toltèques, leurs institutions, et même leurs dieux, sont le résultat de syncrétismes. En 1441, une rébellion contre cette domination aboutit à l'éclatement de la nation maya en 16 principautés indépendantes et concurrentes. Les Mayas repoussent pourtant une première invasion en 1527. Conquis en 1542 ils se soulèvent en 1546, mais une tribu conserve son indépendance jusqu'en 1697. Le soulèvement reprend en 1712 ; en 1847 ils manquent de prendre la capitale de la Province, Merida, puis se révoltent à nouveau en 1860 et 1912 ! Aujourd'hui encore le Yucatán est parcouru de « frissonnements » : l'identité maya n'est toujours pas morte. Ses racines étaient bien plus profondes que le relativement récent empire aztèque. Plus que la communauté de langue, c'est le système autarcique de production qui mit la société maya à l'abri de l'écroulement.

sistantes au tir. L'absence de cavalerie doit se fait sentir avant le déploiement. L'Indien doit aussi méticuleusement choisir son terrain. En campagne, il évitera d'accepter une bataille rangée en terrain découvert. En partie amicale, il prendra un maximum d'éléments de terrain obstruant la vue ou au moins réduisant la vitesse de la cavalerie adverse. En compétition, il acceptera tout terrain coupé en pensant plus à gêner son adversaire qu'à faciliter son propre plan.

Au moment du déploiement, le handicap en points de découverte rend bien la capacité qu'eurent les conquistadores à bousculer une armée indienne, en traversant simplement les sentinelles et en attaquant avant même que celles-ci aient pu rentrer faire leur rapport. Ici, bien souvent, l'adversaire aura toutes ses aises pour se déployer face à une infanterie confinée dans un espace réduit.

Pour les ordres de déplacement, le problème est d'arriver à occuper les points stratégiques du terrain alors que, bien souvent, on court moins vite que l'adversaire. Il faudra parfois accepter les pertes nécessaires à la prise d'avantages et obtenir la décision là, en espérant qu'une défaite locale entamera le moral ennemi.

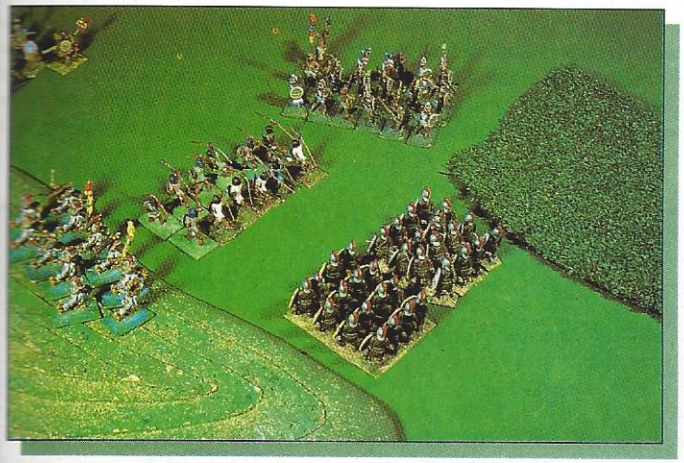
mais une cible qui l'emporte à coup sûr, même contre vos meilleures troupes. Opposez à l'élite adverse des troupes dont la perte ne sera pas une catastrophe et massacrez les troupes d'accompagnement avant que la poursuite ne se retourne contre vous. Assurer ses flancs, c'est distraire de sa propre armée juste assez de troupes pour occuper le reste de l'armée ennemie et éviter que sa propre force de choc ne soit exposée à une manœuvre en tenaille. Attaquer, c'est sélectionner parmi ses troupes celles qui, au vu des armes et armures respectives et du terrain, sont susceptibles d'emporter la décision face à la cible. Inutile par exemple d'envoyer en rase campagne des fantassins non protégés armés de lances courtes attaquer des chars !

Passons maintenant à une description plus détaillée de quelques armées.

Parmi les Mexicains, figure l'élite des armées d'infanterie légère, les Aztèques. S'il existe certainement des phénomènes de mode dans le monde du jeu d'histoire avec figurines, celle des Aztèques ne s'est jamais démentie depuis au moins dix ans. Aux mains des meilleurs joueurs de l'hexagone, ces troupes ont ravagé bien des feutrines. Pourtant, dès qu'un

que les guerriers vikings sont irréguliers, quand bien même ils vivent (à l'époque tardive) dans de véritables casernes, parce que leur mode de combat est par essence individuel. Les sources que je possède m'inclinent à classer les Aztèques de la même façon bien que leurs troupes d'élite soient aussi enrégimentées et dotées d'uniformes. L'exploit individuel ou la capture d'un prisonnier ont bien trop d'importance dans la société mexicaine pour être compatibles avec un mode organisé de combat.

Les arguments en sens inverse sont nombreux, notamment l'existence de tout un système de signes de ralliement et de signaux de bataille. Ils mériteraient à mon sens un classement particulier, réagissant au moral et au combat comme des réguliers mais comparables à des irréguliers pour tout ce qui concerne le changement de formation et les manœuvres. Je préconise ce système dans les parties amicales ou de démonstration. En compétition, les organisateurs précisent en général les sources qu'ils acceptent. Quant au moral, il est évidemment très élevé chez les troupes d'élite. Ne nous méprenons pas sur les victoires des Espagnols : la surprise, les 24 000 alliés Tlaxcallans et



Les légionnaires, sans difficulté, perforent les lignes novices qui partent en déroute. Les chevaliers aztèques qui ne sont pas ébranlés, attendent leur heure.

Le piège a fonctionné. Les légionnaires sont attaqués de flanc, en désordre, par les chevaliers Jaguar et les chevaliers Aigle. Les Romains viennent de perdre leur élite...

Les Précolombiens dans les jeux d'histoire

Deux armées indiennes sont devenues des classiques des tables de jeu d'histoire. Il s'agit bien entendu de celles des deux grands empires, les Aztèques et les Incas. D'autres sont possibles, que ce soit au Mexique, en Amérique du Sud (cf. l'encadré sur les armées de l'El Dorado) ou même, avec un brin de spéculation, en Amérique du Nord.

Leurs caractéristiques découlent de l'isolement géographique et culturel décrit plus haut. Ces armées sont tout d'abord dépourvues de cavalerie, de chars (a fortiori d'éléphants). Elles ne possèdent donc pas de véritables forces alliant choc et mobilité. N'ayant pas d'armures métalliques elles sont également fort peu ré-

Au niveau du combat, une règle essentielle sera d'essayer d'éviter d'être pris en désordre par une charge de cavalerie adverse. Situation irrémédiable. Arriver par contre à force de ruses et de manœuvres à engager en mêlée des troupes montées à l'arrêt est une des satisfactions les plus pures du joueur de figurines !

La méthode généralement employée par les quelques très grands joueurs ayant utilisé ces armées en compétition se résume par trois maximes :

— Choisir sa cible,
— Assurer ses flancs,
— Attaquer.

Choisir sa cible, c'est repérer dans l'armée adverse une ou des unités dont le positionnement, les caractéristiques, le moral propre, la visibilité par le reste de l'armée, voire la valeur en points au moment du compte final, rendent la défaite possible et souhaitable. Ne choisissez ja-

joueur moins expérimenté tente de les manœuvrer il se retrouve bien souvent déçu. Pourquoi ?

On appelle le plus souvent Aztèques les seuls Mexicas, c'est-à-dire ceux de Tenochtitlan (aujourd'hui Mexico) et leurs alliés. Culturellement, l'aire aztèque déborde aussi largement sur l'alliance de Tlaxcalla. Les qualités des Aztèques sont incontestables. Tout d'abord par un entraînement et un moral d'acier. La plupart des joueurs, utilisant des sources anglaises, classent les Aztèques comme « réguliers ». Personnellement j'ai quelques réticences à l'accepter. Dans la définition de la règle *Charges*, c'est le soldat entraîné au combat en groupe qui est considéré comme régulier, mais pas le permanent ou le soldat en uniforme. Les Anglais diraient « drillé », c'est-à-dire capable de manœuvres telle le doublement de rang, le mouvement en biais, etc. C'est ainsi

le fossé technologique jouèrent pour beaucoup.

Les observateurs sont unanimes pour célébrer la bravoure des Aztèques et leur mépris de la mort. Ces troupes d'élite possèdent entre autres avantages celui de tenues somptueuses dont rares sont les figurines qui leur rendent vraiment justice. On en retrouve la plupart dans le Codex Mendoza.

Les armes, quant à elles, sont nombreuses et variées. L'interprétation en termes de jeu de certaines d'entre elles est d'ailleurs difficile. Celles de contact consistent pour l'essentiel en massues de bois aux tranchants renforcés d'obsidiennes, une pierre volcanique très dure aux éclats acérés. On les classe traditionnellement dans la catégorie des armes à deux mains. Une arme de conception similaire mais pourvue d'un long manche est classée lance longue par les Anglais. Compte tenu de

La cavalerie lourde romaine s'apprête à charger une unité de guerriers aztèques bien retranchés sur la colline.

leur record contre la cavalerie, je serai plutôt d'avis de les ranger dans la catégorie « arme à deux mains », nonobstant leur longueur, car ce ne sont pas réellement des armes perçantes, ou utilisées pour percer. Les armes de jet comprennent l'arc, quoique les Tlaxcallans semblent avoir été plus versés dans l'archerie que les Mexicas, la fronde, le dard (propulsé par le fameux atl-atl) et le javelot. Une belle panoplie que beaucoup de joueurs peu scrupuleux répartissent au mieux de ce qu'ils pensent être leurs intérêts, profitant du flou des sources.

Au total, une infanterie légère mais nombreuse, disciplinée, au moral inaltérable, dotée d'un double armement tir et choc. Le constat est vite fait : c'est l'armée souple par excellence, celle qu'un joueur astucieux peut utiliser pour réagir rapidement aux plans de l'adversaire, celle qui privilégie la « technique » et les joueurs connaissant sur le bout des doigts les petits détails de règles à utiliser, qui savent par cœur combien de pertes on doit mettre au tir pour handicaper tel adversaire et qui dosent le nombre exact d'unités nécessaires pour ce faire, qui utilisent signaux et changement d'ordres avec la facilité de vieux condottieri chevronnés. Par contre, malheur au débutant ! Trop agressif, il se voit gentiment reconduire par des charges de cavalerie. Trop défensif, il se fait hacher au tir. Que ce soit par une allonge supérieure ou par une protection renforcée, les échanges de tir tournent souvent au désavantage des Aztèques. S'il veut trop finasser, il risque fort de se prendre lui-même à ses propres pièges. Les Aztèques, sont réservés aux professionnels, et encore !

Je me souviens toujours du premier match de haut niveau qu'il m'ait été donné de voir. Le meilleur joueur de l'époque était invaincu depuis deux ans avec une armée aztèque délicieusement peinte. On murmurait même que certains joueurs cotés refusaient désormais tout contact avec ces redoutables adversaires ! Ce jour-là, il déploya toute sa science face à une légion de Romains impassibles et peu imaginatifs qui se contentèrent d'avancer en bon ordre et remportèrent finalement un nul favorable qui les qualifiait dans un match en élimination directe... Une infanterie correctement conduite, d'un bon moral équivalent, aussi bien armée mais mieux cuirassée et surtout flanquée d'une poignée de cavaliers avait eu raison du nombre de figurines et de la compétence du joueur.

Parmi les autres Mexicains, aucun ne peut seulement prétendre aligner des réguliers. Par contre, le moral peut être fort élevé. Les Mayas seront très intéressants à jouer en campagne, ce sont des spécialistes des escarmouches et de la guérilla mais qui savent aussi remporter des batailles rangées, voire entreprendre des sièges. L'un de leurs principaux attraits consiste dans leur aspect. Peu de créateurs de figurines « Fantasy » ont assez de talent ou d'imagination pour concurrencer les incroyables échafaudages de plumes et de fourrures rares qui composent le costume des soldats mayas ! En 25 mm l'effet est tel que l'on parle d'un joueur ayant perdu une partie, déconcentré par l'observation minutieuse des figurines mayas de son adversaire. Légende ou réalité ?

L'armée des Tlaxcallans

Opposés à la triple alliance aztèque des Mexicas (Tenochtitlan, Texcoco et Tacuba) la cité de Tlaxcalla et celles de Huexotzingo et Cholula formèrent une alliance à vocation défensive. Cette posture défensive était rendue nécessaire, notamment par l'absence de tout moyen de transport ; les Aztèques disposaient au moins d'un système de porteurs. Elle fut l'une des raisons de la faiblesse stratégique de Tlaxcalla, qui passe en cent ans du rang de puissance majeure de la région à celui de cible désignée de l'armée Mexica ; du moins avant que Cortès ne vienne modifier dramatiquement le problème. En gros, ce sont des Aztèques irréguliers, tous munis d'arc. Ce qui peut en faire une ter-

Quelques peuples moins connus

L'empire Inca n'a été ni le premier ni le seul des grands États de l'Amérique du Sud précolombienne. D'autres États et d'autres cultures l'ont précédé, ou ont existé en même temps que lui. Ce sont sur plusieurs de ceux-ci que je veux aujourd'hui attirer votre attention.
Les rois qui les dirigeaient étaient aussi souvent les intermédiaires avec la divinité et leurs offrandes aux dieux ont amené la légende de l'El Dorado.

● Quelques idées générales
On trouve trois sortes de comportements :
— les peuples de la forêt, les moins évolués et les plus tribaux (peuples de Colombie, du Venezuela et du Brésil) n'étaient pas expansionnistes. Face à l'attaque, ils ont pratiqué la guérilla absolue : laisser l'ennemi entrer et le harceler.
— les peuples qui cherchaient toujours à étendre leur territoire et qui menaient des raids chez les voisins pour les piller. Ce sont les Araucans en particuliers, et les autres peuples de Patagonie.
— les peuples impérialistes. Les Mochicas en ont été les premiers, sous couvert de simples commerçants. Ensuite, vinrent les Incas.

● Les précurseurs
La plus ancienne culture connue de la région est celle du culte de Chavin, ou du Dieu-Jaguar. Cet empire plus culturel et cultuel qu'autoritaire s'est développé à partir de 900 avant J.-C. Il était dirigé par une caste de prêtres et de nobles. C'est une ère de paix qui s'est terminée vers 300 avant J.-C.
La culture de Nazca lui a succédé de 200 avant J.-C. à 600 après J.-C. Cette culture est nommée d'après son centre principal. Elle a essentiellement laissé des traces sous la forme d'immenses dessins, surtout visibles du ciel, et qui ont donné naissance à de nombreuses suppositions « extraterrestres ». Le clan se trouvait à la base de cette culture.

● Les Mochicas
Lui a succédé (avec un chevauchement dans le temps) l'empire Mochica, empire beaucoup plus centralisé et qui annonce déjà l'empire Inca. Du IIe au IXe siècle de notre ère, le Royaume des Mochicas domina le Pérou actuel. C'était un empire puissant, jouant sur la maîtrise des eaux. Tenant les hautes vallées, il fournissait l'eau en abondance à ses sujet, y compris par des aqueducs monumentaux et un gigantesque réseau de canaux, dont certains de plus de 140 m de long, mais il en privait les rebelles à son autorité en possédant les armes nécessaires au maintien de celle-ci.
C'étaient des hommes trapus, au visage rond avec des pommettes hautes, le nez souvent percé par coquetterie. Les guerriers se peignaient le visage. Les peintures les plus courantes sont du noir ou du rouge sur les côtés du visage avec le centre laissé clair jusqu'au front, une grande croix sur le visage, ou le tour des yeux peint en noir.
L'arme principale était une grande massue tenue sans doute à deux mains. Pour le corps à corps, une lame de cuivre était fixée au manche de cette massue. La seule protection portée était un casque conique en cuir, en bois ou en cuivre. La garde personnelle du Roi avait des massues en forme d'étoile qui les désignaient comme l'élite des guerriers.
Cet empire pratiquait la décapitation rituelle, et de nombreuses guerres ont du avoir ces trophées pour but. Ils n'ont laissé aucun témoignage écrit en dehors de sculptures et d'artefacts de grande valeur. L'empire Mochica a été détruit vers l'an 800 par des envahisseurs venus de la région du lac Titicaca.

● Les peuples de Colombie
En Colombie, des peuples importants ont existé. Dans cette région de jungles peuplées d'Indiens et dont les rivières charrient des paillettes d'or arrachées aux Andes, les cités étaient le plus souvent semi-permanentes. On avait ainsi des États structurés mais non totalement centralisés qui ont tous été détruits par les Espagnols partis à la recherche de l'El Dorado, au XVIe siècle. Les plus importants étaient les Quimbayas, les Sinu et les Muiscas.
Les Quimbayas était un peuple de la forêt colombienne. Ils pratiquaient le sacrifice humain et le cannibalisme. Ils ont été exterminés par les Espagnols sous ce prétexte.

reur des tables de jeu est la possibilité historique d'y adjoindre une poignée d'Espagnols. Aussi peu nombreux soient-ils, quelques cavaliers peuvent rendre à ce type d'armée des services inestimables (comme dans la réalité, mais n'est-ce pas le but du jeu ?).

Les Mixtèques et les Zapotèques ont un intérêt historique certain, leurs différences culturelles s'expriment dans leur accoutrement, certes, mais aussi dans leur mode de combat. En effet, chez eux, les conflits n'obéissaient pas à la nécessité d'enlever un maximum de captifs à l'adversaire. Ils représentent donc des variantes intéressantes et permettent de monter des campagnes centroaméricaines passionnantes. Leur armement est constitué principalement du javelot à propulseur atl-atl. Des reconstitutions font estimer à 60 % en vitesse comme en précision, le gain obtenu grâce au propulseur par rapport à un javelot lancé à la main. Une autre arme appréciée était une masse hérissée de pointes d'obsidienne.

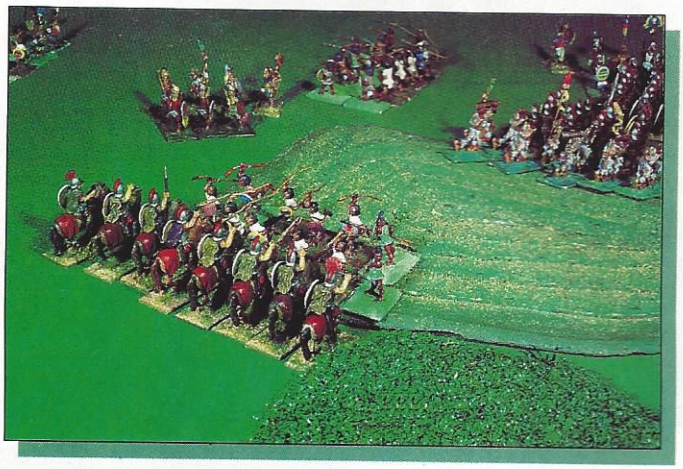
L'hémisphère Sud

La chute rapide de l'Empire Inca a cessé d'intriguer les chercheurs. En frappant directement à la tête de cet empire totalitaire et hyper-centralisé, au moment où les tensions les plus vives apparaissaient au sein même de la caste dirigeante des Incas, les Espagnols ont, sans le savoir, visé juste. Aux environs de l'an mille, les Incas s'appelaient les Quechuas, nom qui est encore aujourd'hui celui de leurs descendants, dont plusieurs millions de Péruviens parlent la langue. A l'époque, ils occupaient la vallée de Cuzco au Pérou. En 1200, par annexions successives, ils étaient à la tête de toute la région. Leurs chefs se proclamèrent alors « Fils du Soleil » (Incas) ; le mot désigne donc la noblesse régnante. Au XVe siècle, les Incas sont au faîte de leur puissance. De 1437 à l'arrivée de Pizarre, ils ne perdront pas une seule bataille. En 1500, ils dominent plus de 500 peuples et tribus, sur un empire cinq fois plus grand que la France, s'étendant du Sud de la Colombie au Chili. Alors que les Aztèques avaient pour politique de soumettre les vaincus à un tribut, de leur enlever quelques victimes pour le prochain sacrifice et de les laisser gérer leurs affaires, les Incas ont une vision impériale. Les peuples vaincus sont assimilés. Chaque aspect de la vie y est étroitement contrôlé et centralisé.

L'empire Inca : prototype de l'État totalitaire

Le taux d'encadrement civil du chef d'équipe au gouverneur de province est très élevé : 1331 officiels pour 10 000 paysans. Bien entendu, l'armée est nombreuse et très organisée. Les hommes valides sont entraînés avec des exercices réguliers deux à trois fois par mois. Ils sont mobilisables de 25 à 50 ans, mais il n'y a que très peu de troupes permanentes. Au lieu de cela, en cas de besoin, chaque province rassemble le nombre de troupes nécessaire et les envoie à Cuzco, à moins que les ordres ne soient d'attendre sur place le passage de l'armée pour la rejoindre. L'organisation décimale y émule celle du travail et l'encadrement est donc très fort.

Il existe aussi un corps d'élite qui fournit à la fois la garde de l'Inca (l'empereur), les troupes de choc et les officiers du reste de l'armée. Au total, ce corps d'élite comprend moins de 10 000 hommes, une armée inca en comportant de 70 à 250 000. Il comprend bien sûr le fameux régiment Auquicona, composé de la – nombreuse – famille de l'Inca, mais aussi les Mancopchurincuzcos (essayez de prononcer ce nom du premier coup), les Cacacuzcos, les Ayllucuzcos... Quand une campagne s'éternise, les soldats rentrent à tour de rôle dans leur foyer. Ceux qui restent s'occupent des champs de ceux qui partent. La discipline est stricte dans toute l'armée, même pour les officiers. Un général nommé Capac Yupan-



Les Romains, face à un adversaire qui a su au mieux utiliser le terrain, doivent reculer : ils ne sont pas passés.

Les Muiscas était un royaume au cœur de la Colombie. C'était probablement le vrai peuple de l'El Dorado. Le roi des Muiscas, une fois par an, aurait eu le corps enduit de poudre d'or et aurait fait dans un lac sacré des offrandes fabuleuses. Rien n'en a été retrouvé.

Militairement, le pays était partagé en deux régions, chacune gouvernée par un seigneur général. Le Zica (seigneur du Sud) avait pour capitale Bogota. Le seigneur du Nord était le Zacque. Il semble qu'ils aient eu une armée permanente mais, contre les Espagnols, les Muiscas firent essentiellement de la guérilla et disparurent dans la forêt une fois leurs cités prises.

Leurs armes principales, selon les Espagnols, étaient des haches et des flèches empoisonnées. Mais on peut supposer qu'ils utilisaient aussi les mêmes armes que celles qui sont attestées pour leurs voisins Sinu et Quimbayas : javelines et javelots avec propulseurs, frondes, lances et aussi sarbacanes qui avaient une portée de 30 à 35 m.

On peut noter quelque chose sur les flèches des Colombiens : elles étaient empoisonnées mais leurs arcs étaient faibles.

● Les Araucans

Ce sont de solides Indiens de taille élevée qui occupaient une bonne partie du Chili et de la Patagonie actuels. Ils sont décrits par les Espagnols comme maniant avec une extrême efficacité l'arc, le javelot et le casse-tête. L'histoire des Incas est jalonnée de raids menés par les Araucans, dont on sait aussi qu'ils ont détruit la civilisation du lac Titicaca.

Les Araucans se sont opposés aux Espagnols quand ceux-ci sont descendus le long de la côte du Chili. Menés par leur chef, le Toqui (d'abord Ayavilu, puis Caupolican), ils opposent des milliers de combattants en des masses fanatiques aux expéditions espagnoles. Déconcertés par une première rencontre, ils massacrent en 1554 le gouverneur Pedro de Valdivia qui succombe à une torture lente, la chair arrachée morceau par morceau.

Les Espagnols reviennent en force. Les Araucans continuent le combat sous les ordres de Lautaro en changeant leur armée, maintenant constituée d'un corps d'élite de 600 guerriers, soutenus par des milliers d'auxiliaires. Le combat dura des années, sous la direction de chefs successifs, et ne se termina que vers 1558. Cependant, la résistance continua pendant des années, puisqu'on en retrouve des échos au XIXe siècle avec Antoine de Tounens qui se couronna roi des Araucans.

● Les Promaucas

C'est une peuplade du nord du Chili, apparentée aux Araucans mais vassale de l'empire des Incas. Ils opposèrent une vive résistance aux Espagnols d'Almagro en 1535 mais seront vaincus par les troupes de Pedro de Valdivia de 1539 à 1550. Ils sont décrits comme « des centaines de combattants armés de longues piques ».

● Les Topinambous

C'étaient les plus évolués des Indiens vivant dans la région de Rio de Janeiro. En guerre constante contre leurs voisins les Margaïas, ils étaient armés de lances, arc, massues à longs manches, boucliers et plaques pectorales. Ils faisaient des prisonniers pour les supplicier et les manger. Ils allaient nus avec des couvre-chefs et des ceintures de plumes, souvent l'arrière-train tatoué. Ils ont été les alliés des Français installés au Brésil, dans leur lutte contre les Portugais de 1555 à 1560.

● Les Caraïbes

Ces très féroces Indiens occupaient les îles de la mer caraïbe à l'arrivée des Espagnols. Ils pratiquaient l'anthropophagie. Ils étaient armés d'arcs, de flèches et de lances courtes. Ils disparurent peu à peu tout en menant une guérilla intense aux Espagnols qui les exterminèrent, les enfermèrent dans des camps et les pourchassèrent avec des chiens pendant des siècles. Ils étaient alliés aux femmes amazones de l'île de Matenin (?), encore plus féroces si possible. Elles sont décrites combattant avec arc et flèches, protégées par des lamelles de cuivre.

VINCENT HERELLE

Source : Jean-François, BAQUE, La conquête des Amériques, Perrin éditeur, et d'autres.

L'armée aztèque, forte infanterie, dispose cependant d'une grande rapidité de mouvement ; ses unités font merveille dans un terrain mou.

Le Romain a imprudemment engagé ses auxilliaires en terrain difficile. Le soutien des archers n'est pas suffisant : mal va lui en prendre.

Deux officiers aztèques se font face en grande tenue.

On aperçoit distinctement le «mahaquil» brandi par deux des trois chevaliers Jaguar.

qui fut exécuté pour avoir conquis sans ordre une province frontalière. Quelques soldats qui n'avaient jamais vu de cheval, reculèrent de quelques pas devant une démonstration d'équitation donnée par Hernando de Sote. Ils furent tous exécutés le soir même pour avoir montré leur peur.

Les Incas : une armée puissante et originale

Les armes à la disposition des Incas sont variées. Beaucoup utilisent le cuivre, voire un alliage primitif comparable au laiton. Bien sûr, dans un empire aussi étendu, chaque province a ses spécialités. Les Indiens d'Amazonie fournissent par exemple des archers. Les tribus de la côte utilisent les javelots à propulseur. Les Collas sont spécialistes de l'ayllo ou bola, une arme constituée de balles de pierre reliées par une corde et qui, lancées en tournoyant, enlacent leur victime et les paralysent quand elles ne les assomment pas. Cette arme fut particulièrement efficace sur les jambes des chevaux. La fronde est d'un usage universel, surtout sur les hauts plateaux, où elle aide les bergers à protéger leurs troupeaux et les cultivateurs à se défendre des oiseaux. Comme souvent, la classification de la lance des Incas pose problème. Les sources divergent sur leur longueur. L'usage à une ou deux mains n'est pas plus clair. Le fait que, non entraînés à recevoir de la cavalerie, les Incas n'aient pu connaître le tour classique de placer la butée à terre pour soutenir une charge plaide contre le classement comme pique. Le joueur devra donc se contenter d'une lance courte ou longue. On trouve bien sûr des masses et quelques rares épées de bronze, ou encore des haches. Certaines sont montées sur de longs manches mais, manquant de pointe, ne peuvent être assimilées à des hallebardes.

La caractéristique majeure des Incas est donc leur entraînement régulier. Quelques troupes d'élite renforcent l'armée qui comprend une bonne variété d'armes mais hélas ni chevaux ni troupes cuirassées. Sans protection ni grande mobilité, ils devront jouer de leur flexibilité et de leur [illegible]ral pour manœuvrer l'adversaire. [illegible]ins souvent joués que les Aztèques, les Incas méritent mieux. La présence de la personne sacrée de l'Inca sur la table peut en faire un opposant formidable. ■

Philippe Bondurand

Photos :
Didier Guiserix

Remerciements :
Les grandes compagnies de l'Est parisien

PUBLICITÉ

CHAMP DE MARS

11, rue de Sévigné 75004 PARIS
Tél. : 48.04.01.02

Ouverture du mardi
au samedi de 10h30 à 19h.

Vente par correspondance : envoi du catalogue contre 5 timbres à 2,80 F.

Figurines 15 mm

Guerre de Sécession, Premier Empire, Renaissance, Médiéval, Antiquité.

Figurines 25 mm

Guerre de Sécession, Médiéval, Antiquité et aussi 1/300e Seconde guerre mondiale, Navires Seconde guerre mondiale 1/2400e, avions Première et Seconde guerre mondiale 1/300e, Navire 1/1200e 1er Empire, Décors, maisons, documentation.

Jeux de plateau

Advanced Civilization	250 F	Hells Highway	220 F
SPQR 2e édition	330 F	Kingmaker	210 F
Modules SPQR	130 F	Diplomacy	210 F
ASL	430 F	World in Flames	490 F
Croix de Guerre	280 F	Lee Takes command	205 F

OLD GLORY

Figurines disponibles

25mm « Le dernier des Mohicans »

FIW 25	1 / indien avançant avec mousquet
FIW 25	2 / indiens avançant avec massues et hachettes
FIW 25	3 / indiens tirant au mousquet
FIW 25	4 / indiens attaquant avec masques et haches
FIW 25	5 / indiens rampant, blessés, chefs
FIW 25	6 / commandements de ligne français
FIW 25	7 / infanterie de ligne française avançant
FIW 25	8 / infanterie de ligne française marchant
FIW 25	9 / commandements britannique
FIW 25	10 / infanterie britannique avançant
FIW 25	11 / infanterie britannique marchant
FIW 25	12 / provinciaux américains civils, etc.
FIW 25	13 / coureurs des bois
FIW 25	14 / Highlanders (dont commandement)
FIW 25	15 / infanterie légère britannique (dont commandement)
FIW 25	16 / artillerie britannique
FIW 25	17 / artillerie française
FIW 25	18 / rangers

Chaque sélection contient 30 figurines variées (sauf commandement et artillerie : 15 figurines)
7 F la figurine.

Disponible également chez :

Emperors Headquarters
5744 Irving Park Chicago Illinois 60634 USA

Old Glory Corp.
23 Wylam Street Craghead, Stanley County Durham DH9 6ER GB

WARGAMES
ET JEUX PAR CORRESPONDANCE

ALORS QUE DE NOMBREUX JOUEURS DE JEUX DE RÔLES S'ADONNENT DÉJÀ AUX JEUX PAR CORRESPONDANCE EN GÉNÉRAL, ET AUX JEUX GÉRÉS PAR ORDINATEUR EN PARTICULIER, LES WARGAMEURS SEMBLENT BOUDER CE LOISIR, POURTANT À MÊME DE LEUR APPORTER DE NOUVELLES SENSATIONS JUSQU'ICI INCONNUES. CET ARTICLE A POUR BUT DE VOUS FAIRE DÉCOUVRIR TOUTES LES POSSIBILITÉS OFFERTES PAR CE DIVERTISSEMENT AUQUEL LA FRANCE SEMBLE LA SEULE À VOULOIR RÉSISTER. A CE SUJET, LES ÉTATS-UNIS, LE ROYAUME-UNI ET L'ALLEMAGNE POSSÈDENT TOUTES DES SOCIÉTÉS DE JPC DYNAMIQUES, FÉCONDES ET OÙ LES JOUEURS SE COMPTENT PAR MILLIERS. UNE SOCIÉTÉ FRANÇAISE QUI COMPTE MILLE INSCRITS EST À CONSIDÉRER COMME UNE EXCEPTION. DEVIENDREZ-VOUS LES PIONNIERS D'UNE NOUVELLE FAÇON DE JOUER OU CONTINUEREZ-VOUS À IGNORER CE PASSE-TEMPS QUI DEVRAIT RASSEMBLER DE PLUS EN PLUS DE FIDÈLES ?

LE PRINCIPE DE BASE DU JPC

Prenons pour exemple un jeu par correspondance géré par ordinateur utilisant comme moyen de communication le courrier. Chaque joueur reçoit, environ tous les quinze jours, une feuille de résultats qui lui indique, de façon codée ou en clair, tout ce qui vient de se passer et la façon dont les ordres qu'il a donné ont été exécutés. Il remplit alors sa feuille d'ordre (fournie avec les résultats) et inscrit, de façon codée cette fois-ci, les ordres donnés à ses diverses unités. Le gérant du programme de jeu reçoit les ordres par la Poste, entre les données dans un micro-ordinateur, et sort les résultats à l'aide d'une imprimante de qualité. Une fois mis sous enveloppe, ces derniers sont envoyés aux joueurs. La boucle est bouclée et le jeu se déroule ainsi jusqu'à la victoire, en moyenne 25 à 40 tours plus tard.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE JPC

Dans cet article, je ne parlerais que des avantages des jeux directement créés pour être joués par correspondance. De nombreux wargameurs solitaires ont depuis bien longtemps pris la peine de créer des versions « par courrier » ou « par téléphone » de leurs jeux fétiches. Le plus célèbre de tous n'étant d'ailleurs pas un wargame mais un jeu de diplomatie au titre évocateur : *Diplomatie*. Même si le principe voulant que l'on puisse jouer avec un ou plusieurs partenaires aux quatre coins de la France est un atout certain, l'originalité n'est pas toujours au rendez-vous et les avantages offerts par le JPC géré par ordinateur et créé directement dans ce but ne sont pas présents, loin s'en faut.

Même si le jeu par courrier ou par téléphone est souvent le seul moyen de trouver un adversaire disponible pour jouer à votre wargame favori, le simple fait de devoir disposer d'un endroit à l'abri des chats et des enfants, et où l'on peut placer cartes et pions durant quelquefois plusieurs dizaines de mois est un écueil majeur. Ajoutez-y la nécessité de faire confiance à votre adversaire pour tout ce qui concerne les jets de dé et vous n'obtiendrez qu'un palliatif bien limité pour joueurs solitaires.

LES AVANTAGES

Le principal intérêt des JPC réside dans la possibilité de rassembler dans une seule et même partie une douzaine de joueurs, sans que cela ne devienne un cauchemar logistique. Même si les jeux proposés pouvaient être gérés sur papier, qui souhaiterait voir débarquer chez lui onze copains tous les week-ends pour pousser des pions, pillant par la même occasion réfrigérateur et bar ? Non seulement le nombre de joueurs rend les parties riches en rebondissements, mais la diplomatie par courrier ou par téléphone est bien plus excitante que celle qui se déroule normalement autour d'une table de jeu.

De nombreux JPC offrent à leurs joueurs une simulation militaire plus proche de la réalité que celle offerte par les jeux sur papier. En effet, la quasi simultanéité des déplacements et des combats ainsi que la découverte du terrain au fur et à mesure de votre exploration est un atout majeur de ce type de jeux.

De plus, tous les calculs fastidieux et les jets de dés à rallonge sont proscrits. Le jeu peut par conséquent s'avérer très riche et très complexe sans que cela ne rende votre rôle plus difficile. Evidemment, s'il est possible de jouer « à l'instinct », une bonne connaissance des règles et du fonctionnement interne du programme est toujours très utile pour bien jouer.

LES INCONVÉNIENTS

Le principal défaut des JPC réside dans leurs prix élevés. Comptez 30 à 40 francs par tour, tout ayant bien à l'esprit que la partie durera entre 25 et 40 tours selon les jeux. Voici une dépense de 750 à 1600 francs qui vous permettra de jouer de un à deux ans. Même si cela peut sembler cher, la dépense est très fortement fractionnée et le coût n'est jamais supérieur à 100 francs par mois. Une solution toute simple serait d'arrêter de fumer et ainsi de soigner vos poumons tout en participant à un jeu passionnant.

Le second défaut des JPC est qu'il est quelquefois très difficile d'attendre que les résultats soient dépouillés, traités et renvoyés. Penser que votre superbe offensive sur l'ennemi ne portera ses fruits que dans trois mois (six tours) a de quoi vous faire perdre toute agressivité. Mais le vrai wargameur-diplomate n'est-il pas celui qui sait attendre son heure ?

Le dernier défaut repose principalement sur le fonctionnement de la poste française. Être déclaré « ONR » (Ordre Non Rendu) parce que les postiers ont décidé de faire grève pour que leurs tickets restaurants passent de 16 à 18 francs, vous semblera bien cruel, quand il s'agit justement du tour précis où vous deviez lancer une

grande offensive très longuement préparée. Le développement des réseaux informatiques (Inter-Net, Transpac, etc.) devrait rapidement permettre de faire disparaître ce petit inconvénient.

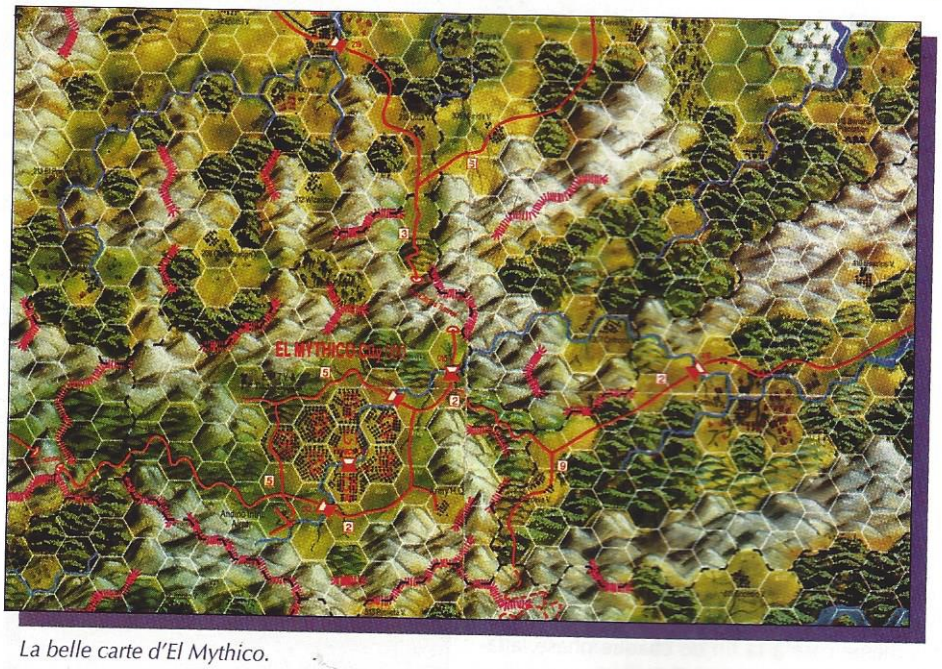
Démonstration par l'exemple

Les JPC tournés plus spécialement vers le wargame historique sont relativement rares en France. En effet, commander des hordes d'elfes, d'orques ou de vilains extraterrestres est bien plus facile à gérer que de reproduire avec toute la précision nécessaire les conflits armés passés ou à venir (toujours dans un futur relativement proche qui tient plus de la politique-fiction que de *la science fantasy*). Parmi ceux-ci, *El Mythico* et *World Conquest* (ainsi que sa version légèrement futuriste *Conquest 2000*) sont ceux qui ont le plus retenu mon attention. Je me propose donc de vous les décrire avec précision, laissant les plus fouineurs d'entre vous découvrir les autres. Le choix de ces trois jeux n'a pas pour but de vous inciter à y jouer mais simplement à découvrir par l'exemple l'ensemble des avantages décrits dans les précédents chapitres.

El Mythico

El Mythico était un petit pays idyllique situé entre le Salvador, le Guatemala et le Nicaragua. Je dis « était » car le vieux président est mort et les six gouverneurs des provinces annexées sont bien décidés, les armes à la main, à prendre le pouvoir. Une douzaine de chefs guérilleros issus aussi bien de l'armée, du clergé, de la pègre que du monde politique souhaitent eux aussi instaurer un régime plus proche de leurs convictions personnelles. Les néo-fascistes, les communistes et les centristes rassemblent armes et tracts pour le grand combat qui se prépare. Les pays producteurs d'armes (USA, URSS, Royaume-Uni, France, etc.) se frottent les mains et parachutent ou acheminent par mer les premiers exemplaires de leurs tous derniers modèles de chars, d'hélicoptères et d'avions. Le décor est planté, la partie peut commencer.

Comme vous avez pu le calculer rapidement, El Mythico (EM) permet à 18 joueurs d'en découdre, et c'est dans une atmosphère très proche de la guerre du Viêt-nam que le combat aura lieu. A l'image des jungles qui couvrent une grande partie du territoire, la diplomatie sera touffue et, souvent, les combats une suite d'escarmouches entre les différents partis. Ici, plus de ligne de front, plus de grandes manœuvres stratégiques mais simplement un combat au jour le jour pour garder sa popularité auprès de civils qui tentent de continuer à vivre normalement. Tout cela est très proche du jeu de Victory Games, *Viêt-nam*, où l'on comprend rapidement que le fait de posséder l'armement le plus lourd n'est pas le facteur majeur de réussite. Avant de détruire son adversaire il faut le débusquer et ce n'est pas chose facile.



La belle carte d'El Mythico.

En parlant de l'armement, *El Mythico* est un jeu de « pauvres ». Si les unités d'infanteries comptent une centaine d'hommes armés de fusils d'assaut, les chars, l'armement de soutien et surtout les engins volants sont rares et coûteux. Il est quelquefois possible, dans les premiers tours de jeu, d'obtenir la supériorité aérienne totale du pays grâce à un malheureux avion de chasse périmé. Mais ce n'est pas très grave car, comme dans tous les conflits de ce type, c'est l'infanterie qui est reine. Un simple *Stinger* américain empêchera les avions et les hélicoptères de voler et quelques missiles anti-chars devraient suffire à bloquer en pleine jungle, ou sur une route de montagne, les *Sheridans* flambant neufs de votre adversaire. Le seul matériel vraiment efficace est l'APC (*armoured personnel carrier*, blindé de transport de troupes), russe ou américain, qui permet de transporter rapidement des unités d'un point à un autre.

Comme vous pouvez le supposer, la partie ne se jouera pas seulement sur les champs de bataille mais également dans la tête des civils. Le jeu est, sur ce point précis, très bien fait. Que ce soit en rackettant, en distribuant de la nourriture, en formant des unités de répression (les terribles « escadrons de la mort » brésiliens ne sont pas bien loin), en vendant de la drogue ou en rassemblant les paysans sous la croix chrétienne, votre principal but sera de serrer les rangs de vos fidèles et de faire tomber les partisans adverses sous les balles ou sous les mots.

Ajoutons à cela un astucieux système de blocus naval utilisant de petites embarcations armées (comme dans le delta du Mekong) qui ont pour but d'intercepter les livraisons venant d'autres pays, des troupes présidentielles encore fidèles à l'ancien régime qui se dispersent à mesure qu'elles ne sont plus payées, et des espions qui influencent la population, sabotent les installations et assassinent les leaders, et vous aurez une idée de la richesse du jeu.

C'est d'ailleurs cette richesse qui rend la gestion d'une partie de *EM* quelque peu difficile. En effet, il est très aisé de négliger dès le départ un point important (qu'il soit militaire ou politique) et ensuite d'être quasiment impossible de rattraper son retard. Certains joueurs trahis par leurs alliés se retrouvent aussi très vite pratiquement balayés de la carte (qu'il s'agisse de chars et fusils ou de discours venimeux). Les règles étant quelque peu touffues, il est bon de les maîtriser dans leur ensemble, histoire de prendre un bon départ. Quelques contacts avec des joueurs vétérans devraient vous permettre d'espérer un jour fouler de vos bottes les faubourgs de la capitale.

World Conquest

Ce deuxième JPC est plus axé sur la logistique et la stratégie que sur la diplomatie pure. Bien que le nombre de joueurs présents dans une partie varie de dix à seize, aucun ordre spécial n'est prévu pour sceller une alliance ou donner des pouvoirs à des joueurs en faisant partie (quelques scénarios « à la carte » possèdent cependant quelques fonctions de ce type). Le jeu demeure donc principalement au raz du terrain, ou plutôt, comme c'est souvent le cas, au raz des chenilles.

Le monde de *World Conquest* (WC) est situé dans un univers dont la technologie est proche de celle de la fin de la Seconde Guerre mondiale. La carte, différente à chaque partie, représente la planète entière et est couverte de terrains tous plus originaux les uns que les autres (forêt, désert, jungle, montagne). On ne peut donc pas parler de simulation historique, mais les principes de combat utilisés sont eux très proches de

ceux de la Deuxième Guerre mondiale. On y retrouve le *blitzkrieg* avec chars d'assaut et chasseurs-bombardiers, le pilonnage des industries adverses à l'aide de bombardiers lourds et de roquettes (proches de V2 allemands). Les forces navales ne sont pas oubliées puisque l'on retrouve, aux côtés des sous-marins, les destroyers, les croiseurs et les cuirassés qui sont les rois de *WC*. Parmi les unités spéciales, on trouve les mines, les démineurs, les troupes spéciales (commandos), les espions et les porte-avions. Au total, plus de 30 unités différentes qui ont chacune leur utilité à un moment ou un autre de la partie. Les villes conquises rapportent des points, convertis en unités ou en recherches technologiques au choix du joueur qui les contrôle.

Le mouvement des unités se déroule en cinq phases distinctes, ce qui permet une simulation de la simultanéité tout à fait satisfaisante. En ce qui concerne le combat, toutes les unités, sur la même case à la fin de chaque phase, attaquent leurs adversaires. Certaines unités peuvent tirer sur les cases adjacentes (l'artillerie et les cuirassés par exemple) et d'autres peuvent quelquefois attaquer plusieurs fois par phase (la cavalerie mécanisée, etc.). Ajoutez à cela des capacités spéciales propres à chaque unité (les leaders permettent de tirer avant un adversaire, les troupes spéciales disposent d'un bonus en ville et peuvent être transportées par des sous-marins, etc.).

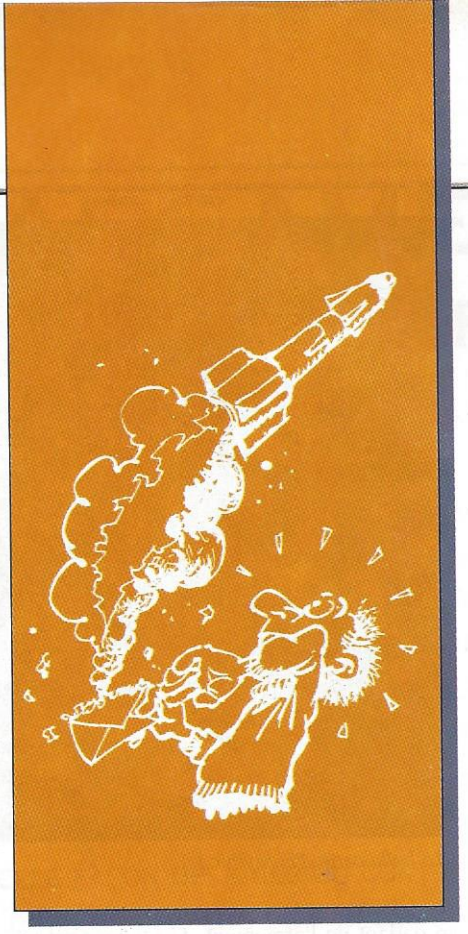
Une bonne gestion des ressources, une stratégie d'exploration agressive et une bonne estimation des menaces aux frontières sont primordiales. Rien ne sert de disposer d'une immense puissance de feu si elle n'est pas là où il faut. Une règle sur le redéploiement stratégique permet de parer au plus pressé mais les unités les plus puissantes mettront souvent deux à trois tours pour traverser de part en part votre territoire. La présence de trains, de transports maritimes et de convois de ravitaillement devraient vous permettre d'augmenter vos capacités à réagir aux événements nouveaux qui ne manqueront pas d'avoir lieu.

A la différence de *EM*, ce jeu permet à un joueur particulièrement réfléchi de gagner la partie sans faire œuvre de diplomatie, bien que toute conquête soit plus simple si les armes utilisées incluent la plume et le téléphone.

Le programme facile à modifier de ce JPC permet à la société qui le gère de proposer de temps à autre des parties « à la carte ». Citons par exemple une version où douze joueurs sont divisés en deux camps (diplomatie ? moi jamais...) ou celle qui propose une multitude d'îles recouvertes de jungles et de montagnes, telle Okinawa.

Conquest 2000

Basé sur les mêmes principes que *WC*, *C 2000* introduit tout l'armement issu des dernières années de recherches. Cela inclut bien entendu



les troupes conventionnelles comme les hélicoptères d'attaque et de transports, les AWACS d'observation, les sous-marins nucléaires et les avions à réaction. En général (et c'est surtout le cas pour les nouveaux types d'avions) ces nouvelles unités sont très peu endurantes et vous devrez couvrir votre territoire de dépôts de munitions et d'aéroports. Voilà qui n'arrange pas le côté logistique du jeu. Il prend ainsi une place encore plus importante que dans *WC*.

Les unités sont décrites beaucoup plus précisément et les petites lacunes du jeu précédent sont éliminées, rendant celui-ci plus précis, plus riche et plus complexe. Dans le jeu de base, une unité d'infanterie pouvait tirer sans problème sur une unité d'avions (on supposait qu'ils étaient équipés de canons antiaériens légers). Dans *C 2000* il faut acheter les unités antiaériennes dans ce seul but, l'infanterie n'ayant qu'une puissance d'attaque minime contre les cibles aériennes.

Un matériel un peu trop technologique à mon goût est également présent : le satellite. De surveillance, de combat ou tueur de satellite, ce petit appareil très coûteux se fait un devoir de franchir les lignes de front pour aller semer le désordre dans les lignes ennemies. La guerre des étoiles, telle que l'ont imaginé les États-Unis et le Pentagone, est à notre portée.

Mais le principal attrait de *C 2000* demeure, pour pratiquement tous les joueurs, la présence d'un nombre important de têtes de missiles différentes. Outres les charges conventionnelles et chimiques, on trouve des têtes nucléaires et à neutron. Les lanceurs peuvent aussi bien être un simple sous-marin qu'une base de lancement intercontinentale. Alors que dans *WC*, seule la roquette pouvait attaquer votre adversaire à dix cases, les nouvelles armes ont quelquefois une portée illimitée. Personne n'est donc à l'abri d'un maniaque qui vous prend pour cible, bien calfeutré dans son bunker. Au fur et à mesure que les missiles explosent, l'hiver est de plus en plus long. Les nuages toxiques et les retombées radioactives transforment le champ de bataille en vaste étendue de ruines. Les villes perdues sont immédiatement détruites et rendues impropres à l'industrialisation. Bien que ces armes coûtent cher, et n'apparaissent donc qu'en fin de jeu, la plupart des parties de *C 2000* se terminent dans un holocauste où tout le monde est débordé.

Le côté diplomatique revient donc en force car toutes les armes nucléaires peuvent frapper à tout moment et sur n'importe qui. Ces armes trouvent ainsi leur rôle évident de menace, à n'utiliser qu'en cas de coup dur. Elles sont le plus souvent utilisées en dernière extrémité. La tension monte au fur et à mesure que les arsenaux emmagasinent des munitions de ce type. Un joueur conquérant devra donc marcher sur des œufs pour ne pas attirer l'attention, ou bien attaquer tous azimuts, en espérant que son adversaire ne choisira pas de détruire tout ce beau petit monde, rendant les conquêtes futures inutiles. Perdre des unités pour prendre une ville industrialisée est toujours une bonne affaire. Foncer tête baissée pour capturer une masse de ruines radioactives est un sacrifice dont on peut se dispenser.

Sachant qu'une tête nucléaire coûte le même prix qu'une dizaine d'unités d'infanterie et que le matériel de cette fin de XXe siècle est très rapide (avions, troupes aéroportées, etc.) la victoire revient quelquefois à celui qui sait utiliser avec agressivité et rapidité son armement conventionnel, laissant ses adversaires amasser des têtes nucléaires dont ils n'auront peut-être même pas l'occasion de se servir.

Le programme de *C 2000* étant relativement facile à manipuler, la société qui gère ce JPC propose assez souvent des parties « spéciales » et rien ne vous empêche de leur suggérer une petite variante amusante. Il existe déjà des versions sans têtes nucléaires, avec une très forte proportion de mer (à vous de tester le côté aéronaval du jeu) ou tout simplement avec un nombre de joueurs réduit (une petite partie avec six de vos amis ne pose pas de problèmes...). ■

Croc

Pour les pratiquer

El Mythico
SC Jean-Noël Lienhart
Direction technique de la FATAC
BP 115
57998 Metz-Air

World Conquest et *Conquest 2000*
PBM Komett
5, rue de Lesseps
75020 Paris

HASTINGS 1066

LE 5 JANVIER 1066, MEURT SANS HÉRITIER EDOUARD LE CONFESSEUR, DERNIER DE LA VIEILLE LIGNÉE DES ROIS SAXONS D'ANGLETERRE. LES ÉVÉNEMENTS QUI SUIVIRENT CHANGÈRENT LA FACE DE L'EUROPE MÉDIÉVALE AVEC L'INVASION ET LA CONQUÊTE NORMANDE DE L'ANGLETERRE. TROIS GRANDS PERSONNAGES MARQUÈRENT CETTE ANNÉE DÉCISIVE : HAROLD GODWINSON, GUILLAUME LE BÂTARD ET HARALD HARDRAADA.

Tapisserie de Bayeux, XIe siècle. Avec autorisation spéciale de la ville de Bayeux.

L'ANGLETERRE

En l'an 1002, le roi saxon Ethelred se marie avec Emma, fille de Richard Ier de Normandie. Ainsi, il concrétise une alliance et une forme de pacte de non-agression des deux côtés de la Manche.
En 1015, après une puissante invasion danoise, Cnut le Grand, déjà roi de Danemark et de Norvège, devient roi d'Angleterre et épouse Emma. Ethelred étant mort, ses fils Edward et Alfred trouvent refuge en Normandie.
En 1035, Cnut meurt à son tour, ce qui crée des problèmes majeurs de succession. Son fils Harold Harefoot lui succède et fait assassiner Alfred qui tentait de revenir au pays. En 1040, Harthaenut succède à son frère Harold Ier, mais les barons anglais, mécontents de sa politique, invitent Edouard à venir à la cour. Trois ans plus tard, Harthaenut meurt dans des circonstances mystérieuses, permettant à Edouard de monter sur le trône d'Angleterre. Il deviendra Edouard le Confesseur.

LA NORMANDIE

En 911, Rollon le Viking accepte de se convertir au christianisme et devient premier duc de Normandie, vassal du roi de France, Charles Ier le Simple.
Fondée à l'origine sur un petit territoire, la puissance des ducs de Normandie s'accroît considérablement avec les générations suivantes, par l'annexion de Bayeux, Caen et Falaise. Par la suite, le duché ne cessera de s'agrandir. Les ports normands servent régulièrement de mouillage aux flottes vikings qui effectuent des razzias sur les côtes anglaises.
En 1002, Ethelred, roi d'Angleterre, épouse Emma, fille de Richard, duc de Normandie, préservant par cette alliance les côtes anglaises des raids en provenance de la côte normande.

GUILLAUME LE CONQUÉRANT

Guillaume le Bâtard – plus tard connu sous le surnom de « Conquérant » – naquit en 1028, fils illégitime du sixième duc de Normandie, Robert le Diable, et d'Arlette, fille d'un tanneur de Falaise. A la mort de son père en 1035, lors de son pèlerinage en Terre Sainte, Guillaume se retrouve plongé dans le monde violent de la politique normande et doit faire face à plusieurs reprises à des tentatives d'assassinat. Ces épreuves de jeunesse lui donnent par la suite une force de caractère que ses contemporains respecteront et admireront.
En 1047, Guillaume écrase une coalition de barons normands à Val-ès-Dunes, près de Caen, grâce à l'appui du roi de France Henri Ier. En 1054, c'est contre son propre suzerain qu'il livre bataille. Le roi de France craignait en effet que l'amitié entre Edouard et Guillaume n'érige le duc de Normandie en successeur du souverain anglais. C'est à Mortemer, au nord de Rouen, que les Normands massacrent la moitié de l'armée française, laissant les survivants se replier. En 1057, le roi de France renouvelle l'opération, mais son avant-garde est exterminée par Guillaume. Ce dernier est maintenant le septième duc de Normandie et son autorité est désormais incontestée, la Bretagne et le Maine étant passés sous son influence. Il peut enfin donner libre cours à ses ambitions.

LA FAMILLE GODWIN

A l'époque du règne de Cnut, le jeune Godwin gagne sa confiance et devient vice-roi. D'une immense habileté et d'une grande intelligence, il sait conserver son influence auprès de Harold Harefoot.
En 1043, à la mort de Harthacnut, dernier héritier de Cnut, Godwin *Earl* (comte) du comté de Wessex, qui jouit d'une grande popularité au sein des nobles anglais, prend la tête du *Witangemot* (grand conseil) pour rejeter la souveraineté danoise et faire proclamer roi le dernier survivant mâle des enfants d'Ethelred.
Edouard devient ainsi roi d'Angleterre ; Godwin réussit à lui faire épouser sa fille et à faire octroyer à ses fils Harold, Gyrth, Leofwine et Tostig, respectivement les comtés de Wessex, d'East Anglia, de Middlesex et de Northumbrie.

LES CAUSES DU CONFLIT

En 1051, Edouard n'a toujours pas d'enfant. Qui va donc lui succéder ?
Influencé par vingt années de vie en Normandie et par la présence à sa cour d'amis et de conseillers normands, il désigne comme successeur son cousin Guillaume. C'est sans compter avec l'influence de la famille Godwin qui exerce des telles pressions, qu'Edouard se retrouve bientôt entouré de Saxons qui l'éloignent de son cousin normand. Désormais, seule la conquête militaire donnerait le trône à Guillaume.
En 1053, Godwin meurt. Harold, son fils, lui succède, renforce son contrôle du royaume avec l'aide de ses trois frères et gagne la confiance du roi Edouard.
Il inflige, en 1063, une défaite décisive aux trop remuants Gallois et ne manque pas ainsi de s'affirmer fin stratège. L'année suivante, Edouard envoie Harold à la cour de Guillaume qui le traite avec grande dignité et, avant de le laisser repartir, lui fait prêter serment de vassalité afin d'établir sa légitimité au trône d'Angleterre. La position du duc devient très forte politiquement et militairement avec, en plus, la conquête récente de la Bretagne.
Cependant, le nouveau roi de Norvège, Harald Hardraada, se considère aussi comme le véritable successeur du royaume d'Angleterre par les liens avec Harthacnut (ancien roi d'Angleterre).

LA MORT D'EDOUARD

Elle survient le 5 janvier 1066. Harold est proclamé roi par un groupe de nobles avec l'assentiment du *Witangemot*. Homme providentiel du moment, Harold peut affirmer rapidement son autorité sur le royaume par une grande habileté diplomatique. Il commet cependant la faute de rester neutre dans la rébellion qui oppose son frère Tostig à ses barons. Celui-ci, obligé de s'exiler, en rejette la faute sur l'inaction de son frère Harold.
Entretemps, de l'autre côté de la Manche, Guillaume apprend le coup d'État de Harold, devenu son rival. Il rassemble alors ses barons pour préparer l'invasion de l'Angleterre et en appelle aussi au pape Alexandre II, afin de sanctionner le parjure de Harold, notamment dans son serment de vassalité. Le pape confère au projet une aura de croisade. Il s'agit d'une Sainte Invasion pour conquérir ce qui lui revient de droit. Le 12 août, quelques 600 vaisseaux sont prêts à embarquer 10000 hommes, mais le vent refuse de souffler dans la bonne direction.
Harold ayant eu connaissance du projet d'invasion, mobilisa ses *Fyrds*, milice nationale, pouvant atteindre des dizaines de milliers d'hommes. Il apprend également les préparatifs d'invasion du roi de Norvège, en relation avec le traître Tostig. Mais il pense que Guillaume frappera le premier et dispose sa défense au sud.

L'INVASION SCANDINAVE

A la mi-septembre Harald Hardraada, avec une flotte de 300 navires, débarque à Ricall dans le Yorkshire, aidé par Tostig qui lui a promis la couronne d'Angleterre. Les *Earls* des comtés du Nord, Edwin et Morkere, livrent alors bataille contre les Norvégiens, le 20 septembre 1066, à Fulford, mais leur défaite voit l'anéantissement du *Fyrd* du nord. Surpris

par les événements, Harold rassemble précipitamment le *Fyrd* du sud et environ 3000 *Housecarles* (guerriers de la Maison du Roi), considérés à l'époque comme les meilleurs en Europe.
Se rendant à marche forcée de 60 km par jour en direction de l'ennemi, il « tombe » littéralement sur celui-ci à Stamford Bridge, au sud de York, le 25 septembre.
Plus de dix mille Saxons affrontent six mille Vikings au cours d'une bataille sanglante, où la supériorité des *Housecarles* a raison de la férocité des Norvégiens. Hardraada et Tostig trouvent la mort et moins de trente navires regagnent la Norvège.

L'invasion normande

Le 27 septembre, un vent favorable permet à la flotte de Guillaume d'appareiller. Le duc foule pour la première fois le sol anglais le 28, et s'installe à Hastings, où il apprend la victoire des Saxons.
Le problème du ravitaillement dans un pays hostile l'oblige à livrer bataille le plus rapidement possible. Pour attirer Harold, il commence à dévaster la région. Harold, se reposant à York, apprend la nouvelle du débarquement normand le 1er octobre. Espérant renouveler son exploit contre les Norvégiens, il rassemble ses *Housecarles* et atteint Londres le 6. Regroupant de nouveau le *Fyrd*, il se porte le 12 à la rencontre de Guillaume par l'ancienne voie romaine reliant Londres à la côte. Il est à Calbec Hill le 13, ou de nouveaux *Fyrds* le rejoignent. Entretemps, Guillaume prend connaissance des mouvements d'Harold par ses éclaireurs et se déplace sur la colline de Telham dans la nuit du 13. Entre les deux armées s'étend une petite vallée où va se décider le destin de l'Angleterre.

14 Octobre 1066 : la bataille de Hastings

L'armée d'invasion normande compte environ 7500 hommes et est composée de trois corps distincts : les Franco-Flamands, les Bretons et les Normands. Chaque corps étant doté d'archers, de fantassins et de cavaliers. L'armée anglaise, un peu plus nombreuse, comprend environ 8000 hommes. Elle ne posséde pas de cavalerie, mais les *Housecarles* se déplaçent à poney avant de combattre à pied. Elle n'a pas non plus d'archers, l'arc étant à l'époque considéré en Angleterre comme une arme de chasse.
De ce fait, les Saxons se mettent en position défensive sur six à dix rangs de profondeur, le long de l'arête de Senlac. Harold commande le centre, ses frères Gyrth et Leofwine, les ailes. Les troupes d'élite des premier et deuxième rang forment le célèbre *Shield Wall* (mur de boucliers), épaulées par les *Fyrds* situés derrière eux. L'arête de Senlac avec le terrain boisé et boueux la bordant, confèrent au dispositif saxon un net avantage tactique. Harold protège ses flancs et incite Guillaume à une attaque frontale. Celui-ci utilise d'abord ses archers, mais sans résultat face à la puissante muraille de boucliers. L'infanterie attaque mais essuie un violent tir de projectiles : haches, frondes, pierres, javelots, lances. Ceux qui parviennent au corps à corps sont taillés en pièces par les Housecarles ; la deuxième vague, formée de cavaliers, subit le même sort.
Sur le flanc gauche de Guillaume, les Bretons, en pleine déroute, sont alors poursuivis par l'aile droite saxonne, malgré les ordres de Harold de rester en défense. Dans la plaine, ils sont pris de flanc par la cavalerie normande et taillés en pièces. Gyrth et Leofwine trouvent ainsi la mort. Mais les Saxons tiennent toujours la colline.
Un peu plus tard, les Franco-Flamands attirent, par la ruse, l'aile gauche saxonne dans la plaine, permettant ainsi à la cavalerie normande de massacrer de nombreux Saxons. Cela autorise Guillaume à prendre petit à petit position sur la colline, en repoussant des Saxons devenus moins nombreux. De plus, le Duc commande aux archers des tirs en parabole, très meurtriers sur des défenseurs à la cohésion diminuée par la fatigue. C'est ainsi que Harold reçoit une flèche dans l'œil et s'écroule, grièvement blessé. Il est achevé dans la mêlée par la cavalerie normande. Bien que la bataille soit perdue, les *Housecarles* combattent jusqu'au dernier, près du corps d'Harold. La nuit tombe. N'ayant plus d'ennemis, Guillaume peut ceindre la couronne qu'on lui propose. Il passera à la postérité sous le nom de Guillaume le Conquérant.
Il n'y a plus eu, depuis lors, aucune autre invasion réussie de l'Angleterre. ■

Nicolas Pilartz

À propos des armées et de leurs tactiques...

La bataille de Hastings est unique et passionnante à étudier du fait de plusieurs de ses caractéristiques.

Deux armées très dissemblables

Les Saxons alignent uniquement des troupes à pied, leurs chefs ne montant que des poneys pour se déplacer parmi leurs hommes. De par cette composition fruste, proche de celle des Vikings, l'armée saxonne ne peut espérer vaincre que grâce à une cohésion et une organisation interne sans faille. Pourtant, cela n'est même pas suffisant. Pour éviter d'être débordée sur ses ailes, il lui est également nécessaire de se placer avant le combat sur une position préparée telle qu'une colline. Ces caractéristiques la rapproche de l'armée hoplitique classique à laquelle la compare Alain Joxe dans *Voyage aux sources de la guerre* (édité aux PUF).

Les Normands et leurs alliés

Les Normands possèdent une armée typique de la fin du haut Moyen-Âge (800-1066) pour les pays européens d'organisation féodale. Elle se compose principalement d'une cavalerie légère, équipée de cottes de mailles et de lances, rapide et efficace, très éloignée de celle qui, par sa trop faible mobilité, se fera tailler en pièce quelques siècles plus tard à Crécy et à Azincourt. L'efficacité relative des archers au XIe siècle lui permet encore de ne pas sacrifier la mobilité à la protection du cavalier.
L'infanterie est encore proche du modèle viking et garde, comme celle des Saxons, une assez bonne cohésion grâce à l'utilisation coordonnée d'un grand bouclier.

Moral et cohésion

Le moral

Le moral des troupes dans l'Antiquité et au Moyen-Âge constituait bien souvent le seul facteur décisif de victoire ou de défaite au cours d'une bataille. C'était la caractéristique d'une époque où la puissance destructrice des armes ne suffisait pas pour vaincre.
Là se trouvait également le principal point faible d'armées, en général non professionnelles, que seul un espoir de gain maintenait dans une discipline relativement fragile. Le découragement de l'ennemi était donc recherché en premier, avant l'affrontement provoquant l'attrition. Une fois l'armée adverse démoralisée, sa destruction pouvait alors être tentée.
Notons que, depuis la guerre de Corée, la sophistication et le pouvoir de destruction très important des armes rendent de nouveau primordial l'importance du moral dans la victoire. La guerre du Golfe en est l'illustration parfaite ; l'isolement logistique des lignes de front irakiennes assurant la démoralisation et la reddition sans combat des soldats par manque de sommeil et de ravitaillement.

La cohésion

La recherche de la cohésion maximale pour une unité permet d'espérer maintenir son moral élevé le plus longtemps possible durant le combat.
Or, cette cohésion n'est plus érigée en doctrine tactique pour l'entraînement des hommes du XIe siècle, comme c'était le cas des phalanges grecques et macédoniennes ou de la cohorte romaine. D'où l'importance de conserver une cohésion que les troupes sont moins entraînées à maintenir.
Mais la plus faible cohésion sera atteinte aux XIIIe et XIVe siècles où l'apogée de l'esprit de chevalerie aura fini de détruire toute discipline collective au profit de la recherche de la prouesse individuelle. Il faudra attendre les réformes de Richelieu, à la fin de la guerre de Trente Ans, pour que la semi professionnalisation des armées, qui ira croissant jusqu'au XXe siècle, commence à élever peu à peu le niveau de cohésion des troupes jusqu'aux standards en vigueur dans l'Antiquité.

Commandement

C'est le moral fluctuant, le manque de discipline entraînant des actions isolées et la faiblesse des moyens de transmission et d'observation qui explique la difficulté du commandement de l'époque, notamment dès qu'une stratégie coordonnée était tentée.
Nous devons nous représenter l'armée au combat comme autant de groupes de combattants isolés agissant presqu'en aveugle par rapport au reste de l'armée ; et la visibilité sur le champ de bataille sera encore pire aux XVIe et XVIIe siècle, durant la période d'utilisation de la poudre noire. Une fois les ordres initiaux donnés aux différentes composantes de l'armée, de nouveaux ordres ne pouvaient être envoyés et compris qu'avec difficulté. C'est à partir des batailles de Fleurus et Valmy, sous la Révolution française, que de nouveaux moyens de transmission vont améliorer la vision du champ de bataille (ballon d'observation, télégraphe Chappe), en attendant le téléphone de campagne en 1914.

Laurent Garbe

« Hic Willelm dux alloquitur suis militibus ut preparent se viriliter et sapienter ad prollum contra Anglorum exercitu. »
Sur le point d'affronter l'ennemi, Guillaume exhorte ses troupes à lutter vaillamment, mais aussi avec sagesse ;
il leur assure que « vaincus, il n'y aurait pour eux ni espoir ni retraite possible ; vainqueurs, la gloire et les trésors de l'Angleterre seraient à eux ».

Tapisserie de Bayeux, XIe siècle. Avec autorisation spéciale de la ville de Bayeux.

HASTINGS 1066

RÈGLES DU JEU

SOMMAIRE

1) But du jeu
2) La carte, les types de terrain
3) Les unités, l'orientation des pions
4) Les zones de contrôle, l'empilement
5) Le placement initial, le premier tour de jeu
6) Les phases d'un tour de jeu
7) Les ordres
8) Le mouvement, les renforts
9) Les tirs
10) Le combat
11) Le moral
12) Les résultats des combats
13) La déroute
14) L'avance après déroute
15) Le ralliement des unités en déroute
16) Les chefs
17) Les conditions de victoire
18) Les niveaux de victoire

1 BUT DU JEU

HASTINGS 1066 est un jeu simulant, à l'échelle 1 hexagone=50 m, l'affrontement qui, le 14 octobre 1066, opposa les Normands et alliés commandés par Guillaume, duc de Normandie, aux Saxons du roi d'Angleterre Harold. Le conflit avait pour cause et objectif la succession du roi Edouard Ier d'Angleterre.

Le gagnant est celui qui, au bout du 8e tour de jeu, totalise le plus de points de victoire (voir 18). Pour ce faire, l'objectif principal du joueur Normand est de s'emparer de la colline de Senlac où les armées d'Harold se sont retranchées en position défensive. Afin d'atteindre ce but, il doit limiter au maximum ses pertes, ne pas hésiter à forcer Harold à descendre de la colline et le combattre plus facilement en plaine. De son côté, Harold a pour but de maintenir une défense solide sur la colline pour amener Guillaume à se limiter à de plus difficiles assauts frontaux. De plus, un bon maniement des empilements, une bonne cohésion d'ensemble et quelques unités en réserve, doivent permettre au joueur Saxon de tenter quelques contre-attaques décisives en fin de partie.

Deux stratégies totalement opposées vont donc s'affronter...

2.0 LA CARTE, LES TYPES DE TERRAIN

2.1 LA CARTE

Elle représente, sur une superficie d'1 km², le lieu historique de la bataille de Hastings. Un hexagone y représente, de bord à bord, 50 m de terrain. Chaque tour de jeu représente une heure de temps réel. A côté de la carte figure le compteur des tours de jeu.

2.2 EFFETS DU TERRAIN

Les effets du terrain sur le combat et le mouvement sont cumulatifs. Consulter le tableau des effets du terrain en page 45.

3.0 LES UNITÉS, L'ORIENTATION DES PIONS

3.1 LES UNITÉS

3.1.1 Les types d'unités

Les symboles inscrits sur les pions permettent de les distinguer :

● Le joueur Saxon possède 3 types d'unités :

— Les *Housecarles*, guerriers d'élite formés de Vikings et de Saxons, armés de haches et au moral exceptionnel.

— Les *Thengs*, levée formée d'hommes de la petite noblesse, relativement bien équipés.

— Les *Fyrds*, levée de paysans à l'équipement rudimentaire et au moral peu sûr.

● Le joueur Normand possède 3 types d'unités :

— La cavalerie, encore légère au XIe siècle, donc rapide, bien équipée et au moral assez élevé.

— L'infanterie, à l'équipement standard et au moral correct.

— Les archers, équipés d'arcs assez peu performants, mais indispensables aux actions de harcèlement (une unité d'arbalétriers est également présente à Hastings).

3.1.2 Les nationalités

Les couleurs suivantes permettent de distinguer la nationalité des différents corps d'armées :

● *Saxons*

— Rouge : troupes de Harold

— Jaune : troupes de Gyrth

— Ocre : troupes de Leofwine

● *Normands & alliés*

— Bleu : Normands

— Vert : Bretons

— Violet : Franco-Flamands

3.1.3 Informations portées sur les pions

Voir ci-dessous.

3.1.4 Valeur en effectifs des pions

1 unité d'infanterie lourde saxonne : 100 hommes

1 unité d'infanterie légère saxonne : de 200 à 400 hommes

1 unité d'infanterie normande : 150 hommes

1 unité d'archers ou de cavalerie normande : 125 hommes

1 unité de bagages ou de chefs : 25 à 50 hommes

3.2 L'ORIENTATION DES PIONS

3.2.1 Orientation

Chaque pion ou pile de pions possède dans un hex. une orientation, c.-à-d. :

— 2 cases de front, face à la partie supérieure du pion, qui déterminent la direction du mouvement et des combats

— 2 cases de flancs

— 2 cases d'arrières

Les pions d'archers sont considérés comme étant toujours de front sur leurs 6 bords d'hex.

3.2.2 Orientation et mouvement

Les changements d'orientation durant le mouvement sont libres et ne coûtent pas de points de mouvement en plus ; mais toute unité doit être correctement orientée à la fin de son mouvement.

Un pion en déroute est toujours considéré comme étant « de dos » quand il est attaqué.

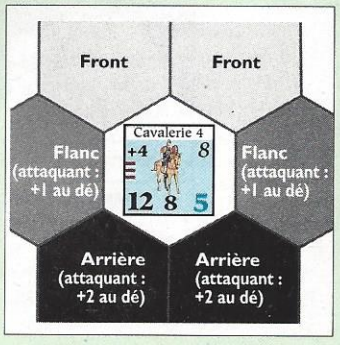
Un pion rallié choisit l'orientation de son choix.

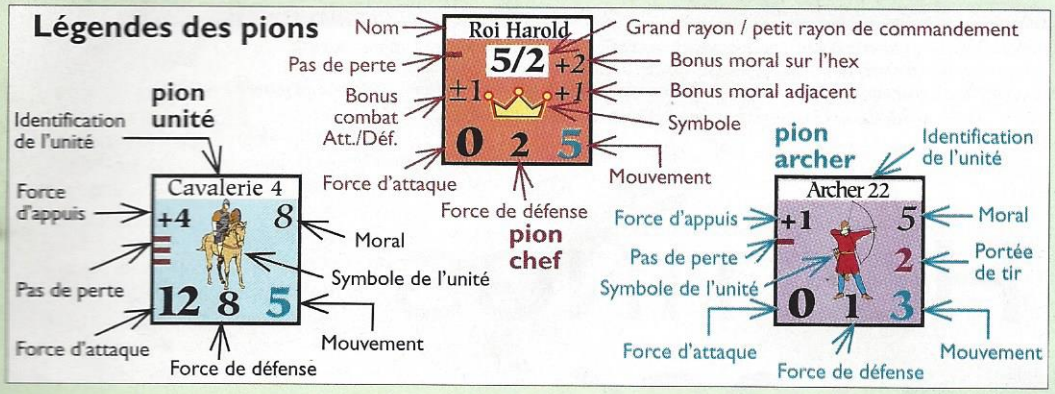
3.2.3 Orientation et combat

On ne peut attaquer qu'à travers une case de front.

Toute unité qui attaque des unités adverses sur leurs flancs bénéficie d'un bonus de +1 au dé ; sur leurs arrières, elle bénéficie d'un bonus de +2.

Il suffit qu'une unité attaque ainsi pour que l'ensemble de la force attaquante bénéficie du bonus.





ORDRE DE BATAILLE

NORMANDS :	GUILLAUME +1/-1 CBAT/DEF (2)-6 M : +2/+1 RAY: 6/3 / EUDE 0 CBAT (1)-6 M : +1 RAY: 3/1		
	8 CAV. (9.3 ; 8.5)	12-8-5/ 9-6-5/ 6-4-5	1070
	6 ARCH. (5.6)	1-3 (R=2)	800
	14 INF. (7.6 ; 6.8)	7-3/ 5-3	2130
BRETONS :	ALAIN FERGANT +1 CBAT (1)-6 M+1 RAY: 4/2		
	4 CAV. (9.1 ; 8.3)		530
	3 ARCH. (5.3)		400
	7 INF. (7.2 ; 6.5)		1070
FR-FLAMANDS :	EUSTACHE DE BOULOGNE +0 CBAT (1)-6 M+1 RAY: 4/2		
	3 CAV. (9.1 ; 8.2)		400
	3 ARCH. (5.3)	(dont 1-3 R=3 ; Arbalètes)	300
	5 INF. (7.2 ; 6.3)		800
	1 BAGAGE (4.1)	(3)-2	50
	TOTAL NORMANDS : 54 UNITES		7550
SAXONS :	HAROLD +1/-1 CBAT/DEF (2)-5 M +2/+1 RAY: 5/2 /ESEGAR +1 CBAT (1)-4 M +1 RAY: 3/1		
	6 HOUS. (10.1 ; 9.2. ; 8.3)	8-3/ 6-3/ 4-3 (Garde 10-3/8-3/6-3/4-3)	400
	9 THEN. (8.1 ; 7.4 ; 6.4)	6-3/ 4-3	600
	10 FYRDS(6.4 ; 5.6)	6-3/ 4-3 /2-3 ou 5-3/ 3-3	2800
	GYRTH +1 CBAT (1)-4 M+1 RAY: 3/1		
	2 HOUS. (9.1 ;.8.1)		200
	3 THEN. (7.2 ; 6.1)		300
	6 FYRDS(6.2 ; 5.4)		1600
	LEOFWINE +1 CBAT (1)-4 M+1 RAY: 3/1		
	2 HOUS. (9.1 ; 8.1)		200
	3 THEN. (7.2 ; 6.1)		300
	6 FYRDS (6.2 ; 5.4)		1600
			8000
	RENFORTS : 2 FYRDS (6.1 ; 5.1)		600
	TOTAL SAXONS : 49 UNITES		8600

1 Housecarle = 100 H — *1 inf. lourde = 150*

1 Theng = 100 H — *1 archer = 125*

1 Fyrd = 200/400 H — *1 cavalier = 125*

4.0 LES ZONES DE CONTRÔLE ET L'EMPILEMENT

4.1.1 LES ZONES DE CONTRÔLE : DESCRIPTION

Les 4 hexagones immédiatement adjacents au front et aux flancs d'un pion constituent sa zone de contrôle (ZdC). Celle-ci s'étend aux hex. occupés par des pions amis ou ennemis.

Un hex. peut être contrôlé par plusieurs pions simultanément.

Les pions de chefs n'ont pas de ZdC. Ils sont les seuls à pouvoir passer de ZdC à ZdC durant leur mouvement, à condition de ne passer que sur des hex. occupés par des unités amies.

Les archers n'ont pas de ZdC, mais peuvent quitter une ZdC sans pénalité (sans se déplacer de ZdC à ZdC).

4.1.2 ZdC et mouvement

Un pion doit interrompre son mouvement pour le tour dès qu'il entre dans la ZdC d'un pion adverse.

Pénétrer dans un hex. avec une ZdC adverse ne coûte pas de points de mouvement en plus du coût normal du terrain.

Le mouvement de ZdC à ZdC est interdit (passage direct).

4.1.3 ZdC et combat

Toute déroute par un hex. en ZdC ennemie augmente d'un pas de perte le résultat du combat (un pas par hex. de ce type traversé).

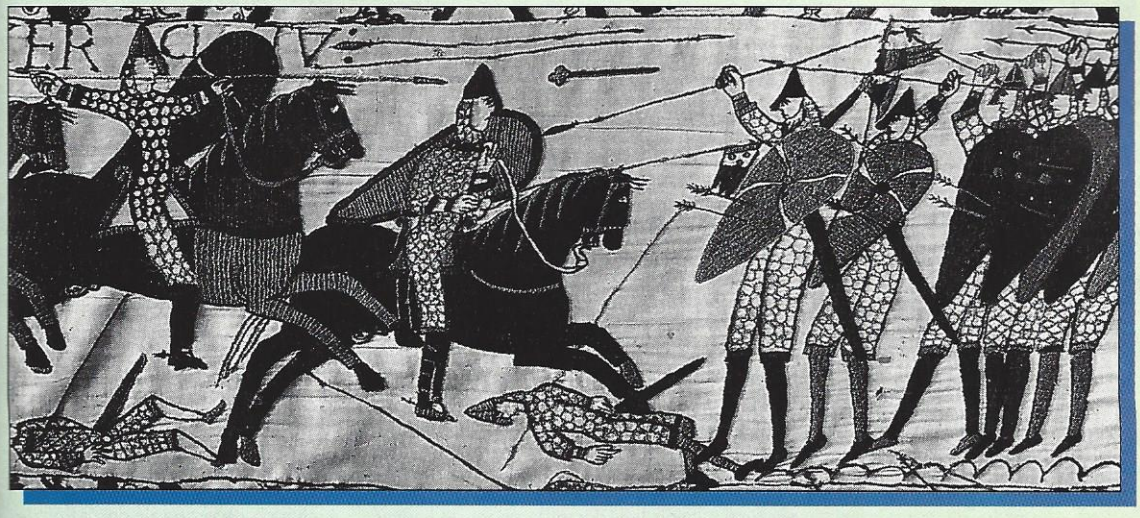
Toute unité en ordre d'attaque en ZdC doit participer à un combat durant la phase d'attaque.

La sortie d'une unité sous un ordre d'attaque d'une ZdC l'oblige à attaquer ailleurs en fin de mouvement (par exemple en appui ou en 3e ligne).

4.1.4 Sortie d'une ZdC

Elle coûte +1 PM (sauf archers, 2e et 3e lignes et chef).

Les unités peuvent en sortir dans l'ordre souhaité par le joueur qui les possède, au sein d'une pile de plusieurs unités.



« Alors le son terrible des trompettes retentit dans chacun des deux camps annonçant le commencement des combats. »

Guillaume de Poitiers

Tapisserie de Bayeux, XIe siècle. Avec autorisation spéciale de la ville de Bayeux.

4.1.5 Orientation et ZdC
Un pion n'exerce aucune ZdC sur ses deux bords d'hex. arrières.
Bloqué n'ayant pas de ZdC, un pion d'archers est toujours considéré comme ayant 6 bords d'hexagones de front.
4.1.6 ZdC et terrain
Il n'y a pas de ZdC de bas en haut d'un hex. de niveau 0 à un hex. de niveau 2 (sans niveau 1 intermédiaire).
4.1.7 ZdC et 1re ligne
Une nouvelle unité intégrant une pile amie en ZdC ennemie, lors de son mouvement, ne peut pas, durant cette phase, se positionner directement en 1re ligne.

4.2.0 Empilement

4.2.1 Limite d'empilement
On ne peut empiler plus de 3 unités dans un même hex. à la fin d'une phase de mouvement ou de combat. Les chefs et les marqueurs ne comptent pas dans cette limite.
4.2.2 Empilement et corps d'armée saxons
Le Saxon est libre d'empiler comme il le souhaite des pions de corps d'armée différents, c'est-à-dire de couleurs différentes.
4.2.3 Empilement et corps d'armée normands
On ne peut empiler des unités appartenant à des corps d'armée différents (couleurs des pions différentes), à l'exception des archers.
Par contre, des hex. contenant des pions de corps différents peuvent attaquer ensemble un même hex. sans malus si un chef est présent, ou avec un malus de -1 au dé dans le cas contraire.
Si chacun de ces hexagones contient un chef, leurs bonus de combat peuvent se cumuler.
4.2.4 Interdictions d'empilement
Il est interdit d'empiler :
— des unités suivant des ordres de nature différente ;
— des unités en déroute avec des unités non déroutées.
4.2.5 Empilement et mouvement
Il est possible de traverser, durant le mouvement, des hexagones amis ayant atteint la limite d'empilement, à condition de ne pas s'y arrêter en fin de mouvement.
Il est interdit de traverser, durant le mouvement, un hex. contenant des unités en déroute.
4.2.6 Recul et empilement
Le dépassement de la limite d'empilement dans le cas d'une déroute entraîne un hexagone de déroute en plus pour l'unité concernée, en respectant les priorités de recul (voir 13.2.).

5.0 Placement initial et premier tour de jeu

5.1 Le placement initial

Les unités de chaque corps d'armée se placent sur les points correspondant, par le coloris, à leur corps.
Il n'est pas obligatoire d'occuper tous ces points.
Les points doubles, qui représentent la ligne de démarcation entre 2 corps d'armée saxons différents, peuvent être occupés par l'un ou l'autre de ces corps, ou les deux.
Les unités sous le commandement de Leofwine et de Gyrth peuvent être placées au choix sur l'aile droite ou sur l'aile gauche des troupes d'Harold.
Le maximum d'empilement doit être respecté.
Harold peut être placé sur sa position historique (hex. avec un H rouge), ou sur un point rouge, au choix des joueurs.
Les deux joueurs se placent simultanément et en secret (mettre un cache entre les zones de placement des deux joueurs)

5.2 Le premier tour de jeu

Au premier tour de jeu, avant la phase choix des ordres, tous les chefs normands ont un ordre Mouvement, et tous les chefs saxons un ordre Défense.
Ces ordres peuvent être changés lors de la phase de choix des ordres de ce même tour.

6.0 Les phases d'un tour de jeu

La partie se joue en 8 tours de jeu, chacun de ces tours se décomposant en 2 phases détaillées ci-dessous.
On note les tours de jeu en faisant progresser le marqueur Tour sur le compteur.

6.1 Phases du joueur Normand

1) Choix des ordres et premier mouvement éventuel des chefs
2) Mouvement (inclus les chefs ayant bougé en 1, s'il leur reste des points de mouvement)
3) Tir des archers normands et tests
4) Tir des projectiles saxons (défensif) et tests
5) Résolution des combats et tests
6) Ralliements et ravitaillement des archers
7) Déroutes

Tableau des effets du terrain

Mouvement	*Combat (att. principale)*
Plaine : sans effet	sans effet
Chemin : sans effet	fonction du terrain principal
Route : annule les effets du terrain *	fonction du terrain principal
Pente 1er niveau : sans effet	sans effet
Pente 2e niveau (crête) : +1PM pour cavalerie	1 colonne à l'avantage du Déf.
Pente 2e niveau (sans 1er niv.) : +1PM pour l'infanterie/+2 PM pour la cavalerie	2 colonnes ou 1 colonne (Déf.)
Pente 3e niveau («) : +1 PM pour la cavalerie	1 colonne à l'avantage du Défenseur ;
Terrain difficile : INF : +1PM/CAV. : +2 PM	-1 au dé à l'avantage du Défenseur
Rivière : +1PM	1 colonne à l'avantage du Déf.
Marais : INF. +2 PM/CAV. : +3 PM	1 colonne à l'avantage du Déf. pour l'inf.
	3 colonnes à l'avantage du Déf. pour cav.
ZdC : +1 PM pour en sortir (sauf archers , 2e et 3e lignes et chef)	combat obligatoire en ordre d'attaque

** Si l'unité effectue l'ensemble de son mouvement sur route, celle-ci augmente son mouvement de 1 hex.*

6.2 Phases du joueur Saxon

8) Choix des ordres et premier mouvement éventuel des chefs
9) Mouvement (inclus les chefs ayant bougé en 8, s'il leur reste des points de mouvement)
10) Tir des archers normands (défensif) et tests
11) Résolution des combats et tests
12) Ralliements
13) Déroutes
Déplacez le marqueur Tour d'une case sur le compteur.

7.0 Les ordres

7.1 Rayon d'action

Pour recevoir un ordre d'un chef, une unité doit être dans son rayon de commandement.
Ce rayon est exprimé en nombre d'hex. entre le pion de l'unité et le pion de chef, sans compter l'hex. où se trouve ce pion de chef.
Tout chef possède un grand et un petit rayon de commandement exprimés en nombre de cases de distance, ce qui lui permet de donner des ordres à des parties plus ou moins étendues de son armée.
Seuls des généraux en chef peuvent donner des ordres aux unités de l'ensemble de leur armée, dans la limite de leur rayon d'action. Ils ne tiennent donc pas compte de la couleur des unités commandées.

7.2 Transmission

Les ZdC ennemies non occupées par une unité amie bloquent la transmission des ordres.
Les archers, unités légères de harcèlement, ne sont pas soumis aux ordres et se déplacent et tirent librement. Les bagages ne suivent pas non plus les ordres.

7.3 Les différents types d'ordre

Ordre de mouvement
Effets sur les unités commandées avec cet ordre :
— Le mouvement est libre mais sans pouvoir rentrer en ZdC.
— Il est interdit d'effectuer des attaques.
— Les unités en ZdC doivent, si possible, reculer au moins d'un hex. lors du mouvement. Sinon, elles restent en ZdC sans pouvoir attaquer, mais se défendent normalement.

Ordre d'attaque
— Les unités en ZdC au début de la phase de mouvement sont obligées de participer à une attaque lors de la phase de combat (principale ou d'appui quel que soit le positionnement dans la pile).
— Les autres unités commandées avec cet ordre doivent s'être rapprochées d'un hex. minimum de l'ennemi à la fin de ce mouvement.
— La rentrée en ZdC est possible.
— La sortie de ZdC n'est possible qu'en rentrant dans une autre ZdC pour participer à un combat ; le ZdC à ZdC restant interdit.
— On ne peut placer un archer en première ligne, sur une pile en ordre d'attaque.
— Une unité ou pile en ordre d'attaque adjacente à l'ennemi doit se positionner de manière à pouvoir effectuer une attaque (voir Orientation).

Ordre de défense
— Pas d'entrée dans une ZdC ennemie en ordre d'attaque sans intégrer une pile (2e ou 3e position), sauf archers.
— Combat offensif interdit.
— Bonus : + 1 point de combat défensif et possibilité de tirer des projectiles ; +1 point de moral.

Ordre de ralliement
Il n'affecte que les unités en déroute, dans le rayon de commandement concerné.
— Les unités en déroute ont le droit de tester leur moral pour tenter de se réorganiser.
— Les chefs peuvent rallier toute unité de même corps d'armée (même couleur de pion).
— Les généraux en chef peuvent rallier n'importe quel pion de leur armée.
— Les bonus de chefs s'appliquent sur ce test de moral.
— Les chefs doivent être hors ZdC adverse pour effectuer un ralliement.

8.0 Le mouvement et les renforts

8.1 Le mouvement n'est autorisé que durant la phase de mouvement. Les chefs peuvent cependant bouger durant la phase de choix des ordres. La capacité de mouvement (points de mouvement) d'un pion est inscrit sur celui-ci. Le coût de base est d'1 point de mouvement pour un hex. (terrain clair). Le tableau des terrains donne le coût en points de mouvement des différents types d'hex.
On déplace un pion en le faisant suivre une ligne d'hex. contigus.
Par contre, un pion qui suit un chemin ou une route ne paye que le coût du chemin, ou de la route, quel que soit le type de terrain que celle-ci traverse.
Tout pion qui quitte la carte lors de son mouvement ou suite à un résultat de combat est éliminé.

8.2 On ne peut dépasser sa capacité de mouvement, ni accumuler des points de mouvement non utilisés d'un tour sur l'autre.
Par contre, un pion peut toujours bouger d'un hex., même s'il n'a pas assez de points de mouvement pour ce faire.
Le mouvement d'un pion doit être terminé avant de passer à un autre pion.
Un pion ne peut jamais traverser un hex. occupé par un pion adverse.
Il est interdit de traverser durant le mouvement un hex. contenant des unités en déroute.

8.3 Unités spécifiques
Les archers en première ligne ne peuvent rentrer dans la ZdC d'une unité ennemie en ordre d'attaque.

8.4 Le mouvement d'esquive
C'est le seul mouvement qui puisse avoir lieu durant la phase de l'adversaire, avant certains de ses combats. Il permet d'éviter toute attaque ennemie déclarée en reculant :
— d'1 hexagone pour les archers (sauf s'ils ont effectué un tir défensif) ;
— d'1 hexagone pour les cavaliers (s'ils ne sont pas en ordre d'attaque) ;
— d'1 hexagone pour les chefs.
Il est impératif de respecter la limite d'empilement ainsi que les règles d'interdiction de déplacement de ZdC à ZdC pour pouvoir esquiver.

8.5 Les renforts
— Le Saxon reçoit 2 unités de Fyrd en renfort au tour 4 (unités 5-3, 6-3) et le chef Esegar.
Ces unités, notées comme renforts sur les pions, arrivent par la route, en ordre de mouvement, et passent sous le commandement d'Esegar ou de Harold.
— Le coût en points de mouvement de l'hex. d'entrée doit être payé.
— Les renforts peuvent être retardés volontairement et rentrer au tour ultérieur souhaité par le joueur.
— Si l'hex. d'entrée est occupé ou contrôlé, le joueur Saxon ne pourra faire rentrer ses renforts qu'au tour suivant, par un hex. quelconque hors ZdC du bord Nord de la carte.

9.0 Les tirs

9.1 Les tirs de projectiles saxons

Ils s'effectuent lors de la phase de tir de projectiles saxons. La distance maximale de ce tir est d'un hexagone.

9.1.1 Conditions
L'unité (ou la pile) saxonne doit être en ordre de défense.
Lors de la phase de mouvement normande, des unités ennemies sont venues au contact, dans des hex. initialement vides d'unités.
La ou les unités saxonnes en défense peuvent effectuer un tir de projectile sur un de ces hex.
Les unités d'un même hex. doivent grouper leur tir sur une même case.
Ce tir ne peut s'effectuer que par les côtés d'hex. du front ou du flanc de l'unité.

9.1.2 Résolution
Lancer le dé 10 pour chaque hex. qui tire et consulter la table des tirs.
Si l'unité normande en première ligne est une unité d'archers, elle ne subit pas de tir de projectiles.
Un changement de place ultérieur dans une pile déjà en ZdC provoquera un tir de projectile contre la nouvelle unité en première ligne, si ce n'est pas un archer.
Ce tir se résoudra sur la table des tirs, sans les bonus dus aux 2e et 3e pions tireurs.
A chaque phase de tir de projectile, les unités normandes déjà en ZdC saxonne depuis le tour précédent subissent un tir sans aucun bonus.

9.2 Le tir des archers normands

9.2.1 Phases de tir
Les archers peuvent tirer lors des phases suivantes :
— lors de la phase de tir d'archers ;
— en appui d'une attaque au contact lors de la phase de combat normande ;
— lors de la phase de tir d'archers défensive.
Les pions d'archers doivent se ravitailler en flèches tous les 2 tirs.
Pour se ravitailler, un pion d'archers doit se trouver à 9 hex. maximum du pion de bagages, durant 1 tour complet, de phase à phase.
Il ne peut se ravitailler en déroute, ou si le pion de bagages est détruit ou lui-même en déroute.

9.2.2 Procédures
La distance maximale de ce tir est de 2 hexagones (3 pour le pion d'arbalétriers) et utilise la même table de résolution que le tir de projectile saxon.
Des archers qui effectuent un tir défensif ne peuvent esquiver une attaque durant la phase de combat saxonne.
Le pion d'arbalétriers suit les mêmes règles que les pions d'archers mais peut tirer à 3 cases de distance.
Les pions d'archers ne peuvent tirer que situés en première ou seconde ligne (un maximum de 2 pions d'archers par hexagone pourra tirer).

9.2.3 Ravitaillement en flèches
Durant la bataille, les archers normands sont allés se ravitailler à plusieurs reprises en flèches. Cette contrainte est simulée de la façon suivante :
— A chaque fois qu'une unité d'archers effectue un tir (offensif, défensif, ou de soutien, lors d'une phase quelconque), le marqueur de l'unité concernée, de même lettre, positionné au dé-

— S'il réussit son test, l'attaquant effectue lui aussi un test moral. S'il le réussit, il ne se passe rien. S'il le rate, il déroute et le défenseur peut avancer après déroute.
Certaines unités proches devront tester leur moral (voir 11 Le moral, 12 et 13).
M-1 : même principe, avec malus de -1 au dé.
Si la table des combats prévoit 2 résultats, celui de gauche s'applique à l'attaquant, celui de droite au défenseur.

12.2 Priorités de recul (déroute) par ordre de priorités décroissantes

C'est le joueur possédant le pion qui déroute qui décide de la direction exacte de son mouvement en respectant, pour chaque hex. traversé, les priorités suivantes :
1) Hors des ZdC ennemies (s'il ne peut l'éviter : un pas de perte par hex. en ZdC traversé).
2) Se rapprocher le plus possible de son bord de carte.
3) Par le chemin le moins coûteux en PM.
4) Hors des hex. contenant des unités amies.
Le bord de carte saxon est le bord Nord, le bord normand est le bord Sud.
Il est toujours interdit de reculer sur un pion ennemi ou hors carte sous peine d'élimination.
Une sortie de carte rendue obligatoire par un mouvement de déroute non ralliée à temps implique donc l'élimination de l'unité.
Un recul en ZdC ennemie rajoute un pas de perte au résultat du combat par hex. de ZdC ennemie traversé. Ce pas de perte s'applique pour l'ensemble d'une pile et non par unité.
Si le seul hex. de recul possible est occupé par un pion ami, le joueur provoque une interpénétration.
Appliquer le malus d'interpénétration concernant le test moral pour la ou les unités de l'hex. interpénétré.
Il n'existe pas de recul en « chaîne » : si le pion qui recule sur une unité amie y termine son mouvement, il doit retraiter d'un hex. supplémentaire en respectant les priorités de recul.

12.3 Recul impossible

Une unité encerclée perd un pas par case de recul qu'elle ne peut réaliser.

13.0 La déroute (toujours de 2 hex.)

Celle-ci a lieu quand une unité rate un test moral. Ce déplacement est indépendant de ceux effectués durant la phase de mouvement. L'état de déroute ne concerne pas automatiquement l'ensemble d'une pile.

13.1 Effets

Plus de mouvement volontaire.
Plus de ZdC.
Plus de combat offensif.
L'attaquant d'une unité en déroute a un bonus de +1 au dé, cumulé avec le bonus d'attaque sur l'arrière (donc +3).
Plus de tir de projectile, ni d'archers.
Le résultat de combat M ou M-1 entraîne automatiquement une nouvelle déroute de 2 cases.
Une unité en déroute ne peut recevoir qu'un seul ordre : le ralliement.

13.2 Effets secondaires d'une déroute (effets de panique en chaîne)

Les unités amies adjacentes à l'unité en déroute, avant son recul, ainsi que les unités adjacentes au/ou sur le chemin de retraite de l'unité en déroute, testent à leur tour leur moral. Chaque test est réalisé immédiatement avant de résoudre un autre combat.
Attention : il ne peut y avoir qu'un seul test par unité durant toute la phase de tests secondaires. Une unité testera donc un maximum de 2 fois durant l'ensemble d'une phase de combat.
Placer un marqueur Test sur toute unité qui a testé une fois afin d'éviter un double test. Cette règle simule la simultanéité des déroutes sur la ligne de front, et évite un mouvement d'aller/retour dans les mouvements de déroute.

13.3 Modificateurs de moral pour le test secondaire

Si l'unité adjacente à l'unité qui passe en déroute est :
Non déroutée : +1 au moral.
Interpénétrée : -1 au moral.
En déroute : pas de test et reste déroutée.
En déroute et interpénétrée : idem, mais se déplace avec l'unité arrivante.

13.4 Règle spéciale concernant la déroute des Housecarles

Une unité de Housecarles d'au moins 2 pas de perte qui rate un test moral peut, si elle le désire, perdre 1 pas de perte au lieu de dérouter. Cette règle simule l'exceptionnelle capacité des Housecarles à maintenir leur cohésion au prix de pertes plus importantes.

14.0 L'avance après déroute (AAD)

14.1 Définition

Une avance après déroute est un mouvement de 1 ou 2 hex. réalisé par le vainqueur suite à un test moral raté après un combat.

14.2 Importance de l'AAD

L'AAD de l'attaquant est selon les cas de 1 ou 2 hexagones.
L'AAD du défenseur ne peut jamais dépasser 1 hex.

14.3 Cas où l'avance après déroute peut avoir lieu

1) Après un tir de projectile saxon, une unité ou pile part en déroute.
2) Après un combat, une unité ou pile part en déroute à la suite d'un résultat de combat M (test raté), le dérouté pouvant être aussi bien l'attaquant ou le défenseur.

14.4 Cas où l'avance après déroute est interdite

Les archers ne peuvent avancer après avoir provoqué une déroute par un tir simple, contrairement à un tir de soutien qui est une forme de combat.

14.5 Cas où l'avance après déroute est obligatoire

Dans les cas où l'avance après déroute peut avoir lieu, le vainqueur doit réaliser un test moral pour toutes ses unités concernées par une AAD.
Ce test s'effectue sans aucun modificateur, à l'exception du bonus moral des chefs.
Un test moral réussi laisse le choix d'effectuer une AAD de 0, 1 ou 2 cases pour l'attaquant, et de 0 ou 1 case pour le défenseur.
Un test moral raté rend l'AAD obligatoire pour les unités concernées (2 hex. pour l'attaquant, 1 hex. pour le défenseur).

14.6 Unités concernées par l'avance après déroute

Suite à un combat contre des unités ennemies qui déroutent : ce sont, par ordre chronologique, les unités de l'hex. d'attaque principale, plus les unités des hexagones de soutien.

14.7 Procédure

Le mouvement d'avance après déroute, volontaire ou obligatoire, doit être effectué avant la résolution de tout autre combat.
Ce mouvement ignore les ZdC ennemies.
Toutes les unités qui avancent après déroute passent obligatoirement en ordre d'attaque, quel que soit l'ordre reçu précédemment.
Elles restent en ordre d'attaque jusqu'à un changement éventuel lors de la phase d'ordre du tour suivant.

14.8 Empêchement d'une AAD de 2 cases

Il se produit dans les cas suivants : des unités ennemies ou la destruction totale de l'ennemi due à une retraite en ZdC peuvent empêcher la 2e case d'AAD.

14.9 Chemin d'avance après déroute

Ce sont les hexagones sur lesquels l'unité, ou la pile, a dérouté.
Les unités qui avancent après déroute doivent progresser en suivant le chemin de retraite emprunté par le dérouté.
Si plusieurs piles sont contraintes d'avancer, le premier hexagone du chemin de retraite évacué par le poursuivi doit être aussi occupé.

14.10 Avance après déroute et ralliement

Durant la phase de ralliement d'un joueur, les unités en déroute automatique (en ZdC ennemie) continuent à dérouter, mais il n'y a plus d'AAD.

15.0 Le ralliement des déroutes

15.1 Il ne peut s'effectuer qu'en utilisant un ordre de ralliement, et cet ordre ne peut concerner que des unités en déroute.

15.2 Tout ralliement est interdit en ZdC.

15.3 Chaque chef ne peut rallier que les unités de son propre corps.
Seul un général en chef peut rallier n'importe quel pion de son armée.
Pour ce ralliement, les chefs rajoutent leur bonus de moral, si empilés (ou adjacents pour les généraux en chef, avec +1 au moral).

15.4 L'unité ralliée récupère l'ordre qu'elle avait avant sa déroute.

16.0 Les chefs

Les pions chefs servent à donner des ordres à leurs unités, et rajoutent des bonus aux combats et lors des tests de moral.

16.1 Chefs et mouvement

Les pions de chefs peuvent répartir leur capacité de mouvement entre deux phases : la phase d'ordre et la phase de mouvement.
Ils n'exercent aucune ZdC.
Ils sont considérés comme ayant 6 bords d'hexagones de front.

Ils peuvent se déplacer de ZdC ennemie en ZdC ennemie durant leur mouvement, à condition de ne passer que sur des hex. occupés par des unités amies. Ils n'ont pas de pénalités de mouvement pour sortir des ZdC adverses. Ils sont considérés comme de la cavalerie pour les coûts de déplacement.

16.2 Le bonus moral des chefs

Il est applicable dans tous les cas de figure. Un pion chef ne peut jamais être en état de déroute. Il peut accompagner une pile en déroute, mais n'est jamais obligé de sortir de la carte, et peut arrêter d'accompagner la pile qui déroute quand il le souhaite.

16.3 Les chefs dans le combat

Seuls, ils se défendent avec leur bonus combat (1 ou 2 points de combat), mais n'ont pas de potentiel d'attaque (potentiel de combat entre parenthèses). Ils peuvent esquiver.
Ils sont toujours les derniers à supporter une éventuelle perte de pas comme résultat de combat.

16.4 Mort des généraux

16.4.1 Mort d'Harold
A partir du tour 7, tout archer adjacent qui tire sur un hex. où se trouve Harold et fait 10 au dé, le blesse mortellement. Cela donne 10 points de victoire au Normand et la partie continue.
16.4.2 Mort des chefs en combat
Harold et Guillaume : respectivement 10 et 15 points de victoire.
Autres chefs : 5 points.
16.4.3 Effets de la mort des chefs
— Test moral immédiat pour toutes les unités à 2 cases du général en chef.
— Test moral immédiat pour toutes les unités à 1 case des autres généraux.
— Les tests secondaires éventuels doivent être effectués.

16.5 Eude

Cet ecclésiastique est placé sur la carte avec les pions normands. Il ne peut participer à aucun combat offensif. Il ne peut donner que des ordres de ralliement ou de mouvement.

17.0 Les conditions de victoire

A la fin du 8e tour, les joueurs reçoivent des points de victoire pour les pertes qu'ils ont infligé et le terrain occupé comme suit : il est conseillé aux joueurs de tenir les comptes des points de victoire gagnés grâce aux pertes infligées au cours du jeu, pour minimiser les erreurs.

17.1 Pour le Normand

— 2 points par unité de Housecarles éliminée.
— 1 point par unité de Thengs éliminée.
— 1/2 point par unité de Fyrds éliminée.
— La moitié des points des unités en déroute en ZdC ennemie à la fin du jeu.
— 10 points pour la mort de Harold.
— 5 points pour la mort des autres chefs saxons.
— 3 points par case de colline de 2e niveau occupée ou en ZdC uniquement normande à la fin du jeu.
— 4 points par case de colline de 3e niveau occupée ou en ZdC uniquement normande à la fin du jeu.

17.2 Pour le Saxon

— 1 point par pas de perte de cavalier normand.
— 1 point par unité de fantassins normands éliminée.
— 1 point par unité d'archers ou d'arbalétriers normands.
— 5 points pour l'unité de bagages.
— La moitié des points des unités en déroute en ZdC ennemie à la fin du jeu.
— 15 points pour la mort de Guillaume
— 5 points pour la mort des autres chefs normands.
Le Saxon commence la partie avec une avance de 24 points de victoire représentant son avantage de position sur la colline de Senlac.

Nota : Toute unité en déroute qui quitte la carte est éliminée.

18.0 Les niveaux de victoire

Différentiel positif entre les points de victoire des deux joueurs.
Nota : les niveaux de victoire utilisés lors du Championnat de France de Wargame 1994 pourront tenir compte de paramètres comme le temps imparti à chaque camp. ■

Récapitulatifs des différents bonus et modificateurs

Combat

Décalage de colonne en faveur du défenseur
— Pente du 2e ou du 3e niveau : -1 colonne
— Pente du 2e niveau sans 1er niv. : -2/1 colonne (1 si partiellement attaque au travers)
— Rivière : -1 colonne
— Marais si l'att. n'a que de l'infanterie : -1 colonne
— Marais si l'att. a au moins une cavalerie : -3 colonnes

Bonus/ malus au dé

— Terrain difficile en défense : -1
— Tous chefs en attaque : +1
— Généraux en chef en défense : -1
— Attaque de corps d'armée normands différents sans chef : -1
— Attaque de flanc : +1
— Attaque sur arrières : +2 (non cumulable avec une attaque sur le flanc)
— Attaque sur unité en déroute : +3 (cumulé automatiquement avec le précédent)
— Bonus de pile : +1

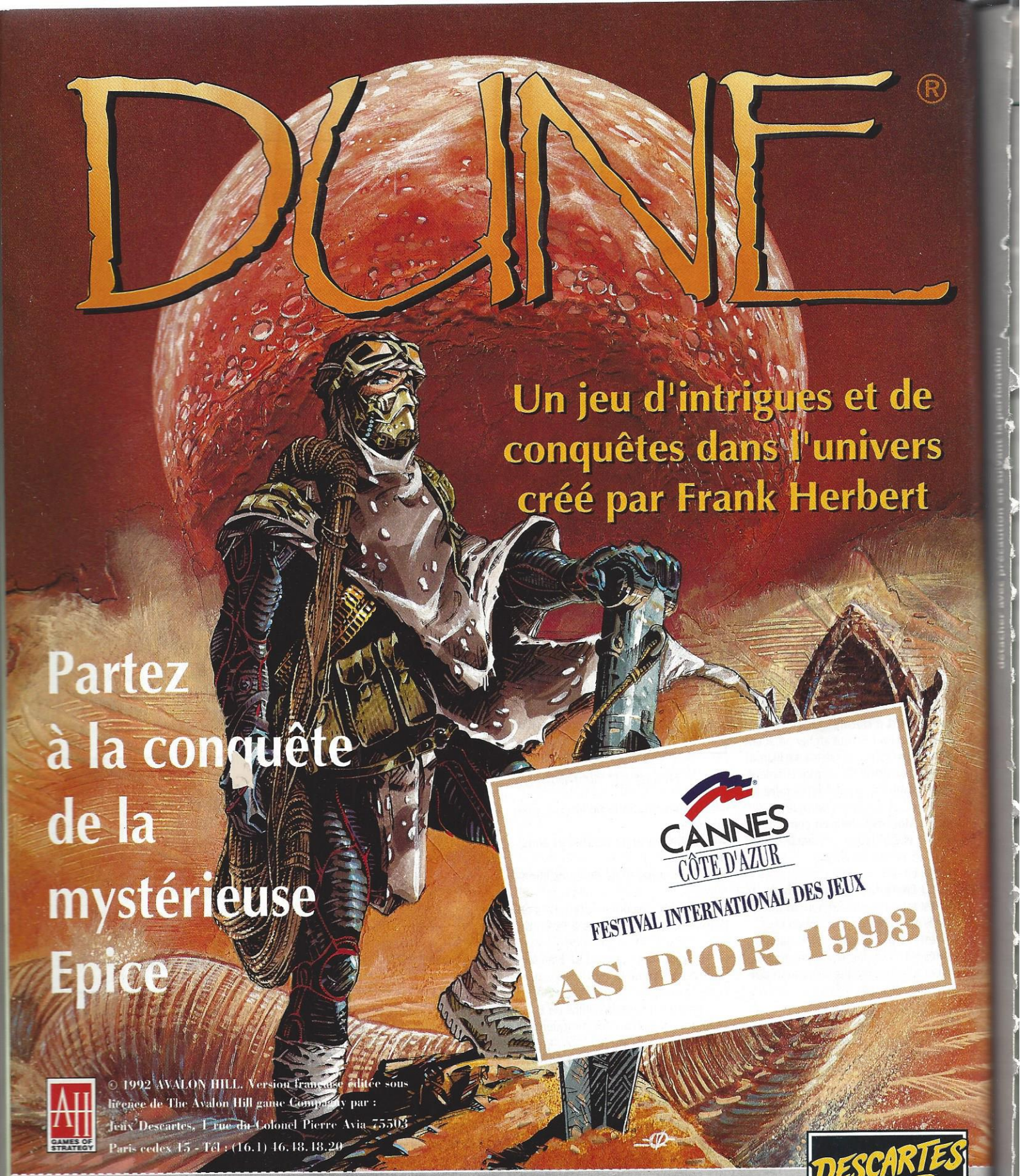
Moral

	Bonus	*Malus*
Unité(s) en ordre de défense	1	
Empilement de 3 unités	1	
Chefs empilés	1	
Généraux en chef empilés	2	
Généraux en chef adjacents	1	
Test secondaire	1	
Interpénétration		1

Niveaux de victoire

Saxons	Normands	Résultat
1 à 8	1 à 8	partie nulle
9 à 16	9 à 16	victoire étriquée
17 à 24	17 à 28	victoire moyenne
25 à 32	29 à 44	victoire décisive
33 et +	45 et +	victoire écrasante

Conception : G.E.J.S.
Idée originale : Nicolas Pilartz
Développement : Nicolas Pilartz, Laurent Garbe, Claude Renaud
Equipe de test : Henri Gautier, Boaz Cohen, Julien Chappaz
Graphisme de la carte et des pions : Didier Guiserix

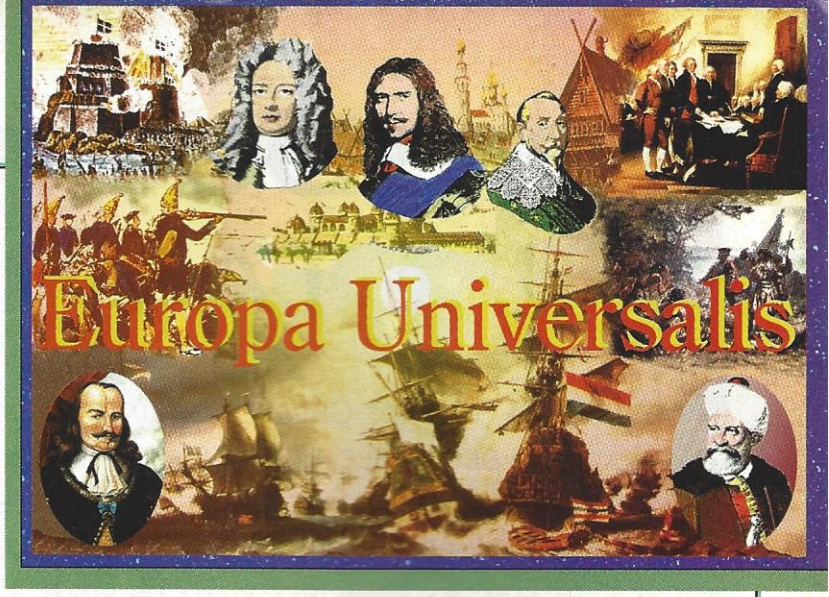


Je désire recevoir le jeu de simulation DUNE au prix de 320 F. franco de port.
Ci-joint mon règlement de 320 F. (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de :
JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15
NOM..... PRENOM.....
ADRESSE .....
.....

DESCARTES
EDITEUR

Europa Universalis

Stratégie, diplomatie et conquête du monde, de la Renaissance à la Révolution



Une nouveauté française de très haut de gamme et traitant en totalité d'un thème jusque là peu développé : l'intégralité des Temps modernes, soit la Renaissance et l'Époque classique. Les amateurs de jeux de simulation « grand-stratégiques » vont être servis. Pour une fois, des créateurs français nous offrent un jeu dans la veine d'*Imperium Romanum II*, *Empires in Arms*, *Pax Britannica* ou *World in Flames*. L'événement est historique !

Europa Universalis est un jeu stratégique multijoueur couvrant trois siècles d'expansion européenne, de 1492 à 1792. Il permet à six joueurs de s'affronter en prenant chacun en main la destinée d'une (ou deux) grande(s) puissance(s) européenne(s) : Espagne, France, Portugal & Russie, Turquie, Suède, Angleterre, Venise & Hollande, Prusse, Maison de Habsbourg.

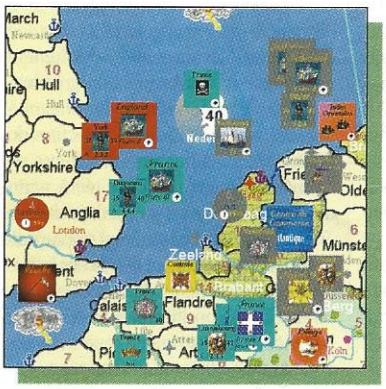
Le matériel fourni est abondant et superbe : 2 cartes en couleur (Europe & Hors-Europe) de 80 x 60 cm chacune, 1412 pions très divers et magnifiquement colorés, 1 livret de règles de 100 pages, 1 livret de scénarios (plus de 30 !), 1 livret d'annexes, 6 aides de jeu, des feuilles de marque, 2 dés à 10 faces.

Les joueurs peuvent s'investir dans la conquête territoriale, la diplomatie, le développement des manufactures, le commerce intérieur et extérieur, les flottes marchandes, les colonies et comptoirs ou encore le perfectionnement des technologies militaires sur terre et sur mer. Tout cela tient compte des contraintes liées aux différentes époques retracées dans le jeu, ainsi que d'un nombre impressionnant d'événements diplomatiques, militaires et économiques qui secouent l'Europe et le monde durant ces trois siècles.

Une mécanique simple et performante

Dans les campagnes multijoueurs, une mécanique détaillée mais finalement assez simple couvre le déroulement des cinq années qu'un tour représente, en plusieurs étapes, à savoir :

- Le jeu débute par la vérification de la survie des monarques et, en cas de décès, la détermination des valeurs des successeurs dans les domaines suivants : administration, domaine militaire, diplomatie.
- Ensuite, les événements aléatoires : soit d'ordre général, soit les événements politiques « historiques », à raison de trois par tour.



Louis XIV attaque les Provinces Unies en 1672... mais avec Europa Universalis, nul ne vous oblige à respecter un calendrier historique !

- On peut ensuite faire de la diplomatie avec ses partenaires ou sur les pays mineurs. C'est à ce moment qu'ont lieu les déclarations de guerre.
- Les joueurs ajustent leur trésor en fonction de l'inflation et calculent leurs revenus. Le trésor obtenu est amputé si la stabilité du pays est négative.

Ils peuvent procéder alors à la maintenance de leurs unités (vétérans ou conscrits, flottes, forteresses) et lever de nouvelles forces.

- La phase d'opérations administratives permet à tous de développer, en même temps, leur économie et leurs technologies.
- Dans la phase d'opérations militaires, chaque joueur à tour de rôle effectue un *round*. Chaque *round* entraîne des dépenses supplémentaires, selon l'ampleur des opérations que le joueur mène. A l'issue de chaque *round*, on vérifie si la phase s'arrête.

— Les mouvements, en principe illimités, sont fonction de la distance d'une source de ravitaillement amie ou de la valeur de risque des mers traversées.

— Les combats tiennent compte des valeurs des chefs en présence, des technologies respectives et du moral des unités. Les grandes batailles influent sur la stabilité.

- Après les opérations militaires, les joueurs ajustent leur stabilité (qui diminue lorsque les guerres se prolongent trop).
- Les paix avec les joueurs ou les mineurs sont conclues, soit de gré a gré, soit parce que la stabilité du joueur a chuté à un point tel que la paix devient obligatoire.
- Enfin, chacun compte les points de victoire accumulés lors du tour effectué (d'autres sont aussi gagnés si le tour conclut une période précise de la campagne, selon des objectifs propres à chaque période et chaque joueur).

Les aléas de l'histoire

Europa Universalis est passionnant parce qu'imprévisible et non répétitif. Les grands événements de l'histoire donnent leur rythme à chaque partie, mais peuvent très bien ne jamais survenir. Les joueurs doivent donc planifier sans anticiper, sans certitude quant à l'avenir proche ou lointain.

Les tendances lourdes sont bien représentées et ne canalisent pas trop le jeu des participants (exemple : les souverains obtenus par les joueurs ne sont pas forcément aussi brillants ou aussi ineptes que leurs homologues historiques).

L'évolution des technologies militaires, des empires commerciaux ou coloniaux est pour une large part laissée à l'initiative de chacun, s'il sait utiliser à l'optimum les moyens que lui donne chacune des sept époques qui découpent la campagne 1492-1792.

Il y a aussi beaucoup d'autres scénarios, plus simples et plus rapides à jouer que les campagnes. Les vingt scénarios de bataille fournis permettent ainsi d'éclairer des périodes pas toujours bien connues (*quid* de la campagne d'Azow, de Pierre le Grand, en 1689 ?). Quant aux cinq scénarios solitaires, ils fournissent aux novices un moyen de bien maîtriser l'aspect économique du système.

La multiplicité des facteurs à gérer pourra donner l'impression d'être débordé. En outre, le système pénalise les joueurs qui se concentrent trop sur un ou deux aspects seulement et ne surveillent pas assez un élément crucial : leur stabilité.

Les aides de jeu sont copieuses mais résument bien les points essentiels. De nombreuses notations sont nécessaires sur les fiches de marque et l'aspect gestion est parfois un peu lourd. Quant aux annexes, elles sont si volumineuses qu'il est difficile pour un novice de les posséder à fond (comme le souligne l'auteur... afin de préserver un élément de suspense).

En résumé, un jeu passionnant qui se renouvelle sans cesse et où chaque pays possède un intérêt certain. Tout cela en conservant un parfum « historique » permanent, faisant revivre aussi bien la Renaissance et les épopées des *conquistadors* que le Siècle des Lumières. Je vous en raconterai plus lors d'un compte-rendu de partie à paraître prochaînement. ■

Daniel Titzman

Fiche technique

***Europa Universalis* est un jeu multijoueur stratégique en français simulant la période 1492-1792.**
***Éditeur :* Azure Wish Éditions**
Possibilité de jouer en solitaire.
Matériel : de très grande qualité, en abondance, très esthétique.
***Règles :* claires et précises, mais nombreuses et variées.**
Conclusion : un excellent jeu, bien conçu et passionnant, qui plaira à tous les amateurs de jeu d'histoire.

DOCTRINE TACTIQUE

AU DÉBUT DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE, LA DOCTRINE DE DÉFENSE DITE DE « DÉFENSE ÉLASTIQUE » AU SEIN DE L'ARMÉE ALLEMANDE EST ENCORE DIRECTEMENT ISSUE DES ENSEIGNEMENTS DE LA FIN DE LA GRANDE GUERRE. AINSI, ALORS QU'EN MATIÈRE OFFENSIVE LES STRATÈGES DE LA WEHRMACHT ONT INVENTÉ DES CONCEPTS D'ATTAQUE RÉVOLUTIONNAIRES, LA DÉFENSE TACTIQUE REPOSE ELLE SUR DES PRINCIPES VIEUX DE VINGT ANS.

Lorsque commence l'opération Barbarossa contre l'Union soviétique, Hitler et son quartier général ont planifié une victoire rapide et considèrent comme nulle la capacité en contre-offensive de l'Armée rouge. Dès le début des combats au contraire, l'armée allemande doit constamment faire face à des contre-attaques de plus en plus puissantes et qui révèlent certaines faiblesses du concept de la défense élastique. De 1941 à 1943, la Wehrmacht, tout en conservant une capacité offensive dominante, va profondément modifier ses tactiques de défense jusqu'à exceller dans ce domaine lorsque l'initiative changera définitivement de camp.

ORIGINES ET PRINCIPES

Au début de 1917, l'armée allemande, dominée numériquement et obligée de mener la guerre sur deux fronts (à l'ouest et à l'est), est amenée à modifier sa doctrine de défense pour réduire ses pertes humaines. Le maréchal von Hindenburg et le général Ludendorff engagent un certain nombre de replis stratégiques qui visent à raccourcir le front, et mettent au point un nouveau concept de défense, la défense élastique ou défense en profondeur (1). Alors que, pendant trois ans, on s'était battu pour conserver chaque pouce de terrain, cette doctrine accorde à présent une plus grande importance à la destruction de la force attaquante ennemie avec le minimum de pertes pour le défenseur.

La doctrine de défense élastique organise le front en trois zones défensives : une zone avancée, une zone de combat et une zone arrière. La zone avancée est constituée de postes d'observation et de nids de mitrailleuses. La ligne de défense principale est placée en défilade, hors de vue de l'ennemi afin de la soustraire à la puissante artillerie alliée. Profonde de *1500 à 2000 m, elle comprend des redoutes* indépendantes, des nids de mitrailleuses et tout l'armement défensif, relié par des tranchées. De plus, des unités mobiles doivent pouvoir contre-attaquer localement pour disperser l'attaquant. Enfin, dans la zone arrière, qui rassemblait traditionnellement les centres de soins et d'approvisionnement, on positionne également des réserves capables d'une contre-attaque générale dès que l'assaut ennemi piétine, et, idéalement, susceptibles de monter une contre-offensive pour reprendre l'initiative et rejeter l'ennemi loin dans son camp. Bien sûr, cette zone arrière, hors de portée de l'artillerie ennemie, comprend également l'artillerie allemande dont le rôle devient surtout défensif.

On le voit, l'innovation essentielle de cette nouvelle doctrine ne repose pas tant dans la profondeur du dispositif défensif, mais plutôt dans la capacité de contre-attaque, locale ou générale, qui représente une évolution théorique très importante des concepts de l'époque. On cherche d'abord à affaiblir l'assaut ennemi, à le disperser par la multitude du réseau défensif, puis une vive contre-attaque, même localisée, permet de détruire la force ennemie avec le minimum de pertes.

Durant l'année 1917, les Allemands emploient avec succès cette nouvelle doctrine et parviennent à résister aux offensives de Nivelle ou à celle des Britanniques dans les Flandres, avec peu de pertes. L'emploi des blindés britanniques à Cambrai en novembre 1917 pose plusieurs problèmes pratiques à l'application de ce nouveau concept. Sans remettre cependant en question le principe fondamental de la défense élastique.

Après l'échec des offensives Ludendorff du printemps 1918, l'armée allemande n'est plus en mesure de résister aux attaques alliées qui reprennent au mois d'août. Tactiquement, l'emploi croissant des chars révèle l'impact psychologique de cette arme contre des troupes peu entraînées et démoralisées. Pour faire face à ce nouveau type d'attaque, des armes antichars de tout genre sont placées sur toute la profondeur de la zone de défense, avec d'excellents résultats à partir du moment *où les soldats parviennent à dominer la* « peur du char » (*Panzerangst*).

En fait, l'état-major allemand considère alors les blindés comme une arme peu efficace et surtout très vulnérable à une défense en profondeur. Cette croyance, vraie à l'époque, sera incroyablement conservée jusqu'au début de la Deuxième Guerre mondiale. Alors que les Allemands seront les pionniers de l'offensive blindée, leur propre système de défense sera inadapté à ce type de combat, en raison même de l'héritage des combats de 1918. D'autre part, le succès de la défense élastique repose surtout sur l'existence de réserves mobiles capables de contre-attaquer vigoureusement. L'attrition dramatique de l'armée allemande en 1918, couplée à la plus grande flexibilité de l'artillerie alliée (capable de frappes puissantes et précises en réaction à une contre-attaque) ne permet plus l'application à la lettre de la doctrine, comme l'année précédente. Son efficacité aura quand même été indéniable, permettant aux Allemands de compenser leur infériorité numérique jusqu'à la fin de la guerre.

UNE ADAPTATION INSUFFISANTE À LA GUERRE BLINDÉE

Pendant l'entre-deux-guerres, la doctrine de défense élastique n'est absolument pas remise en cause mais progressivement modernisée et adaptée à l'évolution des matériels. Sous la direction du général Beck, la doctrine de défense de l'armée allemande (ressuscitée à partir des années 1930) est synthétisée dans le *Truppenführung*, un manuel d'emploi édité en 1933 et qui restera la référence principale jusqu'au début de la guerre. L'ensemble du dispositif défensif établi par Ludendorff est repris avec une nouvelle zone avancée théoriquement mieux dotée en armes automatiques.

Pour faire face aux assauts blindés, un nouveau concept majeur y est introduit. Il vise à séparer l'infanterie des blindés sur les premières lignes de défense, afin, comme pendant les combats de 1918, de détruire les chars infiltrés par une combi*naison d'armes antichars légères et de* groupes d'assaut spécialement équipés.

Les troupes de première ligne combinées aux feux de l'artillerie doivent neutraliser l'infanterie ennemie et, à l'arrière, les canons et les équipes antichars peuvent facilement venir à bout des blindés devenus vulnérables. On le voit, cette doctrine est directement issue de l'expérience de 1917-1918 où les blindés de l'époque étaient extrêmement vulnérables à toute forme d'armement antichars.

Forts de cette expérience, les tacticiens allemands considèrent que la défense élastique est toujours la plus efficace pour contrer un assaut blindé. Il est vrai que, alors que les Allemands inventent un nouveau concept d'emploi des chars sans définir de contre-mesures adaptées, les armées britannique et française de l'époque s'en tiennent à un emploi des blindés similaire à celui de la Première Guerre mondiale, c'est-à-dire comme soutien d'infanterie, une forme d'offensive à laquelle est parfaitement adaptée la défense en profondeur.

LA CAMPAGNE DE FRANCE

Ayant articulé le concept de la *Blitzkrieg* autour des *Panzer-Divisionen*, unités chargées de percer et d'exploiter, les Allemands éludent la capacité de défense de ces mêmes unités. La défense élastique est l'apanage d'une combinaison d'infanterie et de canon antichar et, pour l'état-major, l'arme blindée est essentiellement une arme d'attaque qui ne doit pas en théorie se trouver confrontée au problème de sa défense. Au début de la guerre, il en résulte une nette distinction d'emploi au sein de la Wehrmacht : une force blindée pour l'offensive et l'infanterie pour la défensive. Au mieux, les blindés reprendront le rôle de la réserve mobile chargée de la contre-attaque décisive, inscrit dans la doctrine de la défense en profondeur, mais on n'envisage pas alors de faire jouer un rôle antichar distinct aux blindés. Selon cette doctrine, les chars allemands du début de la guerre sont très mal équipés pour le combat antichars : Pz I armé uniquement de mitrailleuses, *Pz II avec canon de 20, Pz III avec canon* de 37 et Pz IV avec canon de 75 court.

La Wehrmacht entre dans la guerre avec une distribution claire des rôles offensifs-défensifs, sans envisager que les *Panzer-Divisionen* auront à se défendre sans soutien d'infanterie. Cette lacune entraînera

de profondes révisions de la doctrine de défense allemande au fur et à mesure de la guerre, et particulièrement sur le front de l'Est.

Les campagnes de Pologne et de France sont de véritables démonstrations à la lettre des doctrines tactiques allemandes et, en matière défensive, les Allemands eurent peu de mal à repousser les attaques blindées ennemies. Néanmoins, certaines défaillances de la capacité défensive de la *Heer* (l'armée de Terre) apparaissent par exemple pendant l'attaque blindée britannique à Arras le 21 mai 1940.

Les blindés allemands se trouvent alors séparés de l'infanterie en raison de leur avance très rapide. Confrontée à des blindés lourds que leur équipement antichar ne parvient pas à détruire, l'infanterie est incapable d'endiguer la percée. L'attaque ennemie est finalement neutralisée grâce à l'intervention d'armes qui n'apparaissent théoriquement pas dans l'application de la défense élastique, comme les canons antiaériens de 88 employés en tir direct. Rappelés à la rescousse, les Panzers usent eux de leur supériorité numérique et de leur capacité de manœuvre pour détruire les blindés anglais.

Malgré ces « incidents » tactiques, aucune réforme profonde du concept défensif n'est engagée. Les blindés conservent leur rôle essentiellement offensif, sans qu'on envisage pour eux de devoir jouer un rôle défensif. Le manuel d'emploi des blindés de décembre 1940 comprend 26 pages consacrées à l'offensive, et deux paragraphes seulement aux problèmes de défense (2).

Afin de limiter néanmoins les risques de séparation entre les chars et leur infanterie accompagnatrice, plusieurs divisions d'infanterie motorisées sont formées en prévision de Barbarossa. Le manque d'arme antichar n'est que partiellement rectifié : emploi de quelques 47 français capturés et mise en service de Pak 38 (calibre 50) en nombre limité, montage d'un canon de 50 court sur le Pz III. Au moment de l'offensive sur l'URSS, la doctrine de défense allemande reste encore profondément marquée par l'expérience de la Première Guerre mondiale. Si les divisions d'infanterie sont théoriquement capables d'appliquer la défense en profondeur (avec suffisamment de réserves et sur des positions préparées), les divisions blindées ne sont pas supposées jouer un rôle défensif. La capacité de l'ennemi à monter des offensives blindées de type *Blitzkrieg* est donc considérée comme négligeable. Ce partage des compétences se conjugue également avec l'impréparation de la Wehrmacht pour la longue guerre qui commence contre l'Union soviétique.

Barbarossa

Pour abattre la masse de l'Armée rouge le plus rapidement possible, les Allemands planifient une série d'encerclements à grande échelle, dont l'application tactique est la doctrine *Keil und Kessel* (« marteau et enclume »). Après avoir pénétré les défenses ennemies, les Panzers forment un premier cercle autour des unités encerclées, suivis de l'infanterie qui complète la manœuvre en formant un second cercle intérieur, plus hermétique. Les forces encerclées qui tentent de percer se trouvent ainsi opposées à l'infanterie allemande en position (défense élastique) et les divisions blindées se tiennent prêtes à repousser les attaques extérieures. C'est dans l'application de ces deux missions défensives que les lacunes de l'organisation et de la doctrine allemande vont progressivement se révéler. Tout d'abord, les divisions blindées ayant réalisé la percée et l'encerclement se retrouvent privées de tout véritable soutien d'infanterie. Ces unités font alors rapidement face à des tentatives de percée de l'intérieur des poches ainsi qu'à des contre-attaques extérieures. Les unités de chars sont alors contraintes de se maintenir mobiles, et alternativement de former des hérissons défensifs, ce qui les prive de leur mobilité et les empêchent de contrôler de larges portions de terrain par où l'ennemi s'échappe en grand nombre. On assiste alors à la formation de « poches mobiles » autour de laquelle les Panzers tentent de maintenir le premier anneau concentrique en attendant l'arrivée des divisions d'infanterie. Dans ces conditions, un nombre important d'unités ennemies parvient à fuir dans la première phase des encerclements.

D'autre part, les divisions blindées allemandes font également face à de nombreuses contre-attaques visant à briser l'encerclement, et ce de manière beaucoup plus intensive que pendant la campagne de France. Très mal coordonnées, ces attaques peuvent être contrecarrées par les Panzers sauf quand elles sont menées par des T-34 ou du KV-1. Là, la déficience des chars allemands en matière de combats antichars se fait sentir et, à nouveau, seul l'appui des canons de 88 est décisif.

L'infanterie allemande subit elle-même de nombreuses contre-attaques à la fois pendant sa lente progression et lors de la réduction des poches. Alors que la défense élastique repose sur la possibilité de préparer des positions en profondeur, la mobilité même des combats rend très difficile l'application exacte de la théorie. L'infanterie sur qui repose toute la responsabilité de la défense est alors très affaiblie par son manque d'armes antichars lourdes. Ici encore, les pièces de 88 et de 105 sont placées en position défensive à l'arrière, mais leur rareté et leur dispersion oblige le fantassin à remplir seul le rôle de « casseurs de chars ».

On trouve ici une des faiblesses doctrinales majeures de l'armée allemande car, alors que sa supériorité repose dans son avance technique plutôt que sur son avantage numérique, les soldats allemands subissent de lourdes pertes pour détruire quasiment « à la main » les chars russes. C'est aussi là que le soldat allemand révèle ses qualités de combattant et son sens tac-

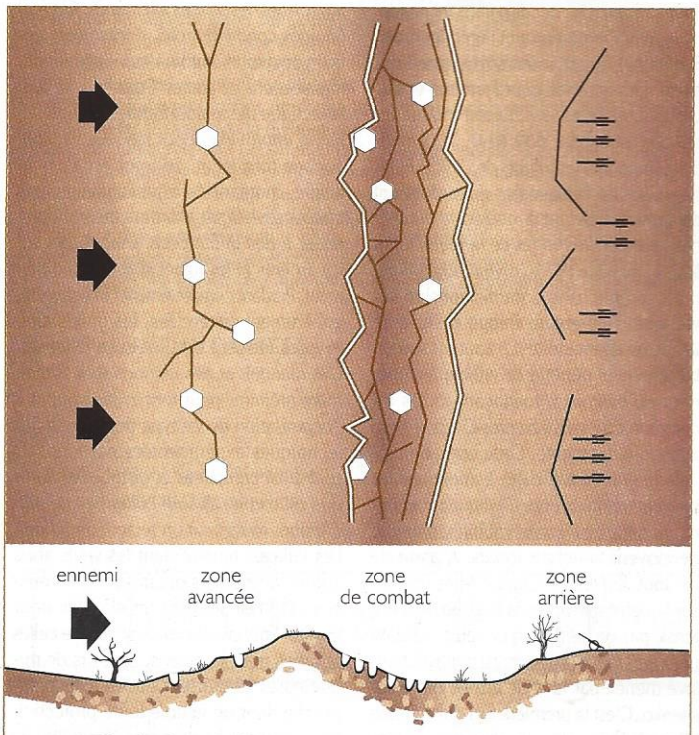


Fig 1 : La défense élastique, 1917 - 1918
Schéma d'une zone de défense en profondeur

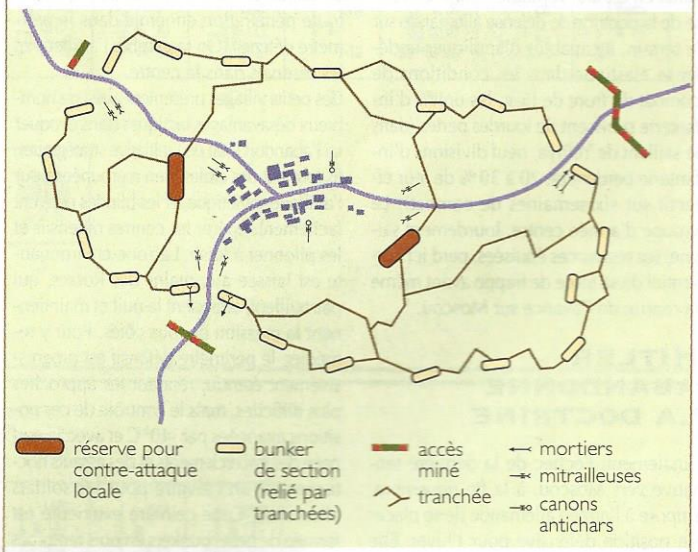


Fig 2 : périmètre défensif d'un centre fortifié
(les armes lourdes sont centralisées dans le village).

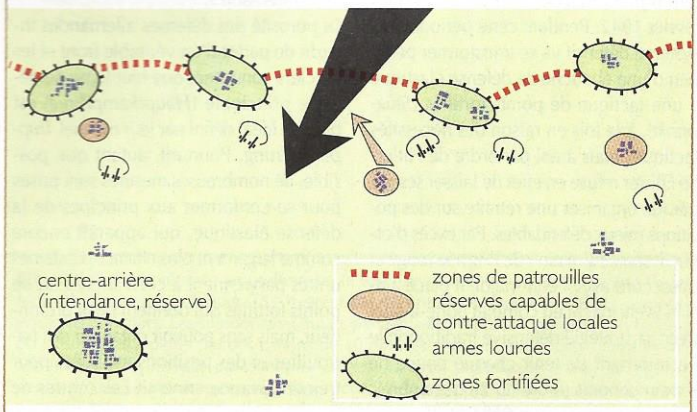


Fig 3 : disposition tactique idéale
pour une défense par points fortifiés, hiver 41-42

tiques, la peur du char disparaissant rapidement avec l'expérience et l'entraînement. Si en 1941, les attaques soviétiques sont extrêmement mal coordonnées et exploitées, et si la coopération infanterie-blindés est encore déficiente, la combativité forcenée des soldats de l'URSS et les directives de l'état-major qui ordonnent de contre-attaquer à outrance placent constamment les unités de la Wehrmacht sous la menace (3). Au niveau stratégique par exemple, une contre-offensive soviétique d'envergure frappe le Xe et le IIe corps allemand le 12 août au sud du lac Ilmen et pénètre de 40 km à l'intérieur du dispositif, menaçant toutes les communications du *Heeres-Gruppe Nord* avant d'être contrée. Cette opération révèle la grande difficulté à appliquer les concepts de la défense élastique : front étiré, manque de réserves mobiles, manque de moyens antichars lourds. A partir de fin août, le *Heeres-Gruppe Mitte*, placée sur la défensive après la bataille de Smolensk par ordre de Hitler subit pendant presque un mois une autre contre-offensive menée par la XVIe armée de Timoshenko. C'est la première fois que l'armée allemande se retrouve alors en position défensive à l'échelle stratégique. Le résultat en est une véritable remise en cause de la doctrine de défense allemande sur le terrain. Incapables d'appliquer la défense élastique dans les conditions de combat du front de l'est, les unités d'infanterie subissent de lourdes pertes (dans le saillant de Yelnya, neuf divisions d'infanterie perdent de 20 à 30 % de leur effectif sur six semaines de combat). Le groupe d'armée centre, lourdement saigné, ses ressources épuisées, perd ici l'essentiel de sa force de frappe avant même la reprise de l'avance sur Moscou.

HITLER ABANDONNE LA DOCTRINE

Finalement, l'échec de la dernière tentative vers Moscou, à la fin novembre, impose à l'armée allemande de se placer en position défensive pour l'hiver. Elle subit alors sur l'ensemble du front une succession d'offensives soviétiques interrompues du 6 décembre 1941 à la fin février 1942. Pendant cette période, son système défensif va se transformer peu à peu d'une ébauche de défense élastique à une tactique de points fortifiés (*Stüzpunkt*), à la fois en raison des nécessités tactiques mais aussi par ordre de Hitler. Le Führer refuse en effet de laisser ses généraux organiser une retraite sur des positions mieux défendables. Par excès d'orgueil, sous-estimation de l'Armée rouge et désaccord avec l'état-major, il place ainsi la Wehrmacht en complet porte-à-faux avec sa stratégie défensive traditionnelle en imposant de tenir chaque pouce de terrain conquis (ordre du 26 décembre).

Sur le front, les soldats allemands, très mal équipés contre le froid, s'organisent dès la fin novembre autour des villages et des intersections de routes. Pour les officiers, la tactique des points fortifiés est une solution improvisée, pour laquelle ils n'ont aucune formation. Le front est alors linéaire, inorganisé en profondeur, et les troupes soviétiques n'ont aucun mal à procéder à des infiltrations importantes sur les arrières et les lignes d'approvisionnement. Perdant complètement l'initiative, régulièrement encerclées, les unités allemandes forment des hérissons défensifs. Des manuels et des rapports sont hâtivement préparés pour former les troupes à l'organisation de ce type de défense (les techniques expérimentées par la 10.ID sont ainsi compilées et distribuées après que cette unité ait subi l'offensive de sept divisions rouges sur un secteur de 50 km). Les villages représentent les seuls abris autour desquels s'organisent les hérissons. On rase les maisons alentour pour faciliter l'observation puis on fortifie celles utilisées pour la défense. Les tirs de mitrailleuses se croisent sur les axes d'approche dont on nettoie toute protection pouvant servir à l'attaquant. Des unités de réserve équipées d'arme automatiques et de grenades sont chargées de repousser toute pénétration ennemie dans le périmètre défensif. On rassemble l'artillerie et les réserves dans le centre.

Ces petits villages présentent aussi de nombreux désavantages tactiques (sans évoquer ici l'abandon total de l'initiative stratégique). Ils forment des cibles bien regroupées pour l'artillerie soviétique, et les blindés peuvent facilement repérer les centres défensifs et les pilonner à loisir. La zone environnante est laissée aux mains des Russes, qui patrouillent, attaquent la nuit et maintiennent la pression de tous côtés. Pour y remédier, le périmètre défensif est progressivement étendu, rendant les approches plus difficiles, mais le contrôle de ces positions avancées par -40° C et avec la menace des encerclements et des assauts nocturnes est un calvaire pour les soldats allemands. Cette ceinture extérieure est formée de petits bunkers en bois renforcés de neige, reliés par des sentiers dans la neige et chaque section organise son propre « mini-hérisson ».

La porosité des défenses allemandes interdit de parler d'un véritable front et les officiers constatent que leur ligne de défense principale (*Hauptkampflinie*) est bien un idéal défini par leur manuel *Truppenführung*. Pourtant, autant que possible, de nombreuses mesures sont prises pour se conformer aux principes de la défense élastique, qui apparaît encore comme largement plus efficace. Certaines unités parviennent à créer un réseau de points fortifiés qui donnent de la profondeur, mais sans pouvoir organiser des patrouilles et des positions avancées pour freiner l'avance ennemi. Les centres de soutien logistique sont rassemblés dans des villages fortifiés à l'arrière. Les armes lourdes sont, elles, placées en retrait des premiers centres fortifiés, mais comme au début de la campagne, leur dispersion et leur utilisation en tir direct les rend très vulnérables aux percées ennemies. De même, la capacité de contre-attaquer dès que l'assaut ennemi piétine reste extrêmement efficace, et de petites unités d'assaut ou de blindés sont positionnées dans des villages en retrait. Ces unités sont formées de soldats particulièrement combatifs, sélectionnés séparément dans les unités et équipés de skis et d'armes de combat rapprochées pour renforcer l'effet de choc.

Une étude fort intéressante sur l'efficacité des défenses mises en place pendant l'hiver est réalisée en avril 1942 par l'état-major de la *IV. Panzer-Armee*. On y compare les avantages respectifs des systèmes de défense et leurs améliorations possibles, mais on constate surtout que la menace principale réside encore dans la faiblesse antichar de l'armée allemande. Cette étude constate ainsi avec effroi que la présence d'un seul char lourd lors d'un assaut soviétique représente un danger majeur pour une position défensive allemande. Heureusement, la très mauvaise coordination inter-arme au sein de l'Armée rouge permet, lors des combats, de détruire séparément l'infanterie (conformément au manuel) puis de se charger des blindés, mais cette tâche exige des efforts suprêmes de la part des fantassins allemands. Les petits canons antichars calibre 37 ne peuvent espérer détruire un char type T-34 qu'à bout portant, c'est-à-dire à moins de six mètres ! Un échec signifiant la fin quasi-certaine des servants sous les chenilles du char. D'autre part, pour les atteindre de flanc, il fallait attendre que les chars soviétiques aient largement pénétré dans le périmètre défensif. Quant aux précieux canons de 88, ils étaient postés bien à l'arrière. Finalement, la tâche de détruire les chars revient essentiellement à l'infanterie. Les soldats, armés de mines magnétiques ou de grappes de grenades, doivent se tapir en attendant le passage d'un char, puis jaillir en risquant les tirs de mitrailleuses et placer leur charge sur le monstre en mouvement. Un exercice terriblement éprouvant pour les nerfs et le moral de la troupe. Enfin, la défense en points fortifiés complique encore plus l'opération. Les canons antichar doivent alors faire face à des assauts venant de toutes les directions, et les blindés soviétiques peuvent aisément contourner les positions susceptibles d'abriter des fantassins, facilement repérables dans ce genre de défense. Au début de 1942, l'état-major, noyé sous les rapports portant sur cette menace, a largement pris la décision de renforcer la capacité antichar des unités de l'armée allemande : canons et chars plus puissants, entraînement intensif des soldats sur la lutte antichar, création d'un badge de destruction de blindé pour soutenir le moral, publication d'un manuel détaillé sur la destruction de blindés (4).

En conclusion, malgré l'abandon de la véritable doctrine de défense élastique, les Allemands en conservent les principes de base : profondeur du réseau défensif plutôt que défense obstinée du terrain occupé, épuisement de l'attaque ennemie, capacité de contre-attaque, séparation des blindés et de l'infanterie. Le général Fretter-Pico, commandant de la *97.ID*, dira que le système improvisé des points fortifiés garde l'esprit de la défense élastique.

UN DÉSASTRE ÉVITÉ DE JUSTESSE

A la fin de l'hiver, malgré l'état d'épuisement de l'armée allemande et son impréparation défensive, les Soviétiques ne sont pas parvenus à obtenir des résultats stratégiques substantiels. La raison en revient essentiellement au manque de compétence des cadres de l'Armée rouge en matière offensive. Les Soviétiques n'ont pas encore au sein de leur armée un concept d'emploi similaire à celui de la *Blitzkrieg* ; leur doctrine reste celle de l'offensive à outrance, sur l'ensemble du front. Les blindés sont dispersés comme soutien d'infanterie et les percées ne sont pas exploitées.

Ce manque de réussite se heurte également à l'amélioration du système défensif allemand des points fortifiés, ce qui laisse penser que cette tactique pourrait correspondre aux conditions du front de l'Est. Hitler, ayant refusé l'idée même de la retraite et ordonné l'organisation de ce type de défense, est persuadé d'avoir eu raison contre l'avis de ses généraux. Dorénavant, il exigera de plus en plus souvent de combattre sans jamais céder du terrain, et l'hiver 1941-1942 est ainsi un prélude au désastre de Stalingrad, d'El Alamein ou de Normandie et, en tout cas, une remise en cause totale de la doctrine défensive que l'armée allemande avait adopté depuis 1917.

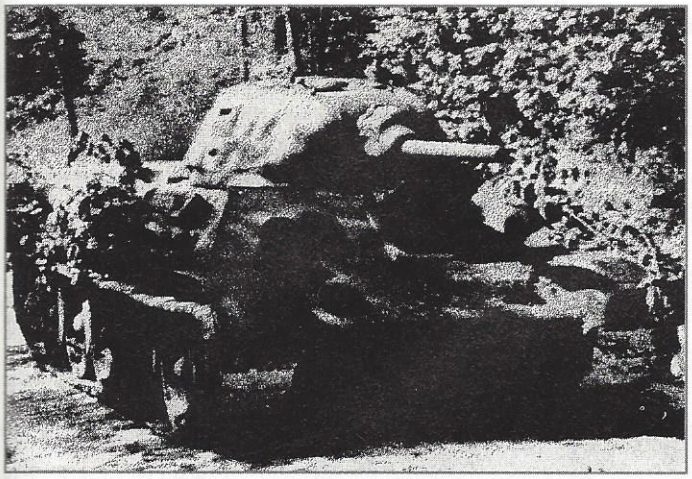
Pour les généraux et les officiers, ce désastre évité de justesse tient du miracle. Peu convaincus par l'efficacité de la défense en points fortifiés, ils considèrent surtout que la bonne résistance de leur armée tient plus à l'incompétence soviétique qu'à l'efficacité de la nouvelle doctrine, qui reste un panaché d'improvisation et de bonnes vieilles recettes. Ils savent maintenant en tout cas à quoi s'attendre de la part de leur adversaire et vont s'employer à renforcer sans cesse la capacité défensive de leurs unités, en prévision des nouvelles offensives du printemps 1942. ■

THÉOPHILE MONNIER

*1) Le nom de défense élastique (*elastische Kampfverfahren*) a été donné après la Première Guerre mondiale par les historiens officiels allemands. On utilisera ici les termes « défense élastique » ou « défense en profondeur » sans distinction. 2) OKH,* Richtlinien für Führung und Einsatz der Panzer-Division, *3 décembre 1940. 3) Directive de Timoshenko du 23 juin qui ordonne d'attaquer spécifiquement les unités de Panzers sans relâche. 4)* Armee-Pionier-Führer, Armee-Oberkommando 2. Merkblatt für Panzervernichtungstrupps, *10 février 1942.*

DÉFENSE ÉLASTIQUE

SCÉNARIO ASL

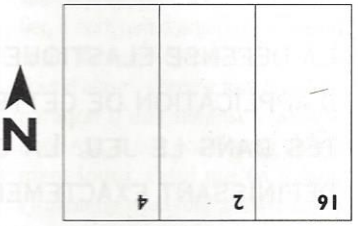


MAGIEROV, à l'ouest de l'Ukraine, le 25 juin 1941. Depuis quatre jours, l'opération Barbarossa se déroule selon les prévisions les plus optimistes de l'état-major allemand. Au sein de la 17e armée (Groupe d'armée sud), la 97. *Leichte Infanterie Division* avance sans encombre en direction de Lemberg, en Galicie, après avoir démantelé les champs de mines et les barbelés de la frontière. A part quelques ouvrages fortifiés, elle n'a pour l'instant rencontré aucune résistance sérieuse. A l'aube du 25 juin, les reconnaissances de la division entrent enfin en contact avec des unités soviétiques plus puissantes, en l'occurrence la 8e division blindée. En pointe de l'avance, le *Jägerregiment 204* occupe en fin de matinée quelques hauteurs au sud-est de la ville de Magierov et observent des regroupements ennemis qui laissent supposer une contre-attaque. Le feu de l'artillerie est alors dirigé très efficacement et les premiers tirs causent une certaine panique chez les Soviétiques. Le régiment installe néanmoins ses positions défensives et commence à subir plusieurs assauts isolés de chars et d'infanterie. Au milieu de l'après-midi, une forte contre-attaque soviétique est engagée.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

Les Russes gagnent si, à la fin du scénario, ils sont parvenus à faire sortir ≥ 35 Victory Point par le bord ouest de l'aire de jeu.

PLACEMENT DES CARTES :

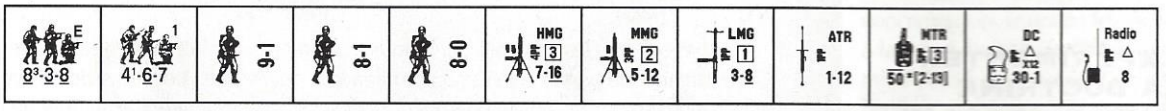


BALANCE :

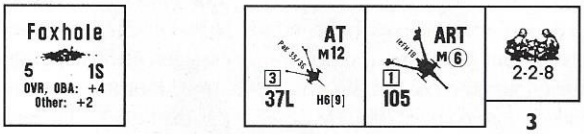
- ✙ Ajouter une MMG à l'OB allemand
- ★ Ajouter un 8-0 à l'OB russe

✙ Les Allemands se placent en premier ★ Les Russes se déplacent en premier	★ 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	FIN

Eléments du *Jäger Regiment 204, 97. Leichte Infanterie Division* [ELR : 3]
se placent sur les cartes 2 et 4 {SAN : 3}:

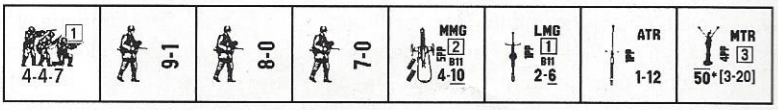


3 10 2 2 2 2 2

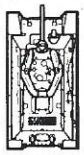


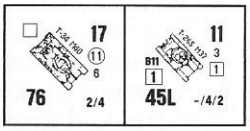
6 2 3

Eléments de la 8e division blindée, 6e armée [ELR : 2]
entrent au tour 1 par le bord est {SAN : 2} :



20 3 3





2 4

RÈGLES SPECIALES :

1. L'EC est Moderate, sans vent.
2. Le canon allemand de 105 doit se placer sur la carte 4.
3. La radio de l'OB allemand donne accès à un module d'OBA de mortiers de bataillon de 80mm+.
4. Les 8^3-3-8 sont des Assault Engineers.
5. Le Bore-Sighting est interdit.

EPILOGUE. Bien préparée en profondeur, la défense allemande engage durement l'infanterie ennemie mais quelques T34 mettent par contre sérieusement à mal les premières positions antichars. Les blindés soviétiques parviennent ensuite à s'emparer des hauteurs où ils sont pris à partie par des canons de 105 placés plus en arrière. Une rapide contre-attaque est alors montée par quelques *Jägerstosstrupps*, pionniers d'assaut, qui parviennent à détruire les chars en combat rapproché. C'est une application à la lettre de la doctrine de défense élastique allemande : l'infanterie et les chars sont séparés, puis des groupes d'assaut et une combinaison d'arme antichars détruisent les blindés devenus vulnérables. Mais malgré quelque succès comme celui-ci, les conditions de combat du front de l'Est remettront rapidement en question la tactique allemande.

Conception du scénario : Théophile Monnier

Leçon de combat
Mise en oeuvre d'une doctrine tactique

La défense élastique se prête admirablement bien à une adaptation à ASL, car l'échelle d'application de cette doctrine correspond parfaitement à celle des combats représentés dans le jeu. La défense élastique vise ainsi à organiser le front stratégique en définissant exactement le rôle de chaque armement et des petite unités. Il s'agit d'optimiser la fonction de chacun des composants défensifs et leur coordination, ce qui correspond exactement à la définition de la tactique. ASL, dont l'échelle des combats se situe au niveau de la compagnie, permet de représenter avec précision la position des armes lourdes et l'agencement général d'une défense élastique « idéale », puis d'analyser l'efficacité de cette défense de manière très réaliste.

Expérimenter la doctrine sur le terrain

Dans cet article, nous vous proposons donc de vérifier les qualités et les défauts de la doctrine de défense allemande de la manière la plus pédagogique qui soit : par l'expérimentation sur le terrain. Il nous faut d'abord bien définir les paramètres de cette défense, et leurs adaptations au système et aux composantes du jeu, puis analyser de quelle manière le joueur allemand peut optimiser sa défense tout en respectant les directives tactiques de la théorie. Nous nous intéresserons ensuite plus directement à ASL, grâce au scénario de la page précédente. Après avoir évoqué les contraintes historiques de ce combat, il nous faudra positionner les unités allemandes en conformité avec la doctrine. De même, nous verrons comment le joueur russe peut parvenir à prendre en défaut cette défense. Enfin, nous ne manquerons pas de donner quelques conseils plus conventionnels sur ce scénario, c'est-à-dire la tactique à suivre pour espérer triompher sans encombre, comme un vétéran d'ASL.

Le scénario que nous vous proposons représente les combats menés par un régiment d'infanterie quelques jours après le début de l'opération Barbarossa. Selon l'avis du général Fretter-Pico, commandant la 97e Division d'Infanterie, (notre « source » pour ce scénario), cet engagement représente une application presque parfaite de la théorie de la défense élastique. Autant le dire, les exemples réussis sont excessivement rares sur le front de l'Est, les conditions réelles des engagements s'écartant largement de la théorie. Néanmoins, comme nous l'avons vu, les officiers allemands essayaient autant que possible de se conformer à leur doctrine de combat, ajoutant des adaptations selon les circonstances. Et les moyens…

Toujours est-il que le 25 juin 1941, les officiers du *Jägerregiment 204* ont mis en pratique leurs enseignements et sont parvenus à repousser une attaque soviétique « en conformité avec le manuel ». A nous de voir comment cela s'est passé.

Affaiblir l'ennemi pour mieux le frapper

Dans un premier temps, rappelons les principes tactiques essentiels de la défense élastique. L'idée maîtresse de la défense en profondeur est de parvenir à affaiblir l'attaquant avec des pertes minimum pour le défenseur, puis à contre-attaquer au moment où l'assaut piétine pour détruire la force ennemie. Pour parvenir à ce résultat, il convient d'appliquer les principes suivants : il faut donner de la profondeur à la défense et le réseau défensif doit comporter trois zones. Chacune de ces zones remplit une fonction spécifique et comprend elle-même une certaine profondeur.

— Zone avancée : Elle doit permettre de casser l'allant de l'attaque ennemie. On y place des postes avancés, armés de quelques mitrailleuses légères. Les troupes dans cette zone ne cherchent pas à tenir le terrain mais à affaiblir l'adversaire sans pertes pour eux. Des obstacles (mines, barbelés) sont également placés autant que possible afin de canaliser l'attaque ennemie.

— Zone principale ou de combat : l'attaque doit venir mourir sur la profondeur de ce réseau. Elle comprend un ensemble de points fortifiés équipés de mitrailleuses lourdes et d'armes antichars, capable de se couvrir l'un l'autre. Ces positions défensives sont placées de telle manière à échapper au tir à longue distance de l'ennemi, ainsi qu'à son artillerie. En d'autres termes, elles sont hors de vue de celui-ci, qui doit se rapprocher et se rendre vulnérable pour les engager. Cela s'applique particulièrement aux armes lourdes « décisives » (canon de 88 mm par exemple), placées le plus à l'arrière de la zone et capables de frapper les unités ennemies ayant pénétré dans le périmètre. D'autre part, des petits groupes d'assaut doivent pouvoir circuler le long de ce réseau pour contre-attaquer localement dès que la force attaquante présente des faiblesses.

— Zone arrière : au niveau d'ASL, les capacités hors-carte (artillerie et renforts) représentent la zone arrière. Idéalement, le joueur dispose d'une force blindée ou d'infanterie motorisée pour former une contre-attaque au moment crucial, dans la direction désirée.

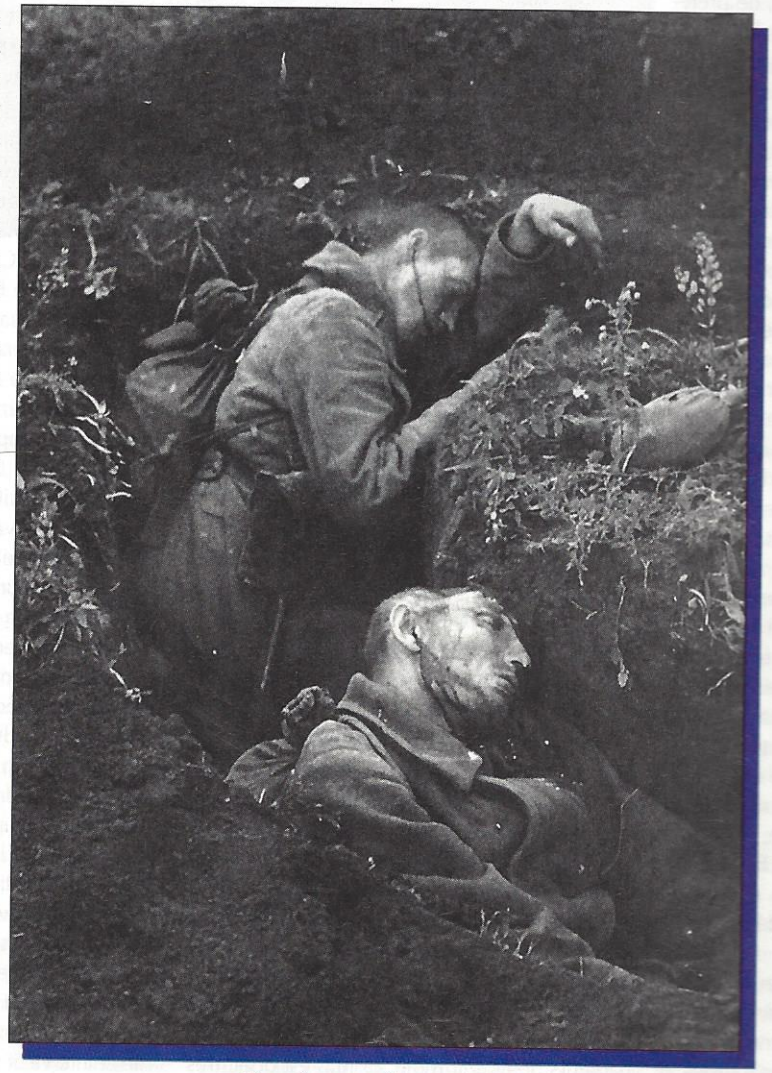
— Séparer l'infanterie des blindés : afin de rendre les blindés vulnérables à la combinaison d'armes antichars légères et de troupes d'assaut du périmètre défensif, il est indispensable de les priver de leur soutien d'infanterie. Pour ce faire, il faut ralentir puis détruire l'infanterie ennemie pendant son approche, sur la zone avancée, puis sur les premières lignes de la zone principale. Le défenseur doit s'appliquer à frapper l'infanterie ennemie avec l'armement placé dans la zone principale (mitrailleuses lourdes et moyennes) et son soutien d'artillerie. Les troupes placées en position avancée ont le double rôle de retarder l'ennemi en obligeant celui-ci à les engager, puis, en veillant à leur sécurité, de laisser l'infanterie ennemie pénétrer cette zone

pour frapper ses arrières. Face à une défense en profondeur, l'attaquant se trouve confronté à un dilemme d'emploi pour ses blindés : soit il les utilise comme soutien d'infanterie pour réduire les points de résistance rencontrés par celle-ci, mais il se prive alors de leur capacité de mobilité et de percée, soit il les fait avancer en profondeur dans le dispositif défensif pour frapper les arrières, mais il s'expose alors à l'armement antichar qui n'aura pu être détruit à distance.

En bref, la tactique antichar de la défense élastique exige deux étapes distinctes, la première étant la séparation du couple blindé-infanterie, la seconde la destruction de la force blindée ou son inactivation. Bien évidemment, il n'est pas facile de mettre en pratique ces méthodes contre un attaquant habile, ce que nous verrons par la suite.

— Se doter d'une capacité de contre-attaque : l'un des aspects les plus intéressants de la défense tactique allemande réside dans l'importance accordée au rôle de la contre- attaque. Le rôle principal du système défensif n'est en fait pas de retenir l'ennemi sur des positions données mais d'affaiblir suffisamment la force attaquante pour pouvoir la détruire radicalement par une contre-attaque puissante et décisive. Pour ce faire, le défenseur doit constituer des groupements de choc, tenus en réserve et à l'abri de l'agresseur, afin de réagir immédiatement aux affaiblissements de l'attaque. Au niveau de la zone principale, des petits groupes d'infanterie d'assaut jouent ce rôle avec pour mission de frapper l'infanterie ennemie qui s'est infiltrée trop en avant dans le périmètre. Ils cumulent souvent cette tâche avec celle de détruire les blindés « à la main » et peuvent d'ailleurs vite se retrouver débordés si l'attaque ennemie est bien coordonnée.

Selon les conditions du combat, le défenseur bénéficiera peut-être également d'une réelle force de contre-attaque, disponible en renfort. Cette force représente un atout essentiel de la défense, qui ne doit être engagé que lorsque la force attaquante est réellement affaiblie ou en position de déséquilibre. Si la défense en profondeur est bien construite, l'attaque ennemie perd à un moment ou à un autre sa cohésion : plusieurs axes d'attaques se créent, les blindés prennent de l'avance sur l'infanterie et une exploitation est tentée avec une partie de la force d'attaque. C'est à ce moment que la réserve peut intervenir, en concentrant sa force pour obtenir la destruction de la partie adverse qui s'est imprudemment avancée. Inversement, l'action de la réserve doit être limitée, il peut être fatal de trop l'engager ou de chercher à la faire intervenir sur l'ensemble de la défense. Elle doit frapper un point névralgique de l'attaque, maintenir sa cohésion puis reprendre sa place en réserve sous peine d'être érodée par la supériorité numérique ennemie.



Deux jeunes soldats soviétiques, tués dans leur tranchée par une grenade...

Droits réservés

LES CHOIX DIFFICILES DU DÉFENSEUR

Les principes fondamentaux de la défense élastique ayant été définis, comment les adapter à ASL ?

On constate en premier lieu que le défenseur ne dispose que très rarement de l'ensemble des atouts lui permettant d'appliquer parfaitement la doctrine. Cette combinaison parfaite consisterait en un éventail de troupes en zone avancée, un arsenal défensif meurtrier (mitrailleuses lourdes, canons antichars, soutien d'artillerie) en nombre suffisant, des troupes de choc en excès pour former des groupes d'assaut. Et enfin une réserve blindée que, luxe suprême, le joueur n'est pas obligé d'engager en catastrophe pour sauver la situation mais peut conserver en retrait pour attendre le moment favorable. Beau cas d'école bien hypothétique ! Les scénarios d'ASL représentant des situations réelles de combat. Le défenseur se trouve généralement face à un véritable casse-tête, confronté à l'horrible nécessité de faire des choix. Pour simplifier, il convient d'organiser sa défense en plusieurs étapes.

Tout d'abord, comme lors de la préparation d'une défense classique pour ASL, il faut positionner l'armement lourd, celui qui va frapper l'infanterie ennemie à distance, et organiser la protection de cet armement. Les mitrailleuses lourdes et moyennes, les observateurs d'artillerie, les mortiers, prennent position sur les hauteurs ou dans les bâtiments, avec la meilleure vue possible sur la carte. Deux impératifs de placement sont à respecter : ne pas concentrer ces armes en les mettant à la merci d'un tir d'artillerie ennemi, d'obus fumigènes ou d'un coup heureux, et pouvoir déplacer à l'abri des unités d'un centre de défense à l'autre (en défilade derrière les collines ou dans des tranchées). On organise ensuite la zone principale de défense avec l'essentiel des forces, ainsi qu'avec l'armement antichar, en cherchant à lui donner de la profondeur. Le défenseur ne dispose normalement pas d'un nombre suffisant de troupes pour couvrir l'ensemble du front, il doit plutôt chercher à constituer un zone suffisamment large, mais dont les défenses soient réellement denses, avec, selon la doctrine allemande, un damier de rassemblement défensif (quelques *squads* autour d'une arme de soutien) capable de se couvrir et que l'attaquant va devoir engager l'un après l'autre tout en subissant des tirs croisés. En fait, le défenseur constitue une sorte de *Stüztpunkt*, un point fortifié, en forme d'arc de cercle autour de son armement principal, une position qui ne peut prétendre évidemment à contrôler physiquement l'ensemble de la carte mais oblige l'ennemi à réduire l'armement lourd.

Le placement de l'armement antichar diffère beaucoup plus radicalement d'une défense conventionnelle pour ASL. Selon la théorie allemande, les chars, séparés de leur infanterie, doivent être engagés par une combinaison d'armement légers et de troupes d'assaut après avoir pénétré les premières lignes de défense.

Les canons AT dont disposent le défenseur (37L, et au mieux 50L), efficaces contre les blindés légers russes mais impuissants contre les T34 et les chars lourds, ne sont donc pas placés en avant de la défense pour toucher à longue distance, mais à l'intérieur du périmètre. Ils subissent ainsi le moins possible les tirs de la force attaquante et sont protégés par une couverture d'infanterie d'une destruction prématurée par l'ennemi au contact. Les fusils anti-tanks sont répartis sur l'ensemble du dispositif, de préférence là encore légèrement en retrait. Le défenseur constitue également un petit groupe de troupes d'assaut, apte à la lutte antichar mais également capable de contre-attaques locales. Constitué de 3-4 *squads* d'élite (« 8-3-8 » ou « 5-4-8 » armés de charges explosives) autour d'un leader, ce groupe doit rester très mobile, en défilade, pour échapper à tout tir ennemi, camouflé (*concealed*) aussi longtemps que possible et prêt à réagir avec vigueur contre des chars qui menacent les armes lourdes à courte distance ou de l'infanterie qui s'approche. Autant le dire, la destruction des blindés ennemis au corps-à-corps n'est pas une partie de plaisir, surtout quand ceux-ci sont mobiles et dotés en mitrailleuses. Néanmoins, la menace représentée par le groupe d'assaut est souvent suffisante pour repousser une attaque mal appuyée.

Enfin, le défenseur doit conserver quelques sections pour former une zone avancée à peu près consistante. Il suffit de 3-4 *squads* et d'une mitrailleuse légère bien déployés, additionnés d'unités factices si possible (*dummies*) pour retarder un ou deux tours un attaquant hésitant. La règle maîtresse de ces unités est de sauver leur peau. Le défenseur va donc jouer au chat et à la souris dans cette zone, mettant à l'abri ces quelques troupes pour les faire ensuite attaquer lâchement les arrières ennemies, terroriser les unités désorganisées et démoralisées (*broken*) et gêner les déroutes.

Pour conclure sur la défense, on peut dire que celle-ci se doit d'être active. Pas question pour le joueur d'assister au déploiement ennemi en se contentant d'arroser avec ses armes lourdes. Il faut au contraire bien s'imprégner de l'esprit de la défense élastique : savoir céder du terrain pour sauver des hommes, faire venir l'adversaire aux endroits favorables, harceler constamment ses forces par des attaques brusques et enfin lancer une vraie contre-attaque pour briser l'échine de l'ennemi et l'empêcher de reconstruire son assaut avant la fin de la partie.

PREMIERS COMBATS POUR LES CHASSEURS DU *JÄGERREGIMENT 204*

Dans le scénario que nous proposons, le joueur allemand dispose quasiment des moyens de défense optimaux d'un régiment d'infanterie du début de la guerre. La *97. Leichte Infanterie-Division* progresse alors depuis quatre jours depuis

Section d'infanterie allemande pendant le nettoyage d'un village russe, au cours de l'été 1941.

Droits réservés

la frontière, sans véritables combats sérieux. Ses effectifs et ses moyens sont donc au complet. L'essentiel du régiment avance à pied (l'artillerie est hippomobile) et de toutes manières la 17e Armée à laquelle la division est intégrée ne comprend pas de division blindée. Aucun soutien de Panzers n'est donc à espérer, quand les reconnaissances de la division entrent en contact avec la 8e division blindée soviétique. En tête, les officiers du *Jägerregiment 204* savent donc parfaitement à quoi s'attendre (T34 mis à part) en matière de contre-attaque et ne peuvent compter que sur l'efficacité de la défense élastique. Pour ces diverses raisons, la défense des hauteurs de Magierov le 25 juin est donc très proche de la théorie, ce que confirme l'examen de l'ordre de bataille initial. En plus d'une compagnie d'infanterie réduite (10 *squads*), un peloton de *Stosstruppen* (troupes de choc) a été placé en réserve. En d'autres circonstances, leur présence pourrait surprendre, surtout dans un combat en rase campagne. Mais ce choix est conforme au directive des manuels de combat. L'historique du scénario révèle que leur rôle fut déterminant. Deux canons de 37 et un soutien de mortiers complètent le tout de manière très réglementaire, mais la présence du canon de 105 est dictée (déjà) par la menace des blindés lourds soviétiques. Le régiment subit en fait depuis le début de l'après-midi plusieurs attaques de chars isolés que les canons de 37 ne parviennent absolument pas à détruire. Comme ce fait s'est déjà produit sur ce front (les T34 ont été employés la première fois sur le front du *Heeres-Gruppe Sud*), le commandant du régiment ordonne de libérer quelques canons des batteries d'artillerie pour les mettre en soutien direct de la défense. Les 105 seront placés juste à temps pour l'assaut général. Il semble en fait que ce renfort, sans parvenir toutefois à détruire aucun blindé russe, a représenté une menace suffisante pour dissuader l'exploitation.

UNE POSITION DÉFENSIVE À L'ENCONTRE DES RÈGLES D'OR D'ASL

Pour donner plus de fluidité à la situation et compliquer le rôle du défenseur, les conditions de victoire demandent de sortir des unités par le bord ouest, ce qui constitue une percée russe vers la ville de Magierov et les batteries d'artillerie allemande. Cette solution est préférable à une lamentable boucherie pour la possession des collines, situation qui avantagerait le défenseur et ne profiterait en rien aux Soviétiques, toujours sous le feu de l'artillerie.

Passons maintenant au placement. Avec un nombre de troupe réduit, le joueur allemand ne peut espérer tenir les deux collines (621 et 538). Pas d'hésitation, il s'installera en force sur la plus élevée, car de toute manière, le joueur soviétique sera obligé de l'attaquer s'il ne veut pas subir un feu nourri sur son infanterie pendant toute la partie. Tout d'abord, le joueur allemand va bien sûr placer ses HMG, MMG, observateur et mortiers de 50 dans des trous individuels (avec par exemple : HMG en Q6, MMG en S7, radio en N5). Il faut ceinturer cette position d'un solide cordon d'infanterie, avec regroupement dans les bois autour de T9 et I9. Il reste alors quelques *squads* en excès, un ou deux au pied de la colline 538 et idem au centre. Selon l'axe d'attaque ennemi, un *squad* pourra par exemple s'avancer jusqu'au bâtiment 16Q3 ou jusqu'au bois 16 FF2 tout en restant camouflé, histoire de semer la perturbation. Le groupe d'assaut reste en réserve derrière la colline, avec un « 8-0 » à proximité pour se déplacer plus vite et intervient soit contre des chars qui tentent d'écraser les nids de mitrailleuses, soit en contre-attaque vers le milieu de partie, quand l'infanterie soviétique commence à déborder sur les ailes. Enfin, le plus délicat : les canons de 37. La tentation est grande de les placer tout simplement sur les hauteurs pour détruire facilement les chars légers ennemis, mais dans ce cas, pas de placement caché et les T34 risquent de se charger d'eux pendant que les autres restent à l'abri. Le rôle des antichars consiste à engager les blindés qui se trouvent littéralement sur les mitrailleuses (en *Overrun*), donc placement limité aux bois de la colline 621, ou plus habilement, derrière la colline en HIP (par exemple en R2). De cette manière, ils sont à l'abri de l'infanterie, peuvent engager les chars légers ennemis qui tentent de contourner la position et peu-

Mortiers allemands en action.

Droits réservés

vent plus facilement changer leur arc de tir que dans les bois. Ce placement correspond ainsi parfaitement aux principes de la défense en profondeur. De toutes manières, les ATR beaucoup plus mobiles sont suffisants pour se charger des T26, et les T34 sont à l'abri de toutes menaces (sauf coup heureux pour immobiliser). Quant au 105, on ne peut en attendre à première vue rien de très passionnant. C'est oublier que l'ennemi va très probablement chercher à occuper les collines, ne serait-ce qu'avec une partie de ses forces, pour neutraliser l'observateur et les mitrailleuses, offrant ainsi quelques belles cibles au canon situé bien à l'arrière. Autre effet intéressant, vous pouvez tirer de la fumée sur votre propre observateur si celui-ci est menacé par quelques groupes de feu monstrueux, cela gênera la précision des salves d'OBA mais lui offrira quelques DRM supplémentaires. De plus, selon le principe même de la défense élastique, le joueur allemand doit, à un moment ou à un autre, céder du terrain pour garder la cohésion de sa défense. Reculer derrière la colline oblige l'attaquant à se révéler pour maintenir l'assaut. Le placement reculé du 105 est certes un désavantage dans les premiers tours de la partie où il ne pourra faire feu sur l'infanterie en approche mais, pendant les combats décisifs à l'intérieur du périmètre, il peut faire la différence. Un tel scénario se joue sur le long terme ! Une position HIP dans les blés en CC3 ou W4 lui convient donc parfaitement. Et à présent, tout est paré pour accueillir dignement les Soviétiques ! Les mitrailleuses vont hacher sévèrement, l'artillerie va frapper dur. Prions pour que le commandant des T34 ne soit pas un trop grand méchant loup.

Le Soviétique doit attaquer en 1941 avec l'efficacité de 1943

Il n'y a pas de secret, la clé de la partie réside dans l'usage que l'on fait des T34. Joueurs en pantoufles, pas question de traîner avec ces engins ! Avec une capacité d'*Overrun* de 13 FP, vous pouvez semer la panique même dans les *foxholes* (trous individuels). Ne considérez plus vos chars comme des canons à chenilles, bien contents de frapper avec leur 76 à distance respectable. Non, des blindés pareils sont des avions qui doivent sillonner le champ de bataille sans relâche, passer derrière l'ennemi pour gêner ses déroutes, se rabattre sur ses unités à découvert et surtout piquer droit sur l'antenne de la radio pour lui donner deux ou trois bons coups de chenilles. Vous êtes invulnérable ! Erreur fatale à ne pas commettre : ne vous arrêtez jamais. Déjà que les mouvements en peloton ralentissent l'allure, l'immobilité signifie la fin pour un char. L'Allemand en profitera à coup sûr pour vous placer une mauvaise charge explosive ou une tentative d'immobilisation (à bout portant, même en mouvement, les mitrailleuses offrent un respectable 6 FP). Cela étant dit, les T34 ne peuvent remplir seuls les conditions de victoire. Il faut donc bien que notre pauvre infanterie progresse à bon pas, et les débuts promettent de ne pas être une partie de plaisir. Subissant le feu conjugué des mitrailleuses et de l'artillerie avec un ELR de 2, le Soviétique va vite se retrouver avec une cargaison de conscrits démoralisés et ses *Leaders* ne sauront plus ou donner de la tête. L'avance doit donc se faire avec une dispersion maximum (un *squad* tous les deux hexagones), dans les champs, puis en usant au maximum des *Blind hex*. Mieux vaut ne pas s'aventurer dans les bois, l'artillerie risque d'y tailler des coupes sombres dans les rangs. Parvenu sans trop de dégâts au pied des collines, un choix s'offre au joueur soviétique : soit il infiltre ses unités à travers les angles morts jusqu'à la carte 4 où la traversée avec les mitrailleuses dans le dos représentera le dernier obstacle avant la ligne d'arrivée, soit il se décide pour l'assaut et lance tout sur les positions allemandes. La décision dépend de la réussite des blindés. Si les T34 et les T26 sont parvenus à de beaux résultats sur la colline, autant finir le travail, sinon l'Allemand va certainement se ressaisir et frapper au moment de la traversée du glacis de la carte 4. Autant continuer l'avance circonspecte vers la sortie en serrant les dents. Quelque soit le choix, pas de demi-mesure : si le Soviétique décide d'attaquer, il faut frapper très fort car il n'y aura pas de deuxième possibilité. Au désespoir, une « vague humaine » (*human wave*) pour tout balayer peut être décisive, mais attention, celle-ci ne se déclenche jamais contre des positions solides mais plutôt contre les beaux restes de la défense. Il ne faut pas non plus hésiter à en lancer une belle pendant la première phase de la progression, si le défenseur faiblit ou commet des erreurs. Les mortiers de 50, pour leur part, peuvent harceler très efficacement les positions allemandes de très loin (du bord de la carte en fait). Pensez à en confier deux au même *squad*, les autres ont besoin de toute leur énergie pour courir.

Enfin, examinons les possibilités des T26. Apparemment très vulnérables au tir antichar ennemi, ces blindés sont en fait capables de beaux prodiges. Tout d'abord, les 37L ne peuvent espérer les détruire que moins d'une fois sur deux (*Final To Kill* de 6 en caisse) mais avec la cadence de tir, mieux vaut se méfier. Ils peuvent facilement compléter l'action des T34 et représentent à quatre pas moins de 20 CVP. Néanmoins, ils sont très fragiles de l'arrière et l'Allemand ne manquera pas de tirer quelques balles perçantes avec ses MG de toutes les directions (*Final To Kill* de 4 à l'arrière, sans compter la distance). Il est plus judicieux de les cantonner à un appui-feu (le 45L correspond à un correct 5 FP sans TEM) avant de les lancer vers la liberté quand la situation s'est calmée.

Pour terminer, c'est l'analyse historique qui doit guider la conduite tactique du joueur soviétique, il lui faut attaquer avec une excellente coordination comme l'Armée rouge a mis deux ans à l'apprendre. En bref, faire exactement l'inverse de ce que les officiers soviétiques faisaient en 1941. Les T34 doivent dominer le champ de bataille, non pas en vain, comme c'était le cas, mais pour se rendre utile à l'infanterie. Cette dernière doit éventuellement suivre les blindés pour se jeter sur les AT, et en tout cas attaquer en masse dans une direction bien précise, et non pas sur l'ensemble du front en espérant saturer la défense ennemie. Ainsi, les deux adversaires de ce scénario se retrouvent finalement placés devant les contraintes tactiques des combattants de 1941 : le joueur Russe essayant de ne pas commettre les même erreurs avec des unités souvent difficiles à manier, le joueur Allemand faisant honneur à la doctrine élastique héritée de la Grande Guerre. Mais la violence des combats du front de l'Est va vite rendre caduque la leçon des Anciens. ■

Théophile Monnier

DIPLOMATIE
POUR UNE DÉONTOLOGIE DU JEU

PARLER DE DÉONTOLOGIE POUR UN JEU TEL QUE DIPLOMATIE POURRAIT PARAÎTRE INCONGRU. L'ACCORD SUR UN CODE DE CONDUITE NE SEMBLE GUÈRE ÉLOIGNÉ DE LA DÉFINITION MÊME DE LA BONNE MANIÈRE DE JOUER. L'OBJET DE CET ARTICLE, S'IL N'APPORTE PAS UNE RÉPONSE DÉFINITIVE, EST DE VOUS FOURNIR DES ÉLÉMENTS DE RÉFLEXIONS SUR CE SUJET AFIN QUE VOUS PUISSIEZ VOUS FORGER UNE OPINION. CAR TÔT OU TARD, VOUS RISQUEZ DE VOUS TROUVER CONFRONTÉ À CE TYPE DE QUESTION.

Dans un premier temps nous tenterons de démontrer l'inadéquation de deux idées courantes sur le jeu : il existerait une bonne manière de jouer, et le jeu posséderait sa morale propre qu'il faut savoir apprendre et respecter. Dans un deuxième temps, nous n'hésiterons pas à opérer des recoupements entre l'expérience de certains grands joueurs, leur manière de jouer et certaines considérations théoriques pour aboutir à l'application d'un modèle pour la compréhension de *Diplomatie*.

ONE BEST WAY

On pourrait traduire ce titre par « la meilleure façon de... ». C'est une erreur bien courante de croire qu'il existe une manière optimale de jouer à *Diplomatie*, qu'il existe un style de jeu permettant à coup sûr de s'engager dans la voie de la victoire. Cette croyance, plus répandue qu'il n'y paraît, s'appuie sur deux idées aux origines différentes.

La première consiste à penser que, si l'on retrouve souvent les mêmes joueurs en finale de tournoi ou vainqueurs à la fin d'une partie par correspondance, ceux-ci ont nécessairement compris des éléments du jeu qui échappent au commun des mortels. La seconde idée, plus générale, est d'affirmer qu'il existe pour toute chose une manière optimale de la réaliser, et que la diversité et la complexité des informations nous empêche souvent d'y parvenir. Dès lors, la réussite diplomatique relativement constante de certains joueurs s'expliquerait par le fait qu'ils s'approchent souvent de cette Voie Royale du parfait diplomate.

Ce délire peut même conduire à des ségrégations douteuses : affirmer par exemple qu'il existerait un type psychologique idéal pour constituer le diplomate parfait. Pourquoi pas un type physique ? Ces idées sont d'autant plus dangereuses qu'elles renvoient à des fantasmes tenaces : la recherche de l'archétype du diplomate, et la prise de conscience de son éloignement personnel d'un tel modèle. Ainsi, fort bizarrement et par un retournement de logique assez paradoxal, les tenants du *One Best Way* vont, au fil d'éventuels déboires diplomatiques, pouvoir devenir de remarquables analystes de leur défaite ! Et le pas qui consiste à considérer que la victoire doit leur échapper a priori risque d'être franchi : on se rapproche alors d'une attitude que les joueurs de tournois dénomment affectueusement un comportement de « Grouillot ».

L'IMPASSE TACTIQUE OU STRATÉGIQUE

Les analyses les plus courantes sur *Diplomatie* tendent à distinguer trois niveaux de jeu : tactique, stratégique et diplomatique. Si de nombreux joueurs réalisent très vite que le *One Best Way* est une analyse erronée et inefficace du jeu diplomatique global, on peut souvent entendre exprimer l'idée selon laquelle elle possède son intérêt dans un domaine restreint où les données paraissent suffisamment simples pour pouvoir se lancer dans une voie optimale : la tactique.

Cette attitude naturelle à rechercher le meilleur coup tactique, comme par exemple la meilleure ouverture pour un pays, n'est pas exempte de dangers. Le premier est de se laisser guider par la composante la moins importante du jeu. En effet, la tactique ne doit être que le reflet de votre stratégie, découlant elle-même de votre diplomatie. Prendre les choses à l'envers c'est s'exposer à de nombreuses difficultés. Et cela pour une bonne raison : l'horizon temporel du coup tactique est limité tout au plus à la prochaine saison de construction. En vous laissant guider par de bons coups tactiques, vous vous retrouvez dans la situation d'un homme qui aurait découvert la meilleure façon de marcher tout en ignorant où il se rend ! Déterminer une direction, c'est concevoir une stratégie, et ceci dépasse définitivement le niveau tactique.

De même qu'il est néfaste de se laisser guider par la tactique, il est tout aussi mauvais de se laisser aller au rêve de la stratégie optimale. Les raisons en sont plus complexes : en effet, le choix d'une stratégie optimale peut, dans certains cas, être efficace ; cependant, tout comme l'obsession tactique ignorait le niveau stratégique, l'obsession stratégique peut ignorer le niveau diplomatique. Or, rappelons-le, le titre du jeu est bien *Diplomatie* et non *Stratégie*. Ici, ce n'est pas l'horizon temporel qui fait défaut, mais son éventail réduit à une seule possibilité. En effet, une fois que la stratégie optimale est adoptée, rien ne saurait dévier sa réalisation et c'est là que le bât blesse : les conditions passées peuvent avoir évolué et la direction qui menait à la victoire aboutir à la défaite. En ignorant la diplomatie, on se coupe des retours d'informations (*feedback*) permettant d'ajuster constamment sa stratégie à l'évolution du jeu. Pour reprendre la métaphore du marcheur, l'obsession stratégique amène à connaître la direction mais à oublier les raisons de son choix ! Ajoutons cette croyance liée au *One Best Way* qui prétend que le chemin de la victoire est unique et que son abandon mène inéluctablement à la défaite. Cette vision est réductrice et méconnaît justement les retournements diplomatiques pouvant transformer une stratégie d'élimination en une stratégie de victoire et inversement.

LES CONDITIONS DU SUCCÈS

Une vision saine des trois niveaux (tactique, stratégique et diplomatique) conduit à les représenter comme des visions de plus en plus étendues du jeu, mais ceci ne mène à aucun jugement de valeur d'un niveau par rapport à un autre et le diplomate qui aurait tendance à négliger les aspects stratégiques ou tactiques du jeu s'expose parfois à se retrouver dans l'impossibilité de réaliser ses objectifs et d'échouer (voir l'analyse des *Stalemates* dans le précédent Hors-Série Jeux de Stratégie).

De plus, il n'a jamais été dit qu'un joueur purement tacticien ne saurait gagner une partie. Cela suppose seulement en théorie qu'il n'y avait que d'autres tacticiens à sa table et que personne n'appliquait de stratégie globale. L'avantage théorique d'un stratège est de savoir envisager des gains à long terme. Voilà qui enrichira donc sa tactique de coups, qui ne sauraient être prévus par les autres tacticiens, telle la notion de sacrifice par exemple. De même, l'avantage théorique du diplomate au milieu d'un groupe de stratèges est qu'il saura concevoir des stratégies non optimales imprévisibles par les autres. Cela lui donne un plus large éventail de possibilités, trahir un allié, par exemple à un moment que ce dernier ne saurait prévoir pour ne pas en avoir apprécié l'excellence. Dans un jeu où les stratèges anticipent parfaitement le comportement de leurs collègues, le diplomate pourra bénéficier très souvent de l'effet de surprise.

Ainsi, la boucle est bouclée : après avoir commencé à montrer l'ineptie de la notion de *One Best Way* au niveau diplomatique, nous avons vu à quel point elle était nuisible au niveau stratégique ou tactique. Tout cela n'est guère surprenant si on conçoit que *Diplomatie* est avant tout un jeu dynamique où les interactions sont nombreuses et variées entre les joueurs. Il ne s'agit pas de concevoir un plan de bataille et de s'y tenir coûte que coûte, ni de réaliser des prouesses de jeu défensif tactique face à des coalitions agressives, mais bien d'essayer de convaincre les autres qu'au bout du compte, le gagnant de la partie, c'est vous. Et c'est ici que la notion de morale peut intervenir...

MORALE ET DIPLOMATIE

Deux conceptions diamétralement opposées s'affronteront sur ce sujet : la morale sera soit exclue, soit placée au centre du jeu de *Diplomatie*. Cet état des choses n'est pas obligatoirement lié à des conceptions de jeu différentes mais bien plutôt

liance italo-autrichienne de ne construire que des armées pour le premier et des flottes à Trieste pour le second. En bref, les possibilités sont infinies !
Quoi qu'il en soit, cela constitue des objectifs alternatifs à celui de gagner la partie. Autant ils sont acceptables dans le cadre de parties amicales, autant dans le cadre d'un tournoi où tout le monde est censé vouloir gagner, ils peuvent constituer un biais en brouillant les cartes diplomatiques quant aux motivations réelles. Cela constitue un déséquilibre et entache plus ou moins le résultat final du tournoi (mais ce peut être aussi l'objectif anti-déontologique poursuivi !).
L'axe horizontal montre l'importance que l'individu attache au maintien de la relation. Cette attitude peut a priori paraître étrange, mais elle fonctionne tout autant dans le sens positif que négatif. Le joueur le plus agressif se laissera parfois aller à trahir un voisin antipathique avec qui il veut cesser la relation même au profit d'un allié plus sympathique mais moins utile en terme de gains.

Les stratégies habituelles

Un coup d'œil au schéma permet de repérer immédiatement les stratégies extrêmes : celui qui n'attachera aucune importance au maintien de la relation mais valorisera énormément sa réussite en terme d'objectif sera appelé le compétiteur. A l'opposé, celui dont l'objectif n'a pas d'importance mais attache une grande valeur au maintien de la réalisation sera appelé le conciliateur. La première catégorie s'accompagne souvent d'une diplomatie agressive et opportuniste, la seconde construit parfois de grande alliance afin d'exclure la première, le rôle de leader de cette alliance échouant souvent au négociateur, joueur qui valorise d'une manière aussi importante les deux axes.
Quant au joueur passif, et cela existe même en compétition, il sera souvent attiré par une des trois autres catégories, mais constituera toujours le maillon faible d'une alliance, ses motivations autant en terme d'objectifs que de maintien de la relation étant faibles.
Précisons qu'il n'y a pas entre le joueur passif, le conciliateur, le négociateur et le compétiteur de relation directe avec les qualités diplomatiques. On peut ainsi être fort mauvais diplomate et compétiteur ou excellent et conciliateur. On remarquera cependant l'avantage que possède le négociateur : il pourra toujours trouver un langage commun avec les autres catégories actives. Se plaçant au niveau de l'objectif avec un compétiteur et au niveau du maintien de la relation avec un conciliateur.

Pour une déontologie en tournoi

Soyons clairs, il existe d'autres types de jeu que *Diplomatie*, notamment les jeux de rôle où des attitudes de coopération et de maintien de la relation sont hautement souhaitables. Dans le cadre d'un tournoi, les profils de conciliateurs ou de joueurs passifs sont plus une gêne pour la qualité de jeu qu'autre chose. D'où dans notre schéma la bissectrice séparant les attitudes des joueurs. Il paraît évident qu'à partir du moment où l'objectif passe au second plan, les facteurs psychologiques deviennent dominants et l'on quitte alors le terrain du jeu pour pénétrer dans celui du psycho-jeu où des drames psychologiques pourront se nouer et éclater pour quelques bouts de bois coloriés sur une carte ! Une démarche déontologique consisterait pour ces joueurs à se retirer carrément des circuits de la compétition.
L'objectif initial de *Diplomatie* est l'esprit de compétition et ce jeu est passionnant dans la mesure où, comme le soulignait le double champion de France et éditeur du fanzine *Vortigern*, Bruno de Scorailles, il existe une tension perpétuelle entre la nécessité de coopérer pour progresser et de s'agresser directement ou non pour gagner. Mettez sept joueurs ayant vraiment envie de gagner à une même table et vous aurez à coup sûr une belle partie de *Diplomatie*.

Le retour des conventions

A ceux qui prôneraient une plus grande liberté dans les objectifs ou les stratégies, on peut répondre que la demande pour des réunions diplomatiques de type convention, sans nécessité de classement, est certainement importante. Le taux de renouvellement élevé des joueurs de championnats en témoigne, montrant (mis à part les vieux routards de la compétition) s'il le fallait, que l'on n'a pas toujours envie de « remettre ça ». Jouer dans une atmosphère plus détendue et conviviale, sans être classé, étiqueté, évalué, titré est peut-être aussi un signe d'évolution diplomatique pour un joueur. Tournois et conventions pourraient ainsi former un espace de rencontre diversifié pour tous.
Comme on a pu le voir, la question de la déontologie à *Diplomatie* est vaste et nous espérons vous avoir aidé à trouver votre propre réponse. En tous cas, l'autonomie des parties nous semble être le fondement même de toute démarche déontologique. Elle permet notamment d'éviter ce que l'on nommera pudiquement les « meutes diplomatiques » constituées de groupe de joueurs coalisés et bafouant ainsi le principe même du jeu, qui est individuel. Ils en dégoûtent d'ailleurs plus d'un sur leur passage. Il ne faut pas confondre obligatoirement ce phénomène avec l'appartenance de plusieurs participants à un même club de jeu.
Le milieu diplomatique ne cessant de s'étendre, et la France étant candidate pour l'organisation des Championnats du Monde en 1995, le côté compétitif de *Diplomatie* continue toujours de susciter le plus grand nombre d'initiatives pour attirer de nouveaux joueurs. Alors, n'hésitez pas à vous jeter dans la compétition en n'oubliant jamais que « ce n'est finalement qu'un jeu... ». ■

Bruno-André Giraudon

Analyse de caractère à

Si, à l'origine, le « Grouillot », appelé aussi « saute-ruisseau », était le terme utilisé pour décrire les petits vendeurs de journaux ambulant, il désigne aujourd'hui, dans le milieu des joueurs en tournoi, une série de traits de caractère assez particuliers que l'on retrouve chez certains joueurs redoutables.
L'usage du terme Grouillot remonte au début des années 80, alors qu'aucune structure n'existait, hors les clubs ou les fanzines (petits magazines dédiés à la pratique du jeu par correspondance tels que Vortigern, Vopaliec ou Triumvirat par exemple). Comme l'attitude du Grouillot est surtout visible en face à face, ce terme s'est répandu rapidement une fois les premiers tournois interclubs organisés, tel le Triathlon du Fer de Lance aujourd'hui disparu. Avec le mot Grouillot, on trouvera aussi associé le verbe grouiller, signifiant agir comme un Grouillot, et le substantif grouillerie désignant un acte typique du Grouillot.

● Comment reconnaître le Grouillot ?
Physiquement, aucun trait ne distingue le Grouillot de ses autres collègues diplomates. De même, son attitude initiale ne le différencie guère des autres : il peut être joyeux ou triste, extravagant ou retiré, amical ou agressif, hâbleur ou timide. Peut-être pourra-t-on constater un taux plus important dans la gente féminine, mais la faiblesse de l'échantillon des joueuses ne permet aucune assertion sérieuse. Alors comment détecter ce type de joueur ? Il suffit simplement qu'il réponde aux caractéristiques suivantes, établies sur un échantillon d'environ 800 joueurs sur une période de dix ans.

● Attitude au départ
Le Grouillot est persuadé au plus profond de son instinct ludique que sa survie n'est pas assurée dans la partie et que l'objet de sa lutte sera d'éviter de se faire à nouveau broyer par ses voisins. Quant à la victoire, il la considère d'emblée comme totalement hors de portée. Il en fait d'ailleurs son postulat et ne cesse de le répéter durant la partie à qui veut bien l'entendre.

● Les pays du Grouillot
Il établit en tête de liste de préférence les pays défensifs (Turquie, France) car il les considère comme les seuls acceptables par lui. En effet, de par son attitude de victime permanente, il tendra à se faire annihiler ou satelliser rapidement s'il joue un autre pays, tout spécialement l'Autriche-Hongrie, qu'il déteste.

● La stratégie diplomatique
Chez le Grouillot elle est totalement nulle; ainsi, en tant qu'Italien vous le verrez sans doute attaquer systématiquement l'Autriche, même en cas de rouleau compresseur turco-russe évident. Quant il se fera broyer à son tour, vous constaterez avec stupeur sa satisfaction : et oui, il le savait dès le départ ! Aveugle à la stratégie, le Grouillot dépasse rarement l'année en cours, dans sa vision temporelle réduite du jeu. Ce qui rend parfois le Grouillot âpre à la négociation tant il est incapable d'envisager autre chose que des gains sûrs à court terme.

● La diplomatie
Elle est vraiment très limitée et oscille entre trois pôles facilement repérables :

LES JEUX DE DIPLOMATIE ET LA COMMUNICATION EN ENTREPRISE

DEPUIS UN BONNE DIZAINE D'ANNÉES, LES GRANDES ENTREPRISES N'ONT PAS HÉSITÉ À DÉPENSER DES SOMMES IMPORTANTES POUR « FAIRE COMMUNIQUER » OU MOTIVER LEUR PERSONNEL. DU SAUT À L'ÉLASTIQUE À LA MARCHE SUR DES CENDRES INCANDESCENTES, TOUT, OU PRESQUE, AURA ÉTÉ TENTÉ DANS UN BUT AVOUÉ : ACCROÎTRE L'EFFICACITÉ DES CADRES DANS LEUR ENVIRONNEMENT QUOTIDIEN EN LES CONFRONTANT À DES SITUATIONS EXTRÊMES. PEUT-ON IMAGINER ALORS, QU'AVEC SEULEMENT UN PAPIER, UN CRAYON, QUELQUES DÉS ET BEAUCOUP D'IMAGINATION, IL SOIT POSSIBLE D'ATTEINDRE DES RÉSULTATS PROBANTS DANS LE DOMAINE DE LA COMMUNICATION INTERNE D'UNE ENTREPRISE ? POUR ESQUISSER UNE RÉPONSE, VOILÀ LE RÉCIT D'UNE EXPÉRIENCE RÉELLE, MENÉE À L'AIDE DE JEUX DE DIPLOMATIE.

LES DIADOQUES À L'ASSAUT DU PALAIS BRONGNIART

Toute cette aventure est la conséquence de circonstances fortuites. En septembre 1990, je me suis inscrit dans la partie par correspondance *Diadoques V*, organisée par feu le fanzine *Trahison*. Sans aucune expérience de ce type de jeu et obsédé par le devenir de l'État séleucide dont j'avais hérité, j'ai cherché à augmenter mes chances de survie en acquérant au plus vite un minimum d'expérience au travers de parties jouées sur table. Ne trouvant de partenaires en nombre suffisant dans mon entreprise, l'idée m'est venue d'organiser plutôt une partie de *Diadoques*, en tant qu'arbitre, avec six de mes collègues qui, chaque semaine me rendraient dans mon bureau et en main propre leurs ordres, en échange, le lendemain, du compte rendu de tour et de sa carte de conférence. Ainsi, me disais-je, je verrai rapidement comment évolue une partie de *Diadoques* et j'en tirerai profit pour la mienne, organisée sur un rythme bien plus lent (un tour toutes les six à sept semaines).

Le résultat, nous y viendrons, a dépassé mes espérances égoïstes de « Séleucos » ▶

DIPLOMATIE : LE « GROUILLOT »

— La soumission totale à l'un de ses voisins, auquel il laissera d'ailleurs souvent le soin de lui dicter ses ordres ainsi que le reste de sa diplomatie.

— L'attaque totale, sans répit, généralement jusqu'à sa destruction complète (la victime s'en sortant souvent mieux !). Le Grouillot tentera parfois de l'expliquer avec des arguments qui en surprendront plus d'un par leur caractère irrationnel.

— L'hibernation. Ce stade s'observe parfois lorsque le Grouillot parvient à atteindre une taille moyenne (5 à 7 centres): il prend alors le parti d'assurer sa survie en ne faisant plus rien, en ne proposant rien, en ne s'engageant nulle part, rompant d'ailleurs ainsi souvent avec ses alliés pour se retirer dans une neutralité qu'il croit saine. Souvent, on pourra détecter un vague sourire sur son visage : c'est une joie mal dissimulée, témoignage de la vision intérieure qu'a le Grouillot de considérer qu'il va pouvoir peut-être pour une fois échapper à l'élimination. Cependant, dès qu'un voisin décidera de l'attaquer, il sombrera dans l'un des deux premiers cas décrits, souvent de manière totalement aléatoire.

● La tactique

Les coups les plus simples lui posent problème. D'ailleurs, il n'a jamais vraiment compris les ordres de soutien et vous le verrez souvent désemparé lors de la phase de résolution des mouvements et combats. Le Grouillot sait que la règle de la boîte française (Miro ou Parker-Tonka) est truffée d'erreurs, mais il aura eu rarement la curiosité de se procurer la bonne traduction, via les fanzines par exemple. Le Grouillot affectionne le non-ordre : au lieu de se soutenir, il préférera les trois croix sans doute perçues comme plus esthétiques sur sa feuille d'ordre.

● La psychologie des Grouillots

Le Grouillot est pathétique lorsqu'il est solitaire, dangereux quand il cotoie ses frères de sang. Car leur tendance primitive les pousse à adopter exactement la même diplomatie (attaque/soumission/hibernation). Malheur alors à celui qui se trouve sur leur passage et bienheureux celui qui en profite!

Le Grouillot est parfois généreux. En le cajolant un peu, vous pouvez le convaincre de se sacrifier pour vous; il suffit pour cela de le persuader qu'il jouera un grand rôle par son sacrifice dans l'équilibre de fin de partie. Céder ses centres sans raisons, voilà une marque de grouillerie éclatante.

Le Grouillot est rancunier. L'Ennemi suprême pour un Grouillot, c'est le joueur plus expérimenté qui tente de lui expliquer calmement où il a mal joué. Le Grouillot se surestime très fréquemment, c'est là où on le distingue du joueur débutant bien plus humble et attentif. Il se considérera souvent victime d'une obscure cabale dont le chef présumé est identifié comme le joueur tentant de lui ouvrir les yeux sur la piètre qualité de son jeu. Si vous avez fait l'erreur de tenter une explication, soyez assuré qu'il vous agressera la prochaine fois sans hésiter, ne serait-ce que pour vous prouver qu'il est meilleur que vous car insensible à vos « tromperies et mensonges évidents ».

Enfin, le Grouillot n'évolue que très rarement. En général il disparaît des tournois après quelques éliminations rapides. Parfois, il s'acharne, mais c'est sans espoir, car le Grouillot est incapable d'analyser sa défaite, qu'il considère, rappelons-le, comme acquise!

En conclusion, le Grouillot est une tare pour *Diplomatie*, il entache les résultats en provocant des écarts souvent monstrueux et gâche le plaisir de la négociation. C'est un exemple désastreux pour le novice auquel il tente de s'identifier. Si la valeur stratégique ou tactique demandent souvent un peu d'expérience pour se réaliser, nous sommes convaincus que la valeur diplomatique n'attend pas le nombre des parties pour s'épanouir. Et c'est ce qui fera toujours la différence entre un Grouillot et un simple débutant.

B.-A. G.

Le témoignage d'un spécialiste de la communication

Frédéric Bey me proposa un beau matin de participer à, je cite : « un jeu de stratégie très amusant ». Assis en face de moi, l'instigateur du jeu me laissa généreusement trois minutes de réflexion.

Après avoir tenté une esquive : « je n'ai jamais été très doué pour ce type de divertissement... », la répartie fut sans appel : « les règles sont simples (sous entendu : même pour toi) et, de toute façon, tu les assimileras au fur et à mesure de la partie ! ». Il n'avait plus qu'à ferrer : « en plus pour un responsable de la Communication Interne, l'expérience ne peut être qu'enrichissante ». Le traître. Je ne pouvais plus reculer.

Le lendemain, un pavé de 90 pages se trouvait sur mon bureau. Horreur, il s'agissait bien du règlement de ce maudit jeu. Je feuilletais ce volume indigeste, parsemé d'un dialecte barbare, où l'on trouvait de précieuses indications. Le joueur débutant que j'étais pouvait se rassurer avec des expressions du type : « F EGL S A MODENA = GENOA ou A CARINTHIA H ! ». Evident, non ?

Seuls quelques esprits pervers pouvaient être à l'origine d'un tel document. Le moral au plus bas, je m'imaginais déjà entouré d'une bande d'adolescents attardés, s'excitant sans raison autour d'une carte périmée.

Affublé du sobriquet « Frédéric III, empereur d'Autriche », la partie put commencer.

Quelques saisons plus tard : traîtrises, mésalliances et, j'avoue, une certaine lenteur à assimiler les règles, avaient eu raison de mon règne. Bilan d'une expérience riche en émotion : *Machiavelli*, pour employer un jargon du métier que j'exerce, est un concept de communication globale.

À la fin d'une partie, les joueurs auront appris à se connaître mieux qu'à travers n'importe quelle autre situation. Cette connaissance d'autrui s'exprimera tant au niveau professionnel, qu'à un niveau personnel. Il y a là un outil de communication interne fort puissant. Traîtres ou fidèles, l'effet est le même : des liens étroits se sont établis et perdureront dans l'avenir. Cependant, je terminerai en soulignant que cet « affect » exceptionnel ne concerne que les protagonistes, et seulement eux. À la limite, on peut parler d'exclusion pour ceux qui ne sont pas intégrés dans le processus. Une partie de jeu de diplomatie en entreprise ne peut donc pas s'envisager, en terme de communication interne, pour l'ensemble de la structure. En revanche, ce type de jeu me semble particulièrement bien adapté, pour une cellule plus réduite : une Direction ou un Département clairement identifié. À condition, bien sûr, qu'il reçoive l'accord tacite du responsable hiérarchique.

Olivier Gelis
Responsable de la Communication Interne (Matif S.A.)

débutant en quête de stratégie, pour toucher le domaine, ma foi tout aussi intéressant, du jeu comme outil de communication interne d'une entreprise.

Plantons le décor : je travaille à Matif S.A. (Marché à Terme International de France), institution financière spécialisée de 350 personnes, organisant et contrôlant l'activité des marchés à termes sur la place boursière de Paris. La société est jeune (créé en 1986) et ses collaborateurs aussi (moyenne d'âge inférieure à 30 ans). Quand la partie fut lancée, début 91, les six compagnons d'Alexandre, appartenaient, tout comme moi, à une seule des six directions de l'entreprise, mais chacun venait d'un service différent. Le coup d'envoi fut donné à l'occasion d'un repas, après distribution et explication des règles. Bien qu'ayant recruté les participants dans le cercle des passionnés de « soirées jeux » organisées par la Direction des Ressources Humaines, nous avons décidé à ce moment de jouer aux *Diadoques* à titre privé, sans en faire la moindre publicité. Jouant sur le lieu de travail, il fut convenu de tenir des négociations brèves, en priorité pendant les pauses ou en dehors des heures de travail (café du matin, repas du midi ou métro du soir).

Négocier c'est communiquer efficacement !

Rapidement les « effets Diadoques » ont été perceptibles dans la vie de la direction. Ainsi, le responsable de service tenant le rôle de Lysimaque a mis au point une organisation originale. Il impliqua l'ensemble des ses collaborateurs (une dizaine de personnes) dans la définition de sa stratégie, par l'intermédiaire d'un repas hebdomadaire pris en commun la veille du jour de remise d'ordres. Chacun pouvait donner son avis et les options diplomatiques étaient ainsi choisies ou abandonnées après discussion. Au sein de l'équipe, une personne se spécialisa dans l'anticipation, à plusieurs coups en avance, des mouvements possibles des adversaires (arborescences de coups envisageables). Derrière cela, il y a bien sûr la notion de l'équipe, soudée autour d'un objectif ludique commun, renforçant sa cohésion et son esprit de compétition dans un environnement professionnel où les clés du succès découlent en partie de ces deux qualités.

D'autres joueurs, Antigone, Eumène ou Ptolémée ont préféré jouer en solitaire, mais entre les six « Diadoques » et l'arbitre, tous présents depuis peu dans l'entreprise et venant d'horizons différents, les contacts se sont multipliés et des affinités se sont créées. Dans une organisation professionnelle naturellement structurée autour de projets et d'équipes bien distinctes, la partie a servi ainsi de médium de communication. En décidant de déjeuner avec l'arbitre pour évoquer un point de règle, Antipater en est vite venu à parler plus facilement de la préparation d'une prochaine réunion. Comme l'a fait remarquer Laurent Henninger dans un article du Monde sur les jeux d'entreprise, « le jeu fait véritablement sauter les verrous psychologiques ». Comment refuser des informations à un collègue qui a sauvé à si bon escient votre capitale en coupant un soutien dans le dispositif d'attaque d'un adversaire ? Comment conserver de l'agressivité envers un service alors que l'alliance passée avec le responsable de celui-ci a permis de prendre la citadelle de Rhodes ? Evidemment il y a aussi Seleucos qui pousse le bouchon un peu loin en enregistrant sur son dictaphone une conversation « secrète » avec Antipater. Mais n'est-ce pas là aussi une manière de constater qu'il n'est jamais bon de dire du mal d'un collègue dans un couloir... Les *Diadoques* est un jeu qui requiert des participants qu'ils apprennent à bien se connaître, à gagner la confiance les uns des autres, à se respecter, à collaborer, mais aussi à jouer leurs propres cartes au moment voulu. Bref, un ensemble de comportements qui font partie du quotidien d'une vie professionnelle. Le vainqueur de la partie, qui fut le joueur tenant le rôle d'Antigone, a été celui qui a le plus négocié, le mieux communiqué ses intentions et a le mieux respecté ses engagements. Clair dans ses choix, ses alliances et ses conflits, il a prouvé que le successeur d'Alexandre le Grand ne peut pas être le fameux « plus infâme traître » qui hante la plupart des parties de jeux de diplomatie. Tout une pédagogie pour la conduite du management de projets en milieu professionnel !

Le bilan et ses suites

La partie de « *Diadoques*-MATIF » s'est déroulée sur une période de sept mois. Lancée sans volonté de faire parler d'elle, elle a au bout du compte obtenu la reconnaissance et l'intérêt d'un cercle bien plus large que celui des seuls joueurs. Un beau jour, j'ai ainsi eu la surprise d'entendre notre directeur, théoriquement ignorant l'existence du jeu, lancer à brûle pourpoint au joueur occupant la place d'un Seleucos au bord de l'élimination : « Alors M. X, il paraît que vous êtes en caleçon au sud de Chypre ! ». En entreprise, comme aux *Diadoques*, tout finit par se savoir...

De l'avis général, cette première expérience a été perçue comme un excellent coupe-stress. Cinq minutes de détente à discuter de l'attaque de Gordion sont bien plus efficaces qu'une cigarette ou un café de plus. On peut se demander si ce genre d'activité n'est pas nuisible à la concentration nécessaire à l'activité professionnelle. Personnellement, je ne le pense pas, les joueurs de *Diadoques* ont parfaitement su situer l'importance de la partie au niveau qui était le sien : une possibilité d'évasion « intelligente », à l'égal de la visite « sandwich » d'une galerie de peinture pendant l'heure du déjeuner ou du coup d'œil rapide sur les photos des gamins d'un collègue, et uniquement cela.

La partie, nous l'avons vu, a permis de renforcer les liens de communication entre des collègues se connaissant peu au départ. Mais elle a également eu comme intérêt de former ses participants à un art des plus utiles : la stratégie. Dans ce mot, il y a à la fois prévoir, concevoir, choisir et conduire. Rien que des verbes dont la maîtrise facilite l'action. Il n'est pas besoin de préciser qu'un entraînement, tout aussi ludique soit-il, aux exigences de la stratégie est un excellent exercice pour développer sa personnalité et son rapport aux autres. Pas de machiavélisme derrière cela, il ne s'agit pas ici d'apprendre à tromper son monde, mais plutôt à comprendre, évaluer, utiliser et servir d'autres personnes qui ont un caractère et un comportement social différents du nôtre. En somme, le jeu de diplomatie permet à celui qui le pratique d'auto-évaluer son aptitude aux rapports humains et professionnels, et par la même à les corriger. Il est ainsi possible de découvrir que l'on a tendance à parler à tort et à travers, alors que certaines informations méritent un traitement et une diffusion organisée. De la même manière, on peut s'apercevoir que l'on prend trop souvent toute assertion comme argent comptant alors que le langage recèle des subtilités qu'il faut patiemment mettre à jour. Ou encore, on peut réaliser que n'importe quelle action non préparée sérieusement mène souvent à un échec : se lancer à l'assaut de Rhodes avec une seule flotte et sans soutien, c'est un peu comme aller à une réunion sans avoir lu ses dossiers auparavant. Bref une multitude d'apports pratiques avec l'avantage pédagogique du jeu : l'échec n'est pas grave, il n'est pas sujet à frustration, il donne au contraire l'envie de retenter sa chance avec plus de réussite au cours de la prochaine partie. Le sport peut jouer le même rôle à la différence que les plus forts physiquement ont toujours plus de chance à mieux s'en sortir. Avec les jeux de diplomatie, pas besoin d'entraînements sur deux ans pour arriver au même niveau que son collègue qui se trouve être un peu plus costaud. Entre joueurs débutants, ou de même niveau d'expérience, le lutte est égale et d'autant plus formatrice et enrichissante.

En route vers de nouvelles aventures...

La deuxième partie, qui s'est déroulée sur *Diplomatie*, est née d'autres motivations. Au premier rang d'entre elles, le fait qu'après avoir été arbitre, j'avais moi aussi envie d'en découdre. Les sept participants, à une exception près (la mienne), étaient tous des nouveaux, n'ayant pas participé au jeu sur les *Diadoques*, mais ayant suivi de plus ou moins près son

déroulement. Renouvellement des personnes donc, réparties également entre les différentes équipes de notre direction. Notre organisation par entité appelées « divisions » nous souffla, sans arrières pensées négatives, le titre de la partie : l'Europe des Divisions (jeu de mot prémonitoire, la partie se déroulant au moment du « non » danois à Maastricht !). La partie, arbitrée par l'un des joueurs, les règles sans montant de trésor à garder secret ou autres ordres conditionnels à gérer le permettant, a duré huit ans (je veux dire seize tours soit autant de semaines de notre bon vieux temps réel). Elle s'est terminée par la victoire de la France dont le « président de la République » était personnifié par la seule femme participant au jeu. Connue par beaucoup de gens dans l'entreprise, la partie de *Diplomatie* a suscité une vague de pré-inscriptions « pour la prochaine », en provenance de tous les horizons. Le bouche à oreille et les récits de partie faits aux collègues d'autres directions ont popularisé le concept et m'ont conduit à en parler au responsable de la Communication Interne (voir encadré) qui accepta de se joindre à l'expérience. Il a ainsi été décidé que la partie suivante s'ouvrirait à des joueurs de toutes les directions sur un jeu acceptant encore plus de personnes : *Machiavelli*, huit princes du *Quattrocento* et un arbitre auquel je dus à nouveau prêter mes traits ! Les règles employées furent celles adaptées pour la correspondance par Olivier Boulanger, arbitre d'une partie par courrier, à laquelle je participais également (j'emploie là le passé car, à l'heure qu'il est, je ne suis pas certain d'être encore en vie dans cette partie). La rencontre dura cette fois-ci vingt et un tours (et donc autant de semaines, vous avez compris le principe). Parmi les participants, deux des anciens *Diadoques* de la première partie MATIF mais aussi des joueurs de quatre autres directions que celles où avait d'abord été lancée la pratique des jeux de diplomatie. Certains, fait nouveau, ne se connaissaient que de nom avant de commencer la rencontre. La victoire échut à Milan, dont le duc Francesco Sforza était un des deux « anciens », mais, il ne la dut pas à son supplément d'expérience mais plutôt à la parfaite conception de sa stratégie dans un jeu nouveau pour tous.

Imperium et decorum...

Machiavelli donna lieu, du fait du renouvellement important des joueurs et de par les spécificité de ses règles, à quelques anecdotes intéressantes. Dans ce jeu, il y a de fréquentes vagues de famines et de nombreuses épidémies de peste. En tant qu'arbitre « tireur » d'événements aléatoires, j'ai pu découvrir la terreur que ces grandes catastrophes naturelles pouvaient encore provoquer. J'ai du également expliquer qu'il ne servait à rien de stocker des tickets restaurant en prévision du mauvais sort et qu'il n'existait pas de vaccin contre la peste. L'amusement provoqué par les effets dévastateurs de ces aléas du destin m'a permis de compenser la charge de la soirée par semaine que je devais consacrer, chez moi, à la rédaction du compte-rendu. J'ai du d'ailleurs pratiquer moi même une diplomatie serrée pour obtenir la compréhension de mon épouse devant ma soudaine passion pour le dessin des cartes de l'Italie du XVe siècle.

De même, j'ai cru déceler, dans le cercle des participants, une ferveur religieuse insoupçonnée, que je n'ose croire motivée par la seule faculté excommunicatrice du Pape d'une partie de *Machiavelli*.

Certains joueurs ont aussi démontré leur faculté à créer un certain décorum. Le Pape, toujours lui, s'étant par exemple fabriqué un papier à en-tête sur lequel il couchait, en même temps que ses ordres manuscrits, une citation de la Bible, à chaque tour.

Une pratique digne du dictaphone de la partie de *Diadoques* s'est recréé sous la forme de faux tableaux de revenus, parfaitement identiques à ceux que je remettais lors des comptes rendus, destinés à être montrés, lors de négociations, pour tromper l'adversaire. Je peux répéter à ce sujet que ce n'est pas ce genre de pratique qui a permis de créer la décision. Par contre, l'observation de l'ensemble de ces artifices de communication a été au moins aussi intéressante pour moi qu'une participation directe au jeu. En tenant les comptes – on peut emprunter et prêter ses ducats dans *Machiavelli* –, j'ai pu étudier comment la mise au point de stratégies particulières par certains (crédit *revolving* ou assèchement du marché des prêts par exemple) a fini par être copiée et améliorée par d'autres au fil des événements et au gré des canaux de circulation des informations. L'arbitre, comme les joueurs, apprend beaucoup d'une partie. Sans en rajouter enfin, le déroulement des opérations a démontré une grande capacité d'apprentissage et de pratique de la diplomatie entre les joueurs. La multiplication des repas dits de négociation a par ailleurs fait ressemblé le quartier de la Bourse, autour de midi, à la Vienne du Congrès du même nom.

Plus encore qu'au cours des deux premières expériences, le jeu a prouvé sa valeur de vecteur de cohésion. Opposés, ennemis jurés dans un jeu de diplomatie, les joueurs en deviennent d'autant plus facilement de bon amis, car ils ont appris à se mesurer. Pas une fois je n'ai pu noter une rancœur quelconque d'un joueur contre un autre qui soit passé de « l'autre côté », c'est-à-dire dans la vie réelle. Le cloisonnement est total entre la conquête d'un Imperium, de façon compétitive et donc parfois égoïste, dans le contexte ludique et les comportements quotidiens. Le jeu ne recrée pas des situations réelles, il les simule avec un garde-fou supplémentaire, en la personne cette fois d'un arbitre omnipotent, pour contrôler le déroulement des opérations, contexte parfaitement artificiel s'il en est.

Jouer a une fin et des limites

Les jeux de stratégie engendrent vite des passions. Il y a désormais plusieurs participants au Championnat de France de Wargame parmi mes collègues qui, il y a trois ans, ne pratiquaient aucun jeu de ce type. La pratique en entreprise, dans des limites bien précises, comme ce fut le cas à MATIF S.A., peut apporter beaucoup, j'espère l'avoir prouvé, dans la connaissance de soi et des autres, dans leurs comportements sociaux.

Malgré tout, les limites sont également vite atteintes. L'intérêt provient de l'élargissement du cercle des participants. En trois ans, seule une petite vingtaine de personnes, sur trois cent cinquante employées par l'entreprise, ont été impliquées directement par l'expérience. Une généralisation n'est pas envisageable, le bon fonctionnement réside dans la légèreté de l'organisation et dans son aspect de loisir. Comme certains préfèrent aller jouer au squash le midi, d'autres préfèrent s'essayer à la diplomatie. Je vois mal un séminaire « jeu de stratégie » obligatoire avoir un grand succès. Malgré la simplicité relative des règles (à la base quelques principes facilement explicables : j'attaque, je soutiens ou je tiens ; un contre deux je perds, deux contre un je gagne et un contre un fait égalité !), ce hobby n'attire pas tout le monde. Il est par exemple intéressant de constater, qu'en entreprise comme ailleurs, les jeux de stratégie ne mobilisent pas beaucoup les femmes (deux au total s'y sont consacrées, alors qu'elles sont en nombre égal aux hommes dans l'entreprise).

Le jeu a l'avantage de dédramatiser les situations conflictuelles et d'apprendre ainsi à mieux les gérer. Mais il a, par contre, l'inconvénient de s'user plus vite que l'environnement réel, justement parce qu'il n'est qu'une reproduction fictive d'un nombre limité de circonstances de la vie. Bien qu'il nous permette de se croire un moment dans la peau d'un successeur d'Alexandre le Grand ou dans celle du roi de Naples, le jeu de diplomatie reste moins motivant que les ressorts et les enjeux de projets professionnels. Outil d'apprentissage dans les domaines de la stratégie, de la négociation et de la communication en général, il perd à s'institutionnaliser. Ainsi, nous referons une partie de *Diadoques* cette année, mais si nous voulons un succès, il nous faudra forcément, nous le savons, trouver de nouveaux joueurs pour renouveler les apports des premières rencontres. Autant une pratique purement ludique des jeux de stratégie peut fonctionner dans un cercle restreint d'adversaires, autant en entreprise elle en perdrait son intérêt et fabriquerait, à l'inverse, un « ghetto d'initiés ». Autre inconvénient du jeu de diplomatie, il ne peut pas s'appuyer sur une quelconque culture de l'entreprise, puisque ses fondements proviennent de la reconstitution de situations historiques forts éloignées des préoccupations du monde des affaires. Sa pratique peut susciter des effets de solidarité et de cohésion, mais ne déclenche pas de phénomène d'appartenance identifiable à l'image de l'entreprise. Dans cette optique, MATIF S.A. dispose d'ailleurs d'un jeu qui lui est propre, utilisé dans le cycle de sensibilisation de ses nouveaux collaborateurs à ses activités, et dont l'objet est de simuler les cotations et l'activité d'un marché à terme. C'est après y avoir joué une fois que l'on se sent vraiment intégré dans l'entreprise et ses particularités.

Tout est donc une affaire de complémentarité. Il peut être intéressant d'intégrer les jeux de stratégie et de diplomatie dans le milieu de l'entreprise mais il ne faut pas vouloir en faire un usage supérieur à leur vocation ludique. Tant mieux si, par ailleurs, ils nous permettent de progresser, et j'en suis persuadé, dans nos comportements professionnels et sociaux. ■

Frédéric Bey

Fiches techniques

Les Diadoques
Création de Jean-Marc Zaninetti, (1988), variante du célèbre *Diplomatie*, est paru dans les N°61, 62 et 63 de *Casus Belli*.
Les *Diadoques* se joue sur table ou par correspondance.
***Nombre de joueurs* : Six (Antipater, Lysimaque, Antigone, Eumène, Seleucos et Ptolémée).**
***Thème* : chaque joueur tenant le rôle d'un Diadoque (du grec *diadokoï*, successeur), a pour objectif de reconstituer à son profit l'unité de l'Empire macédonien divisé après la mort d'Alexandre le Grand, son fondateur.**
Un tour représente une saison, il y a trois tours par année de simulation (Printemps, Eté et Automne plus un tour d'ajustement).
La partie débute au printemps 321 avant J.-C. et s'arrête lorsqu'un joueur contrôle la majorité des points de victoire, obtenus par la conquête des villes de l'Empire, ou sur reconnaissance de sa victoire par les autres participants.

Machiavelli
C'est une des premières variantes de *Diplomatie* a avoir vu le jour dans les pays anglo-saxons. Joué sur table à l'origine, des parties sont organisées par correspondance par plusieurs fanzines, notamment par *Vortigern*.
***Nombre de joueurs* : huit (France, Autriche, Milan, Venise, Florence, Papauté, Naples et Empire ottoman).**
***Thème* : lutte politique et militaire pour la conquête de l'hégémonie dans l'Italie du XVe siècle.**
Un tour représente une saison, il y a trois tours par année de simulation (Printemps, Eté et Automne plus un tour d'ajustement).
La partie débute au printemps 1454 et s'arrête lorsqu'un joueur contrôle les six villes majeures d'Italie (Gênes, Milan, Venise, Florence, Rome et Naples) ou sur reconnaissance de sa victoire par les autres participants.

PACIFIC WAR
LE SUPPLICE CHINOIS

JOUER À *PACIFIC WAR* RELÈVE PLUS DE L'EXERCICE DE STYLE QUE DE LA COMPÉTITION RÉELLE. EN EFFET, IL EST POUR AINSI DIRE IMPOSSIBLE DE GAGNER AVEC LE JAPON ET DONC IMPOSSIBLE DE PERDRE AVEC LES ALLIÉS. CELA EST PARFAITEMENT NORMAL : LA DISPROPORTION DES RESSOURCES ENTRE L'EMPIRE DU SOLEIL LEVANT ET LES USA EST TELLE QUE L'ISSUE NE FAIT AUCUN DOUTE. CE JEU N'EN RESTE PAS MOINS L'UN DES MEILLEURS *MONSTER GAMES* DU MARCHÉ, ÉLEVÉ AU RANG DE *CLASSIQUE* CHEZ LES WAGAMEURS DU MONDE ENTIER, ET PASSIONNANT À JOUER. JUSQU'À L'INFINI.

UNE INDISPENSABLE CONQUÊTE

La formulation des conditions de victoire de la grande campagne l'illustre bien : les Alliés remportent une victoire décisive s'ils conquièrent le Japon avant août 1945 ; ils remportent une victoire historique s'ils disposent fin juillet 1945 d'une base aérienne à portée de B-29 d'une grande ville japonaise (cela paraît évident, je pense). Les Japonais, eux, remportent une victoire remarquable (sic !) s'ils empêchent les Alliés de remplir l'une ou l'autre de leurs conditions de victoire.

Le thème de l'exercice est donc planté : il faut, avec les Alliés, conquérir le Japon le plus vite possible. La victoire atomique est pratiquement certaine et me semble donc plutôt relever, en termes de jeu, du match nul que de la victoire alliée. En termes historiques, on pourrait quasiment aujourd'hui la qualifier de victoire japonaise à long terme.

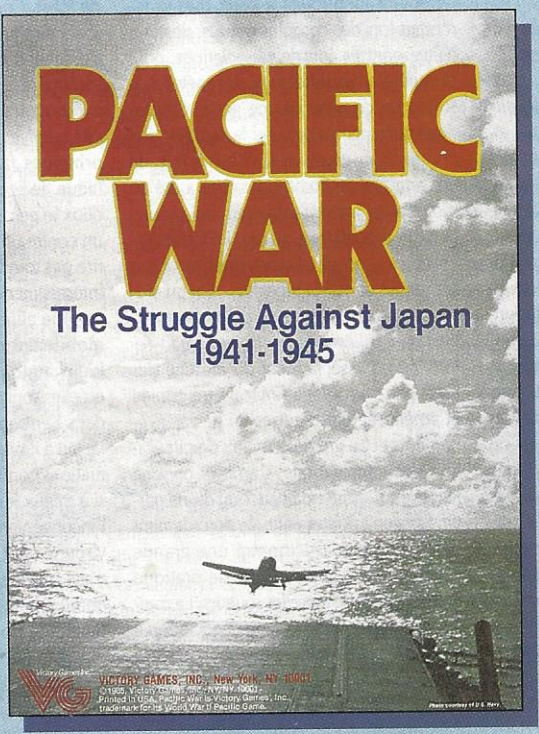
En fait, conquérir le Japon ne comporte guère de difficulté majeure : il faut attendre 1943, et lancer l'offensive dans le Pacifique centre. En trois ou quatre « bonds » d'île en île, on se retrouvera à portée de débarquement de Honshu. Pour effectuer ces bonds, il suffit d'avoir la maîtrise des mers donc, en pratique, plus de porte-avions et mieux remplis, en quantité comme en qualité, que ceux d'en face. Et pour réussir ces bonds audacieux, il est recommandé d'avoir l'initiative.

Le plan que je propose est en effet des plus simples. Il consiste à avancer sur l'axe Midway-Wake-Marcus-Bonin. Les trois premières îles sont constituées de terrain clair. Par conséquent, une paire de divisions de *Marines* de qualité 8, plus la brigade blindée anglaise, ne devraient faire qu'une bouchée de quelque garnison qu'y aient mise les Japonais, de la pire à la meilleure : une force alliée de 48 *steps* menée par des divisions de qualité 8 plus le *shift* blindé débarque sur la colonne 8 de la table de combat ; la qualité de l'attaquant qui débarque est divisée par deux, soit 4. Les meilleures unités nippones ont une qualité de 7. 4 contre 7 donne colonne 7 sur la table des combats, plus une colonne grâce aux blindés, soit colonne 8. Compte tenu de la qualité des *Marines*, le débarquement a 97 % de chances de réussir (c'est-à-dire de ne pas voir les forces d'invasion rejetées à la mer). Après le premier *round* de combat, l'attaquant n'est plus divisé par deux, la colonne de résolution passe à 12. Sur la colonne 12, à un contre un et pour des forces importantes (plus de 17 pas - « *steps* »), un attaquant de qualité 8 a 1 % de chances de se replier, un défenseur de qualité 7 en a 12 %, cependant que les pertes moyennes sont de 2 pour l'attaquant et de 3,2 pour le défenseur. Avec un premier *round* sur la colonne 8, où l'attaquant encaisse en moyenne 3,84 pas de pertes lorsqu'il ne casse pas, la première division tient en moyenne 6 *rounds* avant de devoir être relevée, et la seconde 7. Au bout de ces 12 *rounds* résolus sur la colonne 12, la probabilité qu'un défenseur ayant une qualité de 7 aie tenu n'est que de 21,35 %. De plus, au bout de ces 13 *rounds* (en comptant le débarquement), il aura encaissé en moyenne, s'il a tenu, 40,7 pas de pertes. C'est-à-dire qu'il aura usé 13 bataillons d'infanterie, ou usé jusqu'à la corde une ou plusieurs divisions d'élite.

Si les Japonais engagent une brigade blindée de leur côté, c'est encore mieux. En effet, les Alliés ne disposent plus du *shift* blindé, mais en contrepartie la brigade japonaise sera normalement détruite, et comme ce sont toutes des unités de qualité 5, elle ne pourra pas être reconstruite. Si les Japonais perdent leur trois brigades, la conquête des îles japonaises n'en sera que plus facile.

De plus, cette analyse se base sur l'engagement par les Japonais d'unités d'élite, de qualité 7, soit des bataillons (mais alors il ne devrait pas y en avoir trop), soit une ou plusieurs de leur trois (trois, pas une de plus) divisions de qualité 7. Si ce sont des divisions, elles auront toutes les chances de périr définitivement.

Donc, normalement, avant d'atteindre les Bonins (c'est-à-dire l'archipel où se trouve Iwo Jima), les conquêtes alliées ne devraient pas poser de problème.



DIFFICILE SOLUTION

Pas de problème ? Voire. Car on a supposé jusqu'ici une quasi-absence de réaction japonaise. Cela ne peut être à peu près garanti que si les Alliés ont l'initiative (ou si la flotte combinée n'existe plus, mais il ne faut tout de même pas se faire trop d'illusions). Or, pour avoir cette initiative, il faut que les Alliés aient nettement plus de points à dépenser que les Japonais. Cela peut se produire de deux façons. Soit en diminuant les ressources japonaises, soit en forçant les Nippons à des dépenses qui ne leur feront pas plaisir.

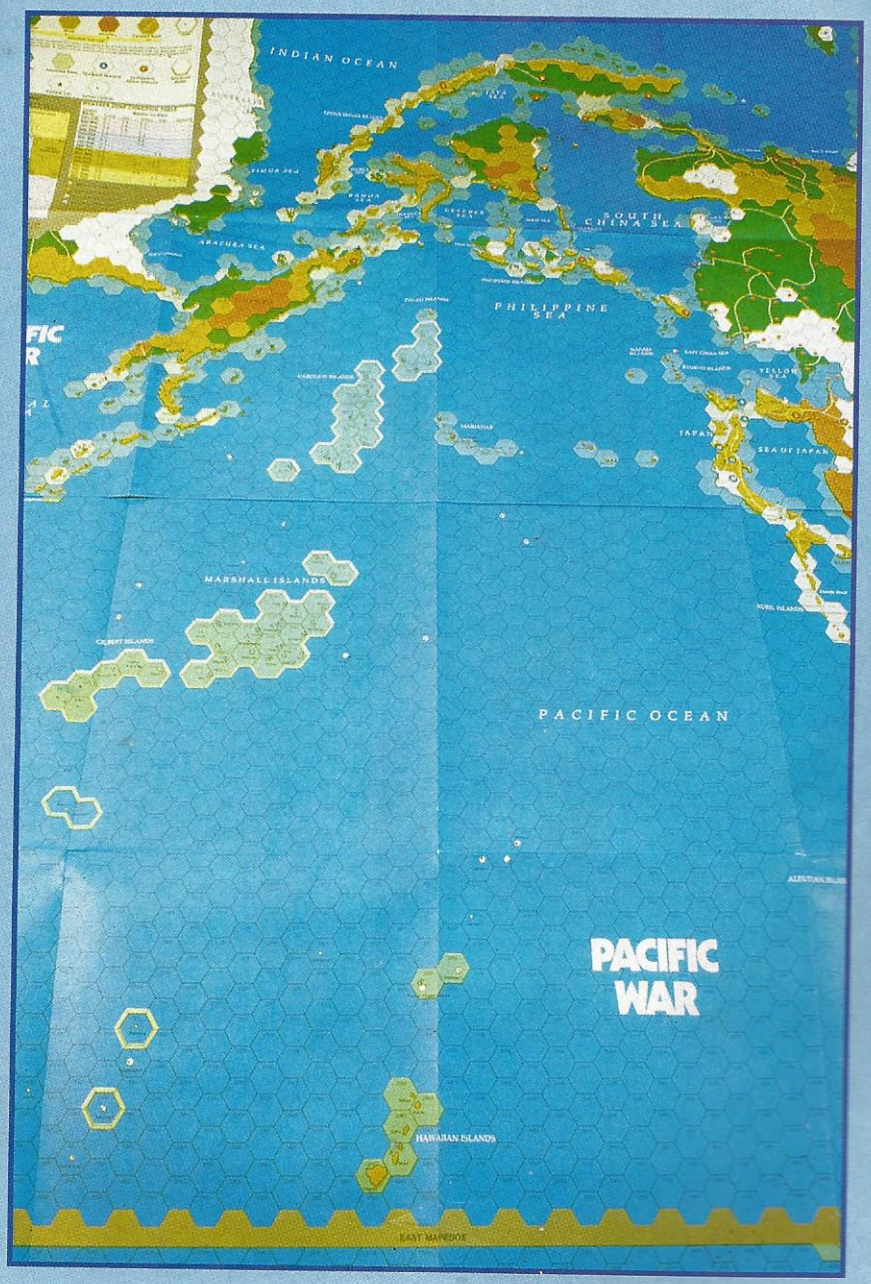
La première solution est difficile, du moins si l'on veut arriver à des résultats notables. Une guerre sous-marine très active aboutit à des résultats qui commencent à devenir tangibles à la fin de 1943. En fait, avant février 1943, les sous-marins ne sont pas très efficaces. (En termes historique, cela est tout à fait justifié d'ailleurs. Les détonateurs des torpilles américaines du début de la guerre étaient en effet défectueux, et avaient tendance à ne pas exploser en cas de coup au but direct. C'est-à-dire que plus le tir était précis, et moins il avait de chance de donner un résultat. Le problème ne fut résolu que progressivement à partir de 1943). Mais il est tout de même avantageux de les maintenir hors-carte en guerre stratégique. Tout d'abord, cela force le Japonais à engager un minimum d'escorteurs s'il ne veut pas voir commencer à fondre trop vite sa flotte marchande. Ces escorteurs, ce seront autant de destroyers et transports rapides en moins sur la carte. Et puis, cela donnera au moins la satisfaction au joueur allié de couler quelques navires japonais en 1942, considérée généralement comme une année de disette de ce point de vue. Ensuite, la guerre sous-marine, si peu efficace qu'elle soit en 1942, coule toujours quelques navires marchands nippons, et c'est toujours cela qu'il ne sera pas nécessaire de couler plus tard. Un sou est un sou, un cargo est un cargo, et il n'y a pas de petit profit. D'autant plus que cela incitera le Japonais à acheter (avec ses précieux points de commandement) tous les cargos qu'il pourra. Pour l'avenir, mais surtout pour garder au moins son niveau initial. Enfin, les sous-marins hors-carte font quelque chose d'utile sans coûter le moindre point de commandement, et cela, soyez-en certains, n'est pas un mince avantage en 1942.

Un point important au passage. Il est très important de retirer tous les sous-marins de la carte, et d'essayer de limiter les

pertes le plus possible. Les Alliés ont au total 86 sous-marins sur la carte en décembre 1941. Avec les renforts de janvier 1942, ils en auront 92 s'ils n'encaissent aucune perte. Or, de 88 à 89 sous-marins hors-carte, on change de colonne sur la table de résolution de la guerre sous-marine, et on multiplie les pertes en navires marchands japonais par environ 3,5 ! Mais, en tout état de cause, il ne faut pas en attendre de miracles.

Ensuite, les centres de ressources nippons de la sphère de coprospérité asiatique. Ici aussi, la marge de manœuvre est faible. L'essentiel se trouve sur des îles, donc il faut y débarquer. Les îles se trouvent, rapidement, loin à l'intérieur du périmètre japonais. Les enlever en 1942 est donc, pour ainsi dire, impossible, d'autant que les défenseurs bénéficieront d'un bon terrain défensif. Bornéo, Java et Sumatra où se situent 84 % des ressources sont couvertes de jungles et de montagnes, quand ce ne sont pas les deux mélangées — et c'est le cas le plus fréquent !

Donc, comme il n'est pas question de bénéficier de la supériorité navale, autant ne pas y songer. Sauf, bien entendu si les Japonais laissent aux Alliés une ouverture en or. Mais on ne gagne pas des guerres en comptant sur la bêtise de l'adversaire. En tout cas pas nos guerres de papier et de carton. Et en 1943, me direz-vous ? Pourquoi pas… ? Mais je vous rappelle qu'en 1943, avec justement le renouveau de la supériorité navale alliée, commence la Grande Croisade dans le Pacifique Centre, qui mobilisera l'élite des armées de terre, de l'air et de mer des forces alliées. Une bonne partie des dents de l'Occident seront occupées à se « mordre » un chemin vers le Japon. Quant au reste, nous allons bientôt voir où il devrait se trouver si tout se passe bien.



Quel sera notre Verdun ?

Nous venons de voir qu'il serait difficile avant 1943 de diminuer sensiblement la capacité économique du Japon. Mais n'y a-t-il pas néanmoins de moyens de lui faire dépenser ses points de commandement de manière efficace ? Certainement, et de surcroît, en passant outre, dès 1942, le problème presque partout crucial de l'infériorité navale des alliés.

La solution, c'est Falkenhayn qui l'avait, pendant la Première Guerre mondiale : forcer l'adversaire à se battre en un endroit où il doit le faire, dans des conditions très défavorables pour lui. Falkenhayn choisit Verdun. Il échoua, en partie à cause de l'obstination imbécile de Joffre et de Castelneau, mais surtout parce que les rêves de gloire du *Kronprinz* firent oublier la stratégie d'attrition alors même qu'elle commençait à porter ses fruits.

Nous ne tomberons pas dans ces erreurs. Mais quel sera donc notre Verdun ? Tout simplement, la Chine. Les Alliés ont en Chine un avantage faramineux sur les Japonais : ceux-ci sont obligés de passer par leur Q.G. « Chine », au coût exorbitant, pour toutes leurs activations sur le territoire chinois. Surtout, toutes ces activations leur coûtent le triple du tarif normal.

De plus, un des premiers soins de tout joueur japonais consciencieux est de retirer de Chine tout ce qui peut ressembler à une unité valable. Ceci parce que, d'une part le coût d'offensives en Chine est très élevé, il y a donc bien meilleur emploi des points de commandement ; d'autre part, si le Japon veut vraiment conquérir la Chine, il est bien plus rentable de couper la Chine du reste des Alliés en envahissant l'Inde (nous reviendrons d'ailleurs sur ce détail qui est loin d'en être un). Et puis surtout, le Japon n'a pas trop de divisions de bonne qualité, et il n'est certainement pas question d'en gaspiller sur des théâtres d'opération inactifs.

Tout cela pour dire qu'à la mi-1942, les forces japonaises en Chine seront vraisemblablement réduites, non pas à une peau de chagrin, mais en tout cas à un gros tas d'unités s'étalant du mauvais au médiocre en terme de qualité.

Voilà donc un théâtre où le Japon va devoir se battre en payant cher l'activation d'unités peu efficaces. Mais doit-il vraiment se battre ? Absolument ! Car si les Alliés débouchent sur la côte chinoise, c'est catastrophique : le niveau d'initiative stratégique, si chèrement acquis par le Japon, se déplace en faveur des Alliés lorsque ceux-ci capturent pour la première fois un aérodrome ou un port contrôlé par le Japon. Ce niveau d'initiative stratégique est capital : celui qui l'a bénéficie de nombreux petits bonus en détection et en combat. De plus, c'est un modificateur pour le jet de points de commandement américain du début de chaque mois, qui détermine le nombre de points de commandement dont disposent les Alliés. Enfin, à chaque enchère en points de commandement, pour déterminer quel joueur mènera la prochaine opération, celui qui a l'initiative stratégique peut ajouter cinq fois son niveau d'initiative à son enchère.

Ce que les Japonais auront difficilement gagné au début de 1942 en prenant les hex. de ressource, en coulant des navires alliés, ils le perdraient si les Alliés capturaient quatre ou cinq ports chinois. Ce serait dramatique.

Mais ce n'est pas fini. Les ports chinois donnent sur la mer de Chine ou la mer Jaune, c'est-à-dire à quelques hex. seulement du Japon lui-même. Les Alliés disposeraient donc de bases à une encablure du centre nerveux de l'empire du Soleil Levant, dès le début de 1943…

Cela ne se peut, bien entendu. Les Japonais résisteront donc, avec toutes les forces nécessaires pour éviter une telle catastrophe. Cependant, le moyen le plus efficace pour éviter de tels désagréments n'est pas pour le Japon de se battre en Chine.

L'enjeu indien

En effet, une fois les Indes néerlandaises, la Malaisie et les Philippines prises, le seul moyen de ravitailler une offensive en Chine, se trouve en Inde. Si la route de Birmanie est coupée, il faut en passer par la Bosse, *The Hump*, c'est-à-dire le pont aérien au-dessus de l'Himalaya, qui double tous les coûts d'activation.

Pour qu'une offensive en Chine soit réalisable, il faut donc conserver l'Inde d'une part, et il est pratiquement indispensable de garder ouverte la route de Birmanie, faute de quoi l'augmentation des coûts d'activation rendra peu intéressante la stratégie chinoise.

Heureusement, garder l'Inde est très loin d'être impossible. Il s'agit avant tout d'une guerre terrestre, qui se déroule près de bases alliées. Sans compter les divisions britanniques de l'armée des Indes (et les autres unités du déploiement – *set-up* – initial) présentes sur place dès 1941, les Alliés reçoivent jusqu'en juin 1942 une

La guerre du Pacifique ce n'est pas seulement les combats aéronavals de l'océan... En Chine aussi se déroule une lutte titanesque. Affiche américaine de soutien à la Chine.

petite dizaine de bonnes divisions (de qualité 6 et plus), et les premières divisions de *Marines* en été. C'est largement suffisant, compte tenu du terrain, pour résister farouchement aux Japonais en Birmanie, même en tenant compte des besoins à d'autres endroits sur la carte.

Il est bien évident qu'il faudra faire des sacrifices. Mais il faut bien se dire qu'en définitive, si les Japonais veulent absolument s'installer en Nouvelle-Guinée, dans les Gilberts ou même les Samoa, tout cela n'est pas bien grave. Ce sont des territoires sans importance, et qu'il ne sera même pas nécessaire de reconquérir plus tard.

Faire payer les Nippons

Par contre, faire payer les Nippons pour leurs points de ressource est un devoir, à la fois moral, et intéressé. De plus, ce n'est pas bien difficile. Il faut seulement avoir un peu l'habitude du jeu pour bien appréhender le *timing*, et savoir à quel moment il est nécessaire de replier les bonnes unités, afin d'éviter qu'elles ne soient éliminées, et où envoyer des renforts, surtout les régiments d'infanterie et de *Marines* américains, qui, eux, peuvent être perdus, mais qui donneront un fil à retordre non négligeable aux attaquants en bandes molletières.

Le plus important est d'obliger les Japonais à utiliser le plus possible leurs bonnes divisions là où ils sont forcés de passer vite, afin qu'elles soient moins disponibles pour attaquer ensuite. Point d'importance pour notre stratégie.

Normalement, une bonne défense des Indes néerlandaises, et l'envoi de la majorité des renforts terrestres dans la zone indo-birmane devrait permettre de conserver ouverte la route de Birmanie.

Mais il ne faut pas se leurrer. Les lignes de ravitaillement peuvent être coupées par mer, et il faudra probablement y livrer bataille. Cependant, on se trouve là tout près d'un bord de carte, et aussi d'un Q.G. allié. Il est donc facile d'amener des renforts, facile de sauver les navires endommagés, d'autant plus que l'on dispose d'une cale sèche à Trinconmalee.

Les Japonais, à l'inverse, doivent parcourir de très grandes distances pour amener leurs navires. Ils ne peuvent non plus en amener trop. Les forces alliées, dans le Pacifique Centre ainsi qu'en Australie, doivent être surveillées. La simple menace d'une petite *task-force* australienne débarquant sur les atolls des Marshalls est déjà trop grave pour les Japonais. Et l'importante flotte qui se rassemble à Pearl Harbour ne demande que de savoir l'essentiel de la flotte combinée à l'autre bout du monde pour lancer le raid de Doolittle, ou même tenter un débarquement gênant.

Le gros des porte-avions nippons ailleurs, il devient réaliste de résister sur mer. On se battra à portée de bases aériennes alliées, pour une fois ; mais il s'agira surtout de combats de surface. Les Alliés reçoivent dès 1942 de nombreux destroyers, croiseurs et même cuirassés, qui peuvent être envoyés au fur et à mesure en Inde.

Une option sur une victoire rapide

Ainsi, on risque fort de voir se répéter, ailleurs, la campagne de Guadalcanal. Ce qui, à long terme, ne peut être qu'à l'avantage des Alliés. En tout état de cause, un effort déterminé dans la région, compte tenu du mauvais terrain en Birmanie, devrait normalement aboutir à une stabilisation du front. Il sera alors possible de dégager quelques bonnes divisions (ou d'utiliser des renforts) pour les envoyer en Chine.

Il est peu réaliste de compter sur une offensive avant la deuxième moitié de 1942. La bataille pour la route de Birmanie sera difficile, et il faudra le temps de reconstituer des divisions, de les amener à pied d'œuvre, et surtout d'amasser un petit stock de points de commandement.

En attendant, il peut être intéressant de tenter un coup de main sur Hanoï. Il faut, à cet effet, avoir pris soin de placer à proximité, dès le départ, une paire des meilleures armées chinoises. Alors que la bataille fait rage du côté de Rangoon, ces armées, accompagnées d'une troisième, de moins bonne qualité, pour absorber les pertes, attaqueront Hanoï. Si cela marche, tant mieux. Sinon, tout ce que les Alliés auront perdu, c'est une unité à 10 *steps* de qualité 1.

Le début de l'offensive en Chine devrait sensiblement alléger la tâche des défenseurs de la Birmanie. En effet, il va être nécessaire pour le Japon de réagir. En fait, il s'agit avant tout d'une course contre la montre. Lequel des deux camps prendra l'ascendant sur l'autre ? Si les Japonais parviennent à prendre l'Inde (difficile), ils sauvent leur Chine. Si à l'inverse les Alliés parviennent non seulement à conserver l'essentiel de la Birmanie mais aussi à monter une offensive importante en Chine, ils prennent une bonne option sur une victoire rapide.

Le reste ne devrait pas poser de grandes difficultés. Jusqu'au printemps de 1943, l'effort principal des Alliés se situera en Chine. À partir du printemps, il faudra éventuellement dégager quelques unités essentielles pour les redéployer dans le Pacifique Centre. Là, l'offensive peut commencer dès que l'on est certain de disposer de la supériorité navale sur le Japon, c'est-à-dire entre juillet et octobre, selon les pertes encaissées plus tôt, et la disponibilité des nouveaux avions.

On remarquera que cette stratégie alliée est sensiblement différente de celle mise en œuvre historiquement. Il se trouve que cette dernière fut plus fondée sur des problèmes de politique intérieure américaine que sur des bases rationnelles. Mais si la raison présidait aux guerres, elles seraient probablement moins nombreuses, et la guerre du Pacifique n'aurait probablement jamais eu lieu. Quoique. ■

Jean-Louis Beaufils

Fiche technique

Wargame en anglais édité par Victory Games (traduction disponible).

Nombre de joueurs : **2 mais possibilité de jouer en équipes**

Échelles : **opérationnelle/stratégique ; 1 pion = 1 bataillon ou régiment/brigade, ou division de 15 à 90 avions, ou 6 destroyers, ou 2 croiseurs ou 1 cuirassé ou porte-avions ; 1 hexagone = 160 km ; 1 tour de jeu = 2 jours**

Matériel : **2340 pions, 2 cartes, 56 pages de règles, 21 scénarios, nombreuses aides de jeu**

Temps de jeu : **de 2 à 100-150 heures pour la grande campagne.**

Jouabilité en solitaire : **faible**

MIDWAY ET GUADALCANAL
MODIFICATION DE RÈGLES

DE NOMBREUX JOUEURS SONT FASCINÉS PAR LES WARGAMES NAVALS. LE SUCCÈS DE LA SÉRIE DES *FLEET*, CELUI DU BON VIEUX *FLAT TOP* ET MÊME DE NOTRE *AMIRAUTÉ* LE CONFIRMENT AMPLEMENT. LE DUO *MIDWAY* ET *GUADALCANAL*, DE L'ÉDITEUR AMÉRICAIN AVALON HILL, NE MANQUE PAS NON PLUS D'ATTRAITS POUR LES PASSIONNÉS. CEPENDANT, LES NOMBREUSES BIZARRERIES DES RÈGLES, CONÇUES POUR UN PUBLIC NON AVERTI PLUS QUE POUR DE VRAIS AMATEURS D'HISTOIRE, POSENT UN PETIT PROBLÈME. HEUREUSEMENT, LE MATÉRIEL EST DE GRANDE QUALITÉ ET UN PEU DE RÉFLEXION VIENT À BOUT DES PIRES DIFFICULTÉS, EN SOULIGNANT AU PASSAGE LES CARACTÈRES ORIGINAUX DES JEUX NAVALS EN « DOUBLE INSU ».

LE CHOIX DES BOMBES

Un passage en revue des règles s'impose. Il faut affirmer d'emblée, qu'à moins de débuter dans l'art du wargame, le livret des règles « optionnelles » doit être considéré comme faisant partie des règles de base. Par ailleurs, la lecture attentive des notes historiques, qu'il s'agisse du récit des opérations ou des caractéristiques des unités engagées, est hautement recommandée, surtout si vous connaissez mal ces extraordinaires faits d'armes. On comprend alors pourquoi il est capital d'insister sur les finesses du repérage, cœur de tout système de simulation de bataille navale et, plus encore, aéronavale. Dans la guerre du Pacifique, qui voit le premier peut frapper le premier et c'est alors lui qui gagne. Les frappes simultanées donnent en général des matchs nuls. Seule exception à ce principe : la bataille des Marianne, en 1944, où les attaques aériennes japonaises, lancées bien avant les américaines, se sont brisées sur un véritable mur de chasseurs — il est vrai que les *Hellcats* étaient dirigés à la perfection grâce au radar, et la plupart des bombardiers nippons sont tombés avant même d'apercevoir la flotte US : en fait, le principe sus-mentionné avait été respecté au niveau des combats aériens.

Notons d'abord une curiosité : il est proposé de placer les fiches d'opérations de façon visible par les deux adversaires (2c). Il s'agit évidemment d'une absurdité, dans un jeu qui exige un maximum de « brouillard ».

Ensuite, une grosse anomalie, surtout sensible dans *Midway* : l'absence de marqueurs indiquant si les bombardiers préparés lors du *Ready step* (3b) sont porteurs d'armement anti-navire (bombes perforantes pour les avions « D », torpilles pour les « T »), ou de bombes explosives, utilisées contre les bases terrestres. La célèbre valse-hésitation des armuriers japonais à Midway disparaît ! Il n'est pas bien difficile de fabriquer quelques marqueurs *ad hoc*. Vous pouvez même vous servir des marqueurs de torpilles des combats de surface pour indiquer l'armement anti-navires, leur absence impliquant un armement anti-bases terrestres.

MAIS OÙ SONT-ILS ?

Les chapitres 3d3 et 15, concernant les reconnaissances aériennes (*Air search*), prêtent à une discussion capitale. En effet, l'efficacité de ces reconnaissances est bien trop grande dans le cadre de ces règles. Il suffit, même si l'on joue l'option 15b, d'insister sur l'hex. où l'adversaire vous a signalé « quelque chose », pour finir par obtenir tous les détails. Il est impossible de passer sur un hex. où se trouve une flotte sans la voir ! Or, les épisodes de repérage plus ou moins erronés sont légion dans l'histoire de la guerre du Pacifique. Voilà une règle qui, au prix de beaucoup d'honnêteté, vous offrira un bien plus grand réalisme.

1) Lorsque le joueur *chercheur* annonce le trajet de l'un de ses avions et que le *cherché* constate que celui-ci passe au-dessus d'une de ses escadres, c'est le *cherché* qui lance les deux dés de repérage, comme l'indique la règle 15a1, avec les modificateurs au dé du *chercheur* (notez que le +6 ne s'applique que si la base appartient au *chercheur* !). Attention : il faut un jet de dés pour chaque escadre dans l'hex.

2) En cas d'égalité ou de supériorité du dé du *cherché*, le *chercheur* ne saura même pas qu'il y a quelque chose dans l'hex. (car son adversaire doit, bien sûr, lancer les dés discrètement, ou les lancer « pour la frime » à chaque hex. fouillé).

3) En cas de supériorité du dé (modifié) du *chercheur*, celui-ci devra faire preuve d'honnêteté et renseigner son adversaire. Mais comment ? Il est pour le moins étrange que ce soit lui qui décide des erreurs commises par le pilote de l'avion de reconnaissance. Il va par conséquent lancer un troisième dé…

a — Renseignements de niveau 1

Si le dé du *chercheur* est supérieur au dé du *cherché*, mais inférieur au double de ce dernier, le renseignement sera « une escadre de tant de vaisseaux ». Le chiffre dépend du troisième dé. 1 : la moitié du chiffre réel. 2 : les deux tiers. 3 : les trois quarts. 4 : le chiffre réel moins un. 5 ou 6 : le chiffre réel. 7 : le chiffre réel plus un. 8 : le chiffre réel plus un tiers. 9 : le chiffre réel plus deux tiers. 0 : le double du chiffre réel. Arrondissez toujours au plus proche, ou au chiffre supérieur si vous obtenez x,5 (ainsi, 5/2 = 2,5 = 3).

b — Renseignements de niveau 2

Si le dé du chercheur est égal ou supérieur au double du dé du « cherché », mais inférieur au triple, le renseignement sera « une escadre de tant de vaisseaux » (chiffre réel). Si le troisième dé donne 1 (ou 0 ou 9 si l'escadre comporte effectivement des transports, AP ou APD), ajouter (même si c'est faux !) : « les vaisseaux principaux sont des transports ». Si le troisième dé donne 4 (ou 2 ou 3 si l'escadre comporte effectivement des croiseurs lourds, CA), ajouter : « les vaisseaux principaux sont des croiseurs lourds ». Si le troisième dé donne 7 (ou 5 ou 6 si l'escadre comporte effectivement des cuirassés, BB), ajouter : « les vaisseaux principaux sont des cuirassés ». Si le troisième dé donne 0 (ou 8 ou 9 si l'escadre comporte effectivement des porte-avions, CV ou CVL), ajouter : « les vaisseaux principaux sont des porte-avions ». Note : il est interdit de placer dans une même escadre des porte-avions et des transports.

c — Renseignements de niveau 3

Si le dé du *chercheur* est égal ou supérieur au triple du dé du *cherché*, le renseignement sera « une escadre de tant de vaisseaux » (chiffre réel). Ajouter « les vaisseaux principaux sont des porte-avions » s'il y en a, « des cuirassés » s'ils existent et que les porte-avions sont absents, « des croiseurs lourds » si il y en a et que cuirassés et porte-avions manquent, « des transports » s'il y en a et qu'il n'y a ni cuirassés, ni porte-avions, ni croiseurs lourds. Si le troisième dé donne 1, 2 ou 3 : ajouter que le nombre des vaisseaux cités est la moitié de leur chiffre réel. 4, 5, 6 ou 7 : leur chiffre réel. 8, 9 ou 0 : le double de leur chiffre réel.

Cette règle devrait vous permettre de simuler l'imprécision des comptes-rendus des éclaireurs de l'époque. Rassurez-vous, elle est plus facile à utiliser qu'à lire ! Elle s'applique aussi, bien entendu, à la reconnaissance navale (3d5/15a3).

Toujours en matière de repérage, les raids aériens doivent eux aussi repérer leur cible avant de l'attaquer (sauf s'il s'agit d'une base). On ne peut en effet que s'étonner du principe stipulant que, lorsqu'une flotte est repérée, il soit possible de l'attaquer sans autre forme de procès. Les exemples historiques fourmillent pour affirmer le contraire. De plus, cette correction ajoute au jeu un élément capital : l'angoisse du chef d'escadrille qui craint de rater la flotte ennemie (et le dernier espoir de la flotte en question !). Cependant, si celle-ci a déjà été repérée ou suivie (*shadowed*) durant ce tour, les raids bénéficient d'un bonus de +2 au repérage pour des renseignements de niveau 1, +4 pour le niveau 2, +6 pour le niveau 3. Cette fois, l'attaquant peut lancer son propre dé, puisqu'il sait que l'ennemi est là et qu'un repérage de niveau 1 lui suffit.

Enfin, n'hésitez pas à utiliser les options 15b (éclaireur abattu) et 15c (nouveaux éclaireurs). À ce propos, en suivant le processus inverse de celui de la création d'éclaireurs, on peut supprimer un hit sur une unité aérienne en éliminant simultanément un éclaireur (scout) du même type. Il suffit que les deux pions se trouvent en même temps en case *Arming* lors du *Ready step*.

À L'ATTAQUE !

Le mécanisme des combats est simple. Les concepteurs ont trouvé un moyen astucieux pour tous les régler de la même façon. Mais ils n'ont apparemment pas décelé certains problèmes d'application. Ainsi, l'effet des modificateurs de bombardement se dilue lorsque le nombre de bombardiers augmente. On peut de la sorte, en concentrant assez de B-17, dont l'inefficacité sur les navires est notoire, envoyer par le fond n'importe quel cuirassé ! Reprenons donc la revue de détail.

D'abord, une précision (4b5). Un pion retourné (réduit) parce que l'attaquant a obtenu un *combat number* double du sien conserve un éventuel marqueur de *hit*. Il ne se débarrasse de celui-ci que s'il est retourné à la suite d'un simple *hit* (*combat number* de l'attaquant supérieur mais non double) subi alors qu'il portait un marqueur « 2 *hits* ».

Ensuite, une remarque concernant l'ensemble des B-17 (faciles à reconnaître, ce sont les seuls quadrimoteurs alliés). Leur facteur de défense mérite d'être égal à leur facteur de combat air-air. S'ils étaient peu efficaces contre les bateaux, ils étaient presque invulnérables face à la DCA ou aux *Zéros* de 1942.

Passons aux bombardements. Pour éviter la dilution des DRM avec l'augmentation du nombre des bombardiers, deux remèdes :

— Les DRM négatives doivent être appliquées à chaque pion attaquant (et non à chaque attaque). Simplement, la valeur d'un pion ne pourra descendre au dessous de 2 pour un pion normal, de 1 pour un pion réduit.

— Les DRM positives doivent être transformées en DRM négatives, et appliquées au défenseur (pas de limite autre que celle indiquée par la règle 4b3). Ainsi, le +3 qui s'ajoute à la force des avions torpilleurs en cas d'attaque bilatérale devient un -3 retranché du *combat number* du navire torpillé.

A propos de DRM, le -1 pour les bombardiers à haute altitude qui attaquent une base paraît superflu. Et le -4 pour le bombardement d'une base à moyenne altitude ne doit s'appliquer qu'aux bombardiers-torpilleurs (« T »), non aux bombardiers « M », dont c'est le métier !

OPTIONS VARIÉES

Les « options » sont très inégales.

Au chapitre *Combat* (11), le *Free roll marker* est amusant. La règle sur les dommages infligés aux avions sur des bases et vaisseaux endommagés mais non détruits est intéressante. La règle *Dead in the water* (épave, 11c) est obligatoire. De même, la règle sur les réparations (11d) ; les réparations sur les bases doivent même être plus importantes : disons un *hit* en moins à chaque tour (jour ou nuit) en l'absence de bombardement de la base ; de plus, la base peut récupérer après une élimination (à la première réparation, on remet le pion sur la carte, côté réduit et avec 2 *hits*, lors de la phase de fin de tour). La règle sur l'espacement des navires japonais (11f) est, elle aussi, réaliste.

Enfin, il faut des sous-marins ! Utilisez des pions de récupération pour les figurer. Il est interdit de les placer dans les zones ou hex. d'apparition de flottes adverses, ou de les y faire pénétrer avant le tour suivant cette apparition. Les sous-marins ne bougent (d'un hex.) qu'aux tours impairs. Ils n'ont pas le droit d'entrer dans un hex. de base adverse. Immunisés contre tout repérage, ils repèrent normalement l'adversaire. De plus, ils ne peuvent attaquer qu'une flotte qu'ils ont eux-mêmes repérée, comme les raids aériens (voir plus haut). La règle 11e3 convient pour leurs attaques (rajoutez une DRM de -2 pour les sous-marins américains en 1942, -1 si vous créez un scénario 1943). Mais ensuite, le joueur victime de l'attaque lance un dé et ajoute le nombre de destroyers (les navires, pas les pions) dans la flotte attaquée :

— 11 à 14 : sous-marin matraqué, hors-jeu pour la suite ;

— 15 ou plus : sous-marin coulé, 2 points de victoire pour son adversaire. Le joueur allié double le nombre de ses destroyers pour cette opération.

Les options *Mouvement* (12) sont toutes nécessaires à une simulation correcte, sauf peut-être la 12c2. Précisons qu'une CAP (12b3.3 et 4) protège toutes les forces amies situées dans son hex. Mais surtout, ajoutons que, grâce au radar et aux avertissements de leurs commandos d'observateurs, les chasseurs alliés en case *Ready* peuvent être placés en *Low CAP* à l'instant où un raid japonais arrive dans leur hex., tandis que les bombardiers en *Ready* peuvent aussi décoller (ils sont placés dans l'hex. de leur base ou porte-avions). Ce décollage d'urgence est limité à la valeur du *Normal launch factor*. Les autres avions en *Ready* peuvent être replacés en *Arming*.

L'option *Vagues d'attaque* (13) est tout aussi capitale pour une simulation fidèle.

De même pour les options *Chasseurs* (14). Mais il semble sensé de considérer que les tirs des avions de la CAP et des escorteurs sont simultanés. Même chose, bien sûr, pour les tirs des avions de la CAP attaquant des bombardiers et les ripostes des dits bombardiers.

Les options *Recherche* (15) ont été évoquées plus haut.

À LA TORPILLE ET AU CANON !

La façon de simuler les combats de surface (16) comporte bien des négligences. Répétons d'abord qu'une attaque n'est possible que si les unités attaquantes ont elles-mêmes repéré leur cible (mais, pour les besoins de la règle 16a, tenez compte de l'ensemble des repérages effectués). Passons ensuite au déroulement des combats navals.

Lors de la mise en place, on considérera qu'un pion DD intact (ou deux DD réduits) peut suffire à constituer une ligne de bataille. Ensuite, si le combat a lieu la nuit, le joueur américain peut demander à ce que la mise en place se fasse sur les lignes de jour s'il possède des croiseurs ou des cuirassés. La nuit toujours, il n'y a pas de modificateur de demi-portée, ni pour les canons (16g1) ni pour les torpilles (16h1.3) et au contraire un -2 au delà de cette demi-portée, sauf pour les tirs des cuirassés américains.

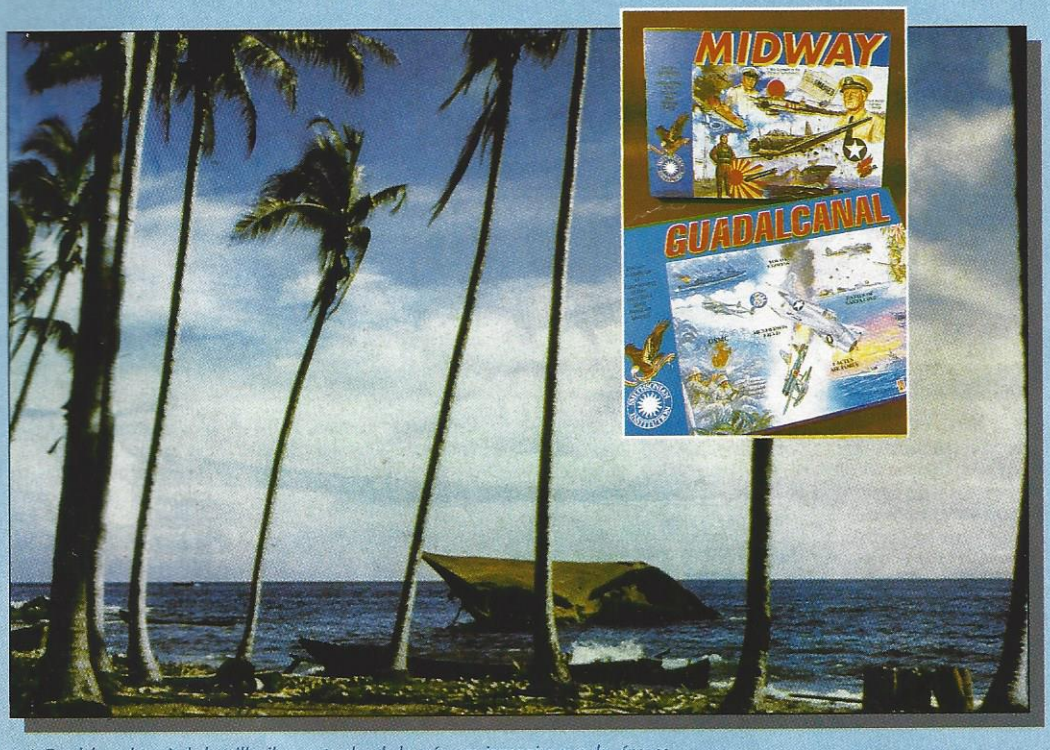
À propos de torpilles... La règle les obligeant à suivre une rangée d'hex. est tout bonnement absurde. Elles peuvent atteindre tout objectif situé à bonne portée, du côté où elles sont tirées, dans l'arc délimité par les flèches rouges du schéma en bas de la p. 45 du manuel. Notez leur lancement en secret avant le mouvement, par exemple « DD # 1 tel hex. torpille vers tel autre hex ». Ensuite, même si le navire qui les a tiré est coulé au canon, elles poursuivent leur route (pourquoi s'arrêteraient-elles !). Leurs effets sont résolus après ceux des tirs au canon, en regardant si un navire se trouve dans un hex. traversé par leur trajectoire (de centre d'hex. à centre d'hex.).

Quant aux canons, ils doivent bien sûr tirer simultanément, et la cible de chaque navire doit être indiquée avant le début des tirs. Enfin, si une flotte bombarde une base après un combat naval, ses facteurs de tir sont divisés par deux (elle a moins de temps).

Des problèmes multiples, donc, mais faciles à résoudre. Par ailleurs, mention Bien pour la règle de *Surprise nocturne* (16k).

Au total, un matériel superbe, des règles aisément perfectibles : *Midway* et *Guadalcanal* forment un duo de choc, qui pourrait donner lieu à des extensions « méditerranéennes », par exemple. Mais ne terminons pas sans proclamer l'intérêt des parties multi-joueurs (17) et surtout des parties avec arbitre (18). L'arbitre évite aux joueurs les efforts d'honnêteté parfois surhumains qu'ils doivent faire en son absence, comme dans tout jeu en double aveugle. Et je vous assure qu'il s'amuse au moins autant que les joueurs ! ■

Droits réservés



A Guadalcanal, après la bataille, il ne reste plus de la présence japonaise que des épaves...

FRANK STORA

Les scénarios à la loupe

Je n'évoquerais ici que les quatre scénarios principaux : *Midway*, *Salomons Orientales*, *Santa Cruz* et *Guadalcanal*.

— Dans tous les cas, on peut donner un ou deux points au joueur qui réussit à éliminer une base ennemie pour chaque tour où celle-ci est éliminée à la fin des combats. Deux points pour Midway, Port Moresby, Henderson Field, Espiritu Santo, Rabaul. Un point pour les autres.

— Dans tous les cas aussi, on ne peut baser d'avions terrestres multimoteurs qu'à Midway, Port Moresby, Espiritu Santo, Rabaul. Fini les escadres de B-17 à Henderson Field et les Betty aux Shortlands. Cette dernière base ne peut d'ailleurs accueillir que des avions à « point jaune ».

— Dans tous les cas encore, on peut sortir de la carte (mais si, il n'y a pas de mur autour). Cependant, les Japonais ne peuvent sortir que par le nord et l'ouest, les Américains par le sud et l'est. Une telle sortie est définitive.

Midway

Règle spéciale — Pour débarquer toutes leurs troupes à Midway, les transports japonais doivent y passer sans bouger deux tours pendant lesquels la base américaine doit être éliminée à la fin de la phase de combat.

A la fin de chacun des deux tours, on considère que chaque transport intact a débarqué 5 points de troupes, et chaque transport réduit seulement 2,5 (débarquement total maximum : 30 points). À la fin du second tour, l'Américain lance trois dés (des D10 !). Si le total est au moins égal au nombre des troupes japonaises débarquées, le débarquement est repoussé. Sinon, l'île change de mains.

Règle additive — Sous-marins : 1 japonais, 12 américains (l'essentiel des sous-marins japonais étaient concentrés au nord-ouest d'Hawaï, attendant la flotte US, mais celle-ci avait quitté Pearl Harbor avant leur arrivée).

Salomons Orientales (7c)

Règle 7c4.3 — Si l'APD japonais est réduit avant d'avoir débarqué ses troupes, le Japonais ne marque que 5 points pour ce débarquement.

Règle 7c4.5 — Ajouter à la fin : « le premier jour ».

Règle additive — Sous-marins : 12 japonais, 6 américains.

Santa Cruz (7d)

Le scout japonais du *Chikuma* est le QQ (non le SS).

Règles additives — Lors des tirs antiaériens américains, ajouter 1 au dé américain.

— Sous-marins : 12 japonais, 10 américains.

Guadalcanal (7e)

Règle 7e4.2 — Si un AP japonais est réduit avant d'avoir débarqué ses troupes, le Japonais ne marque que 5 points pour ce débarquement.

Règle 7e4.4 — Inutile. Voir le commentaire sur les réparations dans l'article.

Règle 7e4.5 — À remplacer. Si le *Hiyo* est utilisé, le Japonais doit lancer un dé au début de chaque tour. Au premier 1, la vitesse du *Hiyo* tombe à 2 et il faut appliquer une DRM de -1 ensuite pour le reste de la partie. Au second 1, sa vitesse tombe à 1 et l'utilisation des avions devient impossible pour le reste de la partie.

Règles additives — Lors des tirs antiaériens américains, ajouter 2 au dé américain.

— Lors des attaques (air-air, air-surface, air-sol) menées par des avions japonais de la Marine (point blanc), enlever 1 au dé japonais (pilotes novices, insuffisamment formés).

— Sous-marins : 12 japonais, 12 américains.

F.S.

Un scénario original : la bataille de la mer de Corail

Première bataille de porte-avions de l'histoire, la bataille de la mer de Corail n'est pas décrite dans *Guadalcanal*, alors qu'elle était peut-être le meilleur scénario du vieux *Flat Top*. Si vous disposez aussi du jeu *Midway*, vous pouvez cependant la simuler sans difficulté, en prélevant les pions nécessaires tantôt dans une boîte, tantôt dans l'autre. Ci-dessous, sauf indication contraire, les pions sont pris dans la boîte *Guadalcanal*.

Un petit rappel historique d'abord. Au début de mai 1942, alors que l'opération *Midway* est déjà en préparation, l'état-major japonais décide un débarquement à Port Moresby, capitale de la Nouvelle-Guinée, afin de précipiter la chute de l'île. Les transports sont escortés par une force de croiseurs et de porte-avions centrée sur le duo *Shokaku-Zuikaku*, précédés par le petit *Shoho*. En face, les Américains, ayant eu vent de l'affaire, envoient trois *task forces* : l'une constituée de croiseurs et les deux autres axées respectivement sur le *Lexington* (surnommé *Lady Lex*) et le *Yorktown*. Celui-ci doit, avant de rejoindre son compère, nettoyer le secteur de Guadalcanal (déjà surveillé par les Américains) d'une force légère japonaise.

La bataille suit un cours assez curieux, puisqu'elle commence le 7 mai par une double méprise. Persuadés d'avoir repéré un porte-avions américain, les Japonais lancent toutes leurs forces aériennes sur le malheureux pétrolier *Neosho*, qui coule non sans avoir bien résisté. De leur côté, les Américains, croyant avoir découvert la principale escadre nipponne, se ruent sur le groupe du *Shoho* et écrasent le petit porte-avions. Le lendemain, les deux adversaires se repèrent bel et bien en même temps et lancent toutes leurs forces dans la bataille. Le *Lexington*, gravement touché, succombe à une explosion alors que l'on avait pu croire le navire sauvé. Le *Yorktown* est lui aussi durement atteint. Côté japonais, le *Shokaku*, touché à plusieurs reprises, s'en tire de justesse. Mais, alors que trois semaines de réparations suffiront au porte-avions US, le bâtiment japonais sera indisponible plus de trois mois. De plus, autre élément capital que l'on retrouvera régulièrement par la suite : les deux groupes aériens japonais sont décimés et le *Zuikaku* est lui aussi hors-jeu jusqu'en août. En revanche, les Américains parviennent à récupérer la plupart de leurs pilotes tombés en mer, abattus ou à court d'essence, grâce à des recherches systématiques qui n'étaient pas organisées chez les Japonais.

Stupéfaits par la réaction américaine, les Japonais craquent et replient leur flotte de transports. La victoire tactique était à eux, mais ils venaient de connaître leur premier échec stratégique.

1) *Calendrier* — Du 4 mai, tour 1, au 8 mai, tour 5 (29 tours).

2) *Forces alliées* (les numéros des *task forces* ne sont pas historiques)

TF 11 : sur un hex. numéroté 11.

2 CA — *Chicago* et *Australia* (utilisez le *San Francisco* et le *Northampton*, mais donnez à celui-ci un facteur de torpilles de 2 avec une portée de 3).

1 CL — *Hobart* (utilisez le *Helena*, en lui ajoutant un facteur de torpilles de 2 avec une portée de 3).

1 DD — # 10 réduit.

TF 16 : en zone V.

1 CV — *Lexington* (utilisez le *Saratoga*, son *sister-ship*) : 1 F8, 2 F8, B8, S8, T8, *scout* N (tous avions de la boîte *Midway*).

2 CA — *Minneapolis, New Orleans.*

1 DD — # 8.

TF 17 : en zone IV.

1 CV — *Yorktown* (boîte *Midway*) : 1 F3, 2 F3, B3, B5, T3, *scout* O (boîte *Midway*).

3 CA — *Astoria* (boîte *Midway*), *Chester* (utilisez le *San Francisco* de la boîte *Midway*), *Portland.*

1 DD — # 9.

TF 18 : en zone V.

Utilisez le pion AP # 1 réduit pour simuler le *Neosho* et son escorte. Ce pion rapporte 1 point au joueur américain chaque fois qu'il passe un tour de jour sans bouger, empilé avec un porte-avions US (deux points si les deux porte-avions sont là). Il peut sortir de la carte par le bord sud. Si le Japonais repère cette TF et que le dé rouge donne un nombre impair, tous les renseignements devront être donnés comme si la TF se composait d'un CV, deux CA et cinq DD.

4 sous-marins.

Bases : Port Moresby et Australie (base ayant des capacités illimitées et située dans un hex. A12 hypothétique). Avions : 1 FG8, 2 FG8, 3BG3, BG38, 1BG22, 2BG22, BG43, scouts AA, BB, KK, LL, MM, NN, ZZ. Les B-17 (pions BG43 et ZZ) ne peuvent être basés à Port Moresby.

Bases ennemies : Lae (réduite) et Rabaul.

3) *Forces japonaises*

Strike Force : en zone VII.

2 CV — *Shokaku* : 1SF, 2SF, 1SD, 2SD, 1ST, 2ST, *scouts* AA, EE. *Zuikaku* : 1ZF, 2ZF, 1ZD, 2ZD, 1ZT, 2ZT, scouts BB, FF.

2 CA — *Haguro, Myoko.*

1 DD — # 11.

Attack Force : à Rabaul (F1).

1 CVL — *Shoho* (pion *Zuiho*) : 1 ZHF, ZHTP, scout HH.

4 CA — *Aoba, Furutaka, Kako, Kinugasa* (pour le *Kako*, utilisez le *Kumano*, mais considérez que ses facteurs sont les mêmes que ceux des trois autres).

1 DD — # 20 (réduit).

Convoy Force : à Rabaul (F1).

1 CS (porte-hydravions) — *Kamikawa Maru* (pion *Chitose*, mais défense 2c et mouvement 2) : scout RR. Points de victoire : comme un CL.

3 CL — *Tenryu, Tatsuta, Yubari* (pions *Nagara, Sendai, Jintsu*, mais réduire de 1 tous les facteurs (minimum 1).

1 DD — # 15.

2 AP — # III (boîte *Midway*), # IV.

Pour chaque tour passé sans bouger par un pion AP dans l'hex A6 (Port Moresby), le Japonais marque 6 points (3 si le pion est réduit), à condition que le pion Port Moresby soit éliminé à la fin de la phase de combat de ce tour.

Support Force : en M6.

1 DD — # 19 (réduit).

1 AP — # V (réduit).

Cette force doit se rendre en N6 au premier tour et y rester jusqu'à ce qu'elle ait été attaquée ou jusqu'au tour 2 du 5 mai. Jusqu'à ce tour, pour chaque tour passé sans bouger en N6 par le pion AP V, le Japonais marque 2 points.

4 sous-marins.

Bases : Lae (réduite) et Rabaul. Avions : 1KS, 2KS, 3KS, 1KY (réduit), 2KY, 2AG4 (réduit), 1AG2, AG252, AG253, AG6 (réduit), 2TN (réduit), scouts MM, NN, SS, TT. Seuls les chasseurs peuvent être basés à Lae.

Bases ennemies : Port Moresby et Australie (A12).

4) Règles spéciales

— Repérage. En raison du temps nuageux, le bonus de repérage de jour n'est que de +2, et le bonus par point de mouvement supplémentaire dépensé dans l'hex. n'est que de +1.

— Combats. Manque de pratique, sans doute… La précision des bombardements et de la DCA, comme l'efficacité des combats aériens, ont été très médiocres dans cette bataille. Toutes les attaques air–sol, air–surface ou contre des avions (air–air ou DCA) doivent supporter un malus de 1 au dé.

F.S.

Historique

La bataille de Guadalcanal

L'île de Guadalcanal reste un symbole de la Seconde Guerre mondiale dans le Pacifique, au même titre que l'attaque de Pearl Harbor, l'incroyable victoire américaine de Midway, les plages sanglantes de Tarawa, le « tir aux pigeons des Mariannes » ou le champignon atomique d'Hiroshima. Or, si la possession de Guadalcanal, dans l'archipel des Salomons, et de son aérodrome de Henderson Field (1) fut à l'évidence un élément clé des combats dans cette région, la focalisation des deux adversaires sur cet objectif généra la plupart des affrontements entre porte-avions de la Deuxième Guerre mondiale.

Un tournant de la guerre

Les opérations dans ce secteur, étalées sur plus d'une année, constituent le véritable tournant de la guerre dans le Pacifique. Cette gigantesque campagne d'usure représente en fait l'application presque parfaite de la stratégie américaine, élaborée bien avant la guerre, en même temps qu'elle fut le tombeau des espérances japonaises.

Le jeu *Flat Top* (2) d'Avalon Hill permet de retracer les combats les plus cruciaux de cette zone, ceux de l'année 1942. Ce wargame présente des qualités remarquables, sur le plan de l'exactitude historique comme sur celui de la jouabilité, où sa complexité provient essentiellement d'une simulation très fine des conditions de la guerre aéronavale dans cette période, liée à une présentation relativement confuse des règles du jeu.

Les stratégies en présence

La politique expansionniste du Japon finit par pousser les États-Unis à l'action. Au début de 1941, à la suite des menées nippones en Indochine française, ils mettent en place un embargo économique insupportable pour le Japon et exigent un retrait complet de l'Indochine, de la Chine et de la Mandchourie. Dès lors, la guerre apparaît inévitable aux responsables japonais. Pleinement conscients de la supériorité du potentiel industriel américain, ceux-ci vont développer une stratégie agressive devant permettre la conquête de gages suffisamment significatifs pour amener un règlement négocié du conflit à leur avantage.

De l'autre côté du Pacifique, la perception de la menace japonaise est très précoce : dès 1905, puis en 1918, un plan de défense contre le Japon des possessions et des intérêts américains est élaboré. Il sera régulièrement actualisé. Globalement, il s'agit de rester d'abord sur la défensive, puis, une fois la montée en puissance commencée, d'opérer une première contre-offensive et de détruire les capacités offensives de l'ennemi. Enfin, l'attaque finale conduira à l'invasion du Japon, préparée par un blocus étroit et la conquête de bases de départ rapprochées.

De Pearl Harbor à Midway

Le 7 décembre 1941, la *Kido Butai* (la flotte d'attaque japonaise) lance un raid surprise sur Pearl Harbor. Simultanément, des convois de transport de troupes amènent à pied d'œuvre quatre armées japonaises : la XXV[e] doit s'emparer de Singapour en longeant la péninsule malaise, la XV[e] doit envahir la Birmanie et couper l'ultime voie de ravitaillement terrestre vers la Chine, la XVI[e] vise les Indes néerlandaises et leur pétrole, enfin la XIV[e], en débarquant aux Philippines, protégera le flanc des autres armées.

À Pearl Harbor, l'attaque n'est qu'un demi-succès, les huit cuirassés présents sont tous plus ou moins touchés (deux perdus définitivement) mais les trois porte-avions de la flotte américaine du Pacifique sont absents et les installations vitales de la base restent opérationnelles. Toutefois, les Japonais conservent l'initiative et, en quelques mois, atteignent, avec des pertes minimes, leurs objectifs de la première année. Un compromis doit alors être trouvé entre les plans d'une marine ambitieuse et agressive, convaincue de la nécessité de porter de nouveaux coups à un adversaire affaibli tant que la supériorité numérique et qualitative lui reste acquise, et une armée rendue prudente par son enlisement en Chine où ses forces demeurent pour l'essentiel engagées. Il s'agira de rompre les communications entre l'Australie et les États-Unis en s'emparant du reste de la Nouvelle-Guinée et de l'archipel des Salomons, puis des Nouvelles-Hébrides, de la Nouvelle-Calédonie, des Fidjis et des Samoas. Déjà, la Nouvelle-Bretagne et la Nouvelle-Irlande sont tombées. Sur le site de Rabaul, dans la première, sera installée une redoutable base aéronavale. Le 26 janvier, les îles de Guadalcanal et de Tulagi, dans le sud des Salomons, sont occupées également. Sur la première, les Japonais entreprennent la construction d'un terrain d'aviation, sur le seul emplacement propice de la zone.

Au mois de mai 1942, ils tentent un assaut amphibie sur Port Moresby, au sud de la Nouvelle-Guinée, qui doit leur permettre de terminer la conquête de la plus grande île du monde. Les Américains connaissent très tôt les intentions de leur adversaire, dont ils ont « cassé » le code opérationnel. Ils décident de réagir avec vigueur en employant tous les moyens disponibles : deux *Task Forces* centrées autour des porte-avions *Lexington* et *Yorktown*. En face, sont déployés trois porte-avions : un léger en protection de la flotte d'invasion, le *Shoho*, et deux grands en couverture, le *Shokaku* et le *Zuikaku*. Cette première bataille aéronavale de l'histoire, dite de « la mer de Corail », va se solder par une victoire tactique des Japonais et une victoire stratégique des Américains : les premiers perdent le petit *Shoho* contre le grand *Lexington* pour les seconds, mais doivent renoncer à l'opération sur Port Moresby.

Pendant ce temps, l'amiral Yamamoto veut contraindre la flotte américaine à se concentrer et à accepter un combat décisif. L'objectif choisi doit donc être vital pour l'adversaire. À ses yeux, seule une attaque sur l'île de Midway, prélude à un assaut sur Hawaï, répond à ce critère. Il réussit à faire accepter le principe de son plan, sans qu'une date soit toutefois fixée. Le raid sur Tokyo du 18 avril, mené par des bombardiers bimoteurs B25 exceptionnellement lancés par le porte-avions *Hornet*, change

Droits réservés

tout. Pour tous les responsables japonais, la possession de l'île apparaît indispensable à la sécurité de l'empire nippon.
Une flotte énorme est rassemblée mais, convaincus de leur supériorité (3), les Japonais attribuent trop de moyens à l'attaque de diversion sur les îles Aléoutiennes (deux porte-avions embarquant une centaine d'appareils). D'autre part, ils n'attendent pas que les unités engagées en mer de Corail soient de nouveau opérationnelles, malgré un délai d'attente réduit (le *Shokaku* est endommagé et le *Zuikaku*, qui a perdu beaucoup d'avions, reste indemne). Quatre grands porte-avions japonais (*Akagi, Kaga, Soryu, Hiryu*) vont donc devoir affronter trois grands porte-avions américains (*Enterprise, Hornet* et le *Yorktown* sommairement réparé en un temps record de ses avaries en mer de Corail) ainsi que l'aviation renforcée basée sur Midway. Plus grave encore, leur adversaire connaît de nouveau à l'avance leurs préparatifs et pourra prépositionner ses unités. Trois porte-avions sont détruits, le quatrième le sera ultérieurement après avoir néanmoins coulé l'infortuné *Yorktown*. L'invasion de Midway n'est plus possible, le reste de la flotte japonaise fait demi-tour.
L'équilibre est presque rétabli ; désormais les Américains peuvent mener une campagne d'usure en attendant le renforcement de leur flotte.

La campagne de Guadalcanal

La contre-offensive commence par le débarquement à Guadalcanal de la 1ère division de l'*US Marines Corps* à Guadalcanal le 8 août. Surpris, les Japonais décrochent sans se battre mais ils reviennent sur l'île dès le 18 et concentrent des forces pour reprendre la piste d'aviation, rapidement achevée par les Américains et autour de laquelle ils sont regroupés, faute de pouvoir tenir l'île entière. Cependant, le sort de Guadalcanal va d'abord se jouer dans les eaux environnantes : le jour, grâce aux appareils basés sur sa base aérienne de Henderson Field (*Cactus Air Force*) les Alliés peuvent ravitailler sa garnison. La nuit, ce sont les navires japonais, notamment les destroyers du contre-amiral Tanaka (surnommés « l'Express de Tokyo »), qui prennent l'avantage, grâce à l'entraînement de leurs équipages en combat nocturne et à leurs meilleures torpilles (*Long Lance*).
Le premier affrontement a lieu la nuit suivant le débarquement américain. Les Alliés perdent quatre croiseurs lourds. Leurs transports, encore à demi pleins, doivent se replier vers le sud, d'autant que la couverture aéronavale de l'opération (3CVs, 1BB et leur escortes) s'est déjà mise à l'abri des avions japonais basés à Rabaul la veille.
Le 20 août, une attaque, trop hâtivement organisée, échoue et les assaillants sont anéantis. Le 12 septembre, la 35e brigade japonaise lance un assaut féroce contre les *Marines* qui résistent. Les 23 et 24 août, à l'occasion de l'escorte d'un petit convoi de renfort vers Guadalcanal, se déroule la bataille des Iles Salomons Orientales. Le *Shokaku* et le *Zuikaku*, plus le *Ryujo* (léger) affrontent le *Saratoga* et l'*Enterprise*. Ce dernier est légèrement touché, le *Ryujo* coulé et les renforts japonais doivent faire demi-tour.
Les sous-marins japonais rétablissent rapidement l'équilibre. Torpillé le 31 août, le *Saratoga* est retiré du service pour trois mois ; le 15 septembre le *Wasp* est coulé. Dans la nuit du 11 au 12 octobre, l'arrivée conjointe de convois de renforts des deux camps provoque la bataille du cap Espérance. Les débarquements ont lieu, les Japonais perdant un CA et un DD contre un DD aux Alliés.
Du côté japonais, la XVII[e] armée est maintenant à pied d'œuvre (2[e] et 38[e] divisions, plus des chars). Le 23 octobre et pendant deux jours, la bataille va faire rage, les *Marines* subissent leur plus difficile épreuve mais réussissent à repousser leur adversaire avec de lourdes pertes. La flotte japonaise, qui a bombardé régulièrement Henderson Field de nuit avec des BBs et des CAs, déploie ses porte-avions (*Shokaku, Zuikaku, Junyo, Zuiho*) au large des îles Santa Cruz, prêts à exploiter la conquête du terrain d'aviation américain. Les Alliés réagissent et engagent l'*Enterprise* et le *Hornet* en deux TFs. Ce dernier est coulé, alors que l'*Enterprise*, protégé par le tir antiaérien du BB *South Dakota*, est durement atteint. Le *Shokaku* et le *Zuiho* sont sévèrement endommagés. La marine impériale perd en outre une centaine d'appareils avec ses derniers équipages d'élite, formés avant la guerre, elle ne peut donc pas bénéficier de la pénurie de son adversaire en CVs (deux en réparations) face à ses quatre unités indemnes.
Exsangues, les *Marines* de Guadalcanal sont relevés par le XIV[e] corps (2[e] division de *Marines*, 25[e] division d'infanterie, division *America*), suffisamment puissant pour chasser les Japonais de l'île. Refusant la défaite, ceux-ci tentent de renforcer la XVII[e] armée avec une division fraîche (28e). Les deux nuits du 12 au 15 novembre vont se dérouler de violents engagements de surface : lors du premier, les Alliés perdent deux croiseurs et quatre DDs contre 1 DD japonais, mais le BB *Hiei*, endommagé, sera achevé le lendemain par l'aviation. Les Américains engagent le lendemain deux BBs modernes (*Washington* et *South Dakota*) et détruise le BB *Kirishima* et un DD en perdant 3 DDs. Les bombardements nocturnes sur Henderson Field baissent en intensité et la *Cactus Air Force* détruit 7 des 11 transports japonais malgré la protection des *Zeros* des CVs *Hiyo* et *Junyo*. Le dernier engagement significatif se déroule le 30 novembre, « l'Express de Tokyo » coule un croiseur et en endommage trois autres, contre un DD coulé mais le quatrième assaut n'aura plus lieu. Au début du mois de février, les Japonais auront évacué l'île.

1

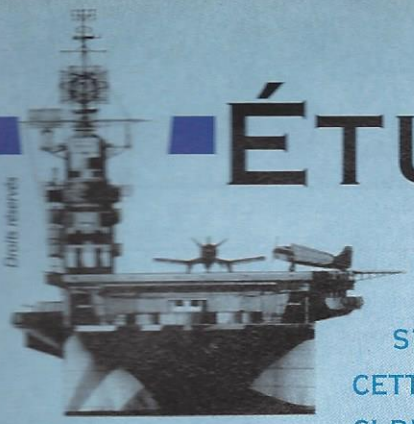
Abréviations en anglais	Signification en français	Catégorie pour l'observation
CV	Porte-avions lourd	Porte-avions
CVL	Porte-avions léger	Porte-avions
AV	Porte-hydravions	Bâtiment principal
CAV	Croiseur lourd porte-hydravions	Bâtiment principal
BB	Cuirassé	Bâtiment principal
CA	Croiseur lourd	Bâtiment principal
CL	Croiseur léger	Bâtiment principal
DD	Destroyer	Bâtiment secondaire
PG	Escorteur	Bâtiment secondaire
AP	Transport lent	Bâtiment secondaire
APD	Transport armé rapide	Bâtiment secondaire
AO	Pétrolier	Bâtiment secondaire
SS	Sous-marin	Sous-marin
	Avion armé (bombes ou torpilles)	Bombardier
	Avion non-armé	Intercepteur

Les enseignements de la campagne

Guadalcanal et ses environs furent le théâtre de la première contre-offensive américaine, lancée avec beaucoup de hardiesse et rendue possible par la victoire de Midway.
Les pertes des deux camps apparaissent relativement équilibrées mais, alors que les Américains les remplaceront sans difficultés, elles deviennent insupportables pour les Japonais. En effet, le degré d'instruction du citoyen américain moyen dépasse largement celui du Japonais. Cette disparité explique les différences énormes entre les deux pays dans le recrutement et la formation des « combattants-techniciens », notamment sensible pour l'aviation.
Sur le plan matériel, l'avantage américain deviendra écrasant ; les entrées en services sont multiples (en 1943 : 2 BBs, 6CVs, 9CVLs, 24 CVEs (Escorte), 4 CAs, 7 CLs, 128 DDs, 200 SSs) contre quelques-unes mineures à l'adversaire.
Les pertes terrestres sont également meurtrières mais plus difficiles à estimer car, à celles dues aux combats, il faut ajouter celles causées par le climat insalubre des îles du Pacifique. Or, les Alliés, dotés d'un système sanitaire performant, souffrirent moins de cet environnement que les Japonais, traditionnellement peu enclins à prendre soins de leurs combattants, notamment blessés ou malades. Cette situation s'aggrava, à la suite des réticences de l'armée de terre japonaise à intervenir dans cette zone et plus généralement dans des îles. Elle dépêcha peu de troupes de qualité et peu d'approvisionnement sur ce théâtre d'opération où l'effort principal s'effectua d'abord en Nouvelle-Guinée. La volonté affichée de développer une autre stratégie (écrasement de la résistance chinoise ou attaque de l'URSS pour soutenir l'Allemagne) et le manque de confiance dans la capacité de la marine à ravitailler ses unités éloignées, générèrent un antagonisme fâcheux entre les deux armes, les conduisant souvent à opérer indépendamment (4).
Cassé à Midway, enlisé à Guadalcanal, l'élan japonais ne renaîtra pas. Les prochains affrontements entre porte-avions se dérouleront en 1944 ; la bataille des Mariannes et celles du golfe de Leyte consacreront l'anéantissement de la flotte combinée, inéluctable depuis les échecs de Midway et de Guadalcanal. Mais les responsables japonais, si lucides avant la guerre dans leur évaluation du rapport de force et de son évolution à moyen terme, ne prendront pas conscience de la gravité de la situation avant ces défaites. Grisés par leurs succès initiaux, commandants et combattants japonais vont systématiquement surestimer les résultats obtenus au combat et sous-estimer leur adversaire. Cette désinformation poussera leurs dirigeants à entreprendre des opérations trop ambitieuses qui précipiteront leur défaite.

JEAN-PHILIPPE LIARDET

1) En hommage à un aviateur décédé en attaquant les porte-avions japonais à Midway. 2) Surnom donné par les Américains aux porte-avions japonais, dépourvus d'îlot pour certains. 3) Plusieurs simulations de la bataille (en fait des parties de wargame !) ont lieu, mais les juges-arbitres modifient les résultats quand ils deviennent trop négatifs... 4) Comme aux États-Unis, l'armée possède sa propre aviation, celle-ci n'étant pas une arme indépendante.


Droits réservés

ÉTUDE DE JEU

Droits réservés

APRÈS AVOIR EXPOSÉ LA SITUATION STRATÉGIQUE DANS LE PACIFIQUE EN CETTE ANNÉE 1942, NOUS VOUS PRÉSENTONS CI-DESSOUS LE JEU *FLAT TOP*, DE L'ÉDITEUR AMÉRICAIN AVALON HILL, JEU COMPLEXE MAIS FASCINANT, CONSIDÉRÉ DEPUIS DE NOMBREUSES ANNÉES COMME LE « GRAND CLASSIQUE » EN MATIÈRE DE SIMULATION TACTICO-OPÉRATIONNELLE DES OPÉRATIONS AÉRONAVALES DANS LE PACIFIQUE PENDANT LA SECONDE GUERRE MONDIALE. NOUS POURSUIVRONS PAR DES CLARIFICATIONS, DES CONSEILS ET DES AIDES DE JEU.

Sur la boîte apparaissent quelques lignes sur le contexte historique puis sur les principales caractéristiques du système de jeu et enfin sur les cinq scénarios proposés. À cela il faut ajouter un avertissement déconseillant cette simulation aux débutants.

À l'ouverture de la boite, on trouve :

— une carte de grande taille (110x70 cms) en carton rigide d'une qualité graphique acceptable,

— les 1300 pions représentant les navires individuellement, les avions par groupes de tailles variables (de 1, 2, 5 et 10 points valant chacun 3 appareils) permettant ainsi de multiples combinaisons et les ajustements dus aux pertes. Si les différents marqueurs et les pions d'aviation sont très nombreux, ceux de navires le sont aussi : la plupart des grandes unités des deux camps présentes dans le Pacifique au début de la guerre, susceptibles d'y apparaître ou mises en service lors de la première année du conflit sont représentées ; certaines même ne figurent dans aucun scénario.

— deux cartes d'opérations par joueur, sur lesquelles seront disposées les unités.

— 3 cartes cartonnées regroupant les différentes tables.

— 2 carnets, chacun de plusieurs dizaines de pages identiques, formant au recto une reproduction de la carte principale (y compris le découpage en hexagones), et comportant au verso un tableau pour l'enregistrement des déplacements des formations aériennes et un autre pour celui du niveau des munitions des navires de ligne.

— le livret des règles du jeu, soit 20 pages de règles de base parfois confuses mais agrémentées de nombreux exemples très clairs, 7 de scénarios, 4 de règles optionnelles, 1 du concepteur sur son système de jeu, 3 d'excellentes notes historiques.

Dans un souci de compatibilité avec les règles du jeu, les abréviations utilisées sont celles en anglais (répertoriées et traduites dans les tableaux n° 1 et 2). Par ailleurs, les éléments des règles du jeu ne nécessitant pas d'explications seront uniquement évoqués, pour permettre une meilleure compréhension d'ensemble.

La préparation d'une partie se compose de plusieurs phases préliminaires. La première consiste à déterminer les conditions météorologiques initiales en fonction des instructions du scénario et à placer les marqueurs de direction du vent et ceux de zones nuageuses dans chacun des 8 secteurs climatiques de la carte principale.

Le jeu se déroulant en « aveugle », chaque joueur va donc devoir répartir ses unités navales et aériennes sur ses deux cartes d'opérations, dissimulées aux yeux de son adversaire. 14 groupes navals (TF : *Task Force*) sont disponibles pour les navires dont 9 aéronavales (comprenant des porte-avions). Une fois en vol, les appareils se répartissent en 35 formations aériennes (AF : *Air Formation*), à haute ou basse altitude. Les bases sont indiquées sur la carte principale, les 14 TFs et les 35 AFs sont représentées par des marqueurs numérotés.

Enfin, chaque joueur dispose ensuite d'une reproduction de la carte principale, également tenue dissimulée.

Une séquence de jeu commence toujours par une phase météorologique. Elle se poursuit par une série d'opérations simultanées, avec une phase d'opérations aériennes où les appareils sont armés et répartis en AFs, une phase de prévision des mouvement des TFs sur les cartes dissimulées individuelles (dessinés au crayon), une phase de filature où les unités surveillées et surveillantes sont déplacées sur la carte principale, une phase d'exécution des mouvements des TFs demeurées cachées (il s'agit en fait d'une confirmation ou d'une modification du tracé prévisionnel au crayon). Ensuite, la phase de mouvement aérien nécessite une détermination préalable de l'initiative. Celui qui l'obtient se déplace en premier sur la carte principale ou sur sa carte individuelle, suivant que ses unités sont ou non repérées ou en reconnaissance, et donc visibles par l'adversaire. Après les déplacements du second joueur, les combats interviennent dans un ordre précis : air/air, antiaérien, air/mer ou terre, de surface, sous-marin (et anti-sous-marins).

La dernière phase concerne la réparation des bases endommagées.

Pour pouvoir attaquer l'ennemi, il faut le découvrir. L'observation apparaît donc comme un élément essentiel mais délicat des règles. Dans *Flat Top* la qualité de l'observation varie (niveau 1, 2, 3 ; cf tableau n° 3) en fonction de la distance entre l'observant et l'observé (0, 1, 2, 3, hex.) de leurs natures respectives (TF, AF, garde-côtes) mais aussi d'autres variables (jour/nuit, météo, radar), informations toutes synthétisées dans un tableau très clair.

Pour chaque hex. de l'itinéraire d'une unité en reconnaissance, l'adversaire doit donc indiquer, s'il y a lieu de le faire, les unités repérées, et ce dans un rayon pouvant atteindre 3 hex. Dès lors, en se rapprochant, il devient possible d'améliorer le niveau d'observation.

La conduite des opérations aériennes est l'autre élément complexe du système de jeu, notamment dans sa phase de préparation (section 8).

Les bases aériennes et les TFs aéronavales possèdent toutes un compartiment personnalisé sur les cartes d'opérations, avec 4 cases servant au placement de leurs aéronefs : « juste atterris », « en rééquipement », « prêts à décoller » pour ceux au sol et autrement « en vol ». On y trouve également un certain nombre de potentialités : capacité d'accueil maximum en points d'aviation, type d'appareils acceptés, capacités de combat.

Deux autres indications nécessitent quelques développements. Le *Readying Factor* (RF) recouvre la capacité de la base ou du porte-aéronefs (CV, CVL, CAV, AV) à rendre ses appareils opérationnels, c'est-à-dire à les faire transiter d'une case à l'autre sans en sauter une : les appareils ayant atterris au tour précédent doivent être réarmés pour pouvoir décoller au tour suivant. Le choix des armes est à la discrétion des joueurs dans la limite des capacités des différents types d'appareils : bombes explosives (GP) contre les objectifs terrestres, bombes perforantes (AP) ou torpilles (T) contres les navires (les marqueurs correspondants à ces armes sont placés avec les groupes aériens). Un tableau récapitule les possibilités et les performances (BHT : *Basic Hit Table*, dénomination employée dans les règles pour le potentiel de destruction) de tous les appareils dans ce domaine, en fonction de la nature de l'objectif, de l'arme employée et du mode de bombardement utilisé (haute ou basse altitude, en piqué). Le potentiel des avions en combat aérien y figure également.

CLARIFICATIONS

Dans un souci de clarté, il est préférable de rajouter sur le tableau détaillant les capacités des appareils (*Allied* ou *Japanese Air Hit Tables*) des informations supplémentaires concernant leur vitesse (capacité de déplacement par tour en hex.) et leur autonomie (nombre de tours en l'air consécutifs possibles), importantes à garder à l'esprit avant même de les faire décoller. En cas d'emploi de la règle optionnelle sur les sous-marins, il faudrait par ailleurs indiquer la capacité anti-sous-marine des appareils.

La gestion des appareils au sol appelle une réflexion d'ensemble car elle conditionne la conduite des opérations à venir. En cas de modification du choix initial, le changement d'armement est long (il faut ôter les munitions avant d'en mettre d'autres le tour suivant), même si les appareils sont encore sur leur base, des hésitations peuvent s'avérer catastrophiques, celles de l'amiral Nagumo à Midway lui coûtèrent ses quatre porte-avions, surpris les ponts chargés d'avions armés prêts à décoller.

Le *Launch Factor* (LF) informe de la cadence de décollage de la base ou du porte-aéronefs. « 11/3 » correspond par exemple à : une cadence minimale de 1 à 3 points aériens, une cadence normale de 4 à 11, une cadence maximale de 12 à 22 (2x11). Dans leur tour de décollage, les appareils se servant de la première peuvent utiliser la totalité de leur capacité de déplacement ; ceux se servant de la deuxième n'utilisent que la moitié de cette capacité ; les autres doivent rester dans l'hex. de décollage. La combinaison optimale permet donc le décollage de 3 points d'aviation à cadence minimale plus 8 (11-3) à cadence normale et 11 (22-11) à cadence maximale, pour un total final de 22 à ne pas dépasser. Il existe cependant la

2

Abréviation en anglais	Terme anglais	Traduction
TF	*Task Force*	Groupe naval
AF	*Air Formation*	Formation aérienne
RF	*Readying Factor*	Capacité à manœuvrer les appareils au sol
LF	*Launch Factor*	Cadence de décollage des appareils
BHT	*Basic Hit Table*	Potentiel de destruction
AAF	*Anti Aircraft Factor*	Point de défense antiaérienne
VP	*Victory Point*	Point de victoire

3

Niveau	Informations devant être divulguées à l'adversaire
1	Annonce de la présence de TF ou d'AF dans l'hex, sans en donner le nombre, placement d'un marqueur représentatif quelconque sur la carte principale.
2	Nombre de TF(s) ou(et) d'AF(s) précis, placement des marqueurs correspondants, liste des catégories de navires ou d'appareils les composant, nombre d'unités par catégorie avec une marge de dissimulation de plus ou moins 50 % du nombre réel.
3	Le nombre de navires ou d'appareils par catégorie doit être fourni avec exactitude.
–	Le nom des appareils est dévoilé uniquement en cas d'attaque.
–	Le nom des navires est dévoilé uniquement à la fin d'une attaque aérienne si des assaillants survivent.

4

Récapitulatif des différents potentiels de destruction (sauf ceux des avions déjà regroupés dans un tableau).

Type d'arme ou de combat	BHT (abréviation pour capacité de destruction)
AA (Anti-Aérien)	4
Bombardement de cibles terrestres par l'artillerie des navires	8
Duel d'artillerie naval	2 à 12 (chaque joueur choisi sur 1 D6)
Torpilles de navires	États-Unis : 10, Japon : 15
Torpilles de sous-marins	États-Unis : 9, Japon : 11
ASM (Anti-Sous-Marins) (DD : 2 points, CL et PG : 1)	États-Unis : 2, Japon : 1

possibilité de substituer une cadence à une autre du moment qu'elle soit plus pénalisante, notamment pour conserver une certaine organisation des AFs.

La présentation de cette règle apparaît confuse : pour être bien compris les paragraphes 8.3 (1 à 3) et 8.4 doivent être suivis par la lecture des 14.8 (1 à 3) et 14.9.

Lors de leur décollage, les appareils sont répartis en AFs et disposés sur les compartiments leur correspondant de la carte d'opérations aériennes B. Plusieurs informations sont alors inscrites sur le tableau d'enregistrement (placé au verso de l'un des deux carnets) dans la colonne des AFs activées : le terrain d'aviation ou le navire d'où décollent les appareils, l'heure de décollage et celle d'atterrissage limite (fonction de l'autonomie) pour chaque type d'appareils.

Il faut se souvenir de l'impossibilité de réorganiser les AFs en dehors de l'hex. d'une base ou d'un CV ami.

Il reste conseillé, même quand on commence à bien maîtriser les règles, de mettre sur pied des AFs aussi homogènes que possible, les particularités du combat rendant inutiles les amalgames excessifs.

Le déplacement des TFs (sections 10, 11, 12) et celui des AFs (section 14) restent classiques et ne posent pas de problèmes particuliers de compréhension. On peut toutefois noter l'impossibilité pour les TFs, et aussi les AFs, de se déplacer dans le tour où elles échouent dans une tentative de filature (1/6 chance d'échec), et la possibilité d'atterrir de nuit, (risquée, notamment sur les porte-avions).

Le mécanisme de résolution des combats est le même pour tous les types d'affrontement qui, par ailleurs, ne peuvent avoir lieu qu'entre unités adverses détectées occupant le même hex.

Des combats aériens peuvent avoir lieu pendant la phase de déplacement des AFs (paragraphes 14.13 à 19) qui peut débuter par un combat si des AFs détectées des deux camps sont présentes dans un même hex. Cependant, seuls des intercepteurs peuvent tenter d'initier un combat (cf *Interception Table*). Si une AF en reconnaissance entre dans un hex. contenant des intercepteurs ennemis, ceux-ci peuvent l'attaquer. L'inverse reste impossible. D'autre part les combats aériens ne peuvent avoir lieu que dans un rayon de deux hex. autour d'une base ou d'un porte-avions, ou dans l'hex. de navire(s) des autres catégories.

Le combat aérien (section 16) se décompose en deux séquences : intercepteurs contre escorte de chasse (s'il y en a une), intercepteurs contre bombardiers. Si nécessaire, les premiers sont préalablement divisés entre les deux types d'adversaires.

Le combat est simultané, chaque type d'appareils utilise son BHT (*Air to Air*), les pertes causées à l'adversaire varient selon le nombre de points aériens engagés.

Mais il faut tout de même effectuer un jet de dé à 6 faces, le résultat modifiant le montant des pertes comme suit : 1(-2), 2 (-1), 3 ou 4 (pas de changement), 5 (+1), 6 (+2 ou « 1 » en cas d'astérisque). Ce mécanisme, qui concerne tous les types de combats, n'est indiqué qu'après les sections détaillant ceux-ci, soit en section 20, d'où une confusion certaine.

Consécutivement à l'affrontement entre intercepteurs et escorteurs, si aucun des deux camps n'obtient un avantage en appareils survivants supérieur ou égal à 2/1, les intercepteurs désignés pour attaquer les bombardiers agissent. Autrement, dans le cas d'un tel avantage pour les intercepteurs, ceux-ci peuvent se joindre aux appareils attaquant les bombardiers. Si l'avantage revient à l'escorte, l'attaque des bombardiers devient impossible.

Le combat antiaérien (AA) (section 17) utilise un BHT de « 4 » pour toutes les unités, le nombre de points AA étant indiquée sur la carte d'opérations pour les bases (AAF : *Anti-Aircraft Factor*) et sur leur pion (chiffre du milieu) pour les navires.

Les bombardiers doivent être répartis par objectifs avant le déclenchement du tir AA et ne peuvent pas être réorganisés différemment après. Les AAFs de tous les navires de la TF attaquée sont additionnés, les TFs non attaquées ne peuvent tirer. Ce tir AA est déclenché contre chaque AF assaillante par la TF sujette à l'assaut uniquement, quel que soit leur nombre. Par contre, si une AF comporte plusieurs types d'appareils (ou des appareils du même type attaquant différemment), un seul subit le tir d'une base. En cas d'attaque d'une TF, chaque navire ne peut faire feu que sur une seule catégorie d'appareils, chacune de celles-ci ne faisant alors l'objet que d'une unique attaque, d'un ou plusieurs navires groupant alors leurs AAFs.

Les attaques aériennes (section 18) sont effectuées par types d'appareils comme expliqué ci-avant. Le BHT utilisé dépendant, nous l'avons vu, des armes emportées.

Le combat de surface (section 19) apparaît plus complexe. Si un joueur le déclenche, l'autre ne peut se dérober et toutes les TFs de l'hex. sont concernées. Tous les navires impliqués sont montrés à l'adversaire, ils font ensuite l'objet d'une répartition secrète en trois groupes : ceux utilisant leur artillerie (nombre de gauche sur les pions), ceux utilisant des torpilles, ceux protégés par les autres ou en deuxième ligne ; les deux premières catégories sont actives immédiatement, la troisième uniquement en cas de percée.

La détermination du BHT du combat est originale : chaque joueur choisi secrètement un chiffre sur un dé à 6 faces, leur somme constituant le BHT de ce combat (2 à 12). Cette procédure représente le choix de la distance d'engagement fait par chaque camp, plus destructrice quand on la réduit.

Les adversaires totalisent alors leurs points d'artillerie et les répartissent entre les objectifs choisis en tenant compte d'une seule restriction : uniquement les BBs, CAs et CAVs peuvent tirer sur les BBs.

Le BHT doit être supérieur ou égal à 10 le jour et 7 la nuit pour que des attaques à la torpille soient effectives.

En choisissant un « 6 » la nuit, le Japonais détient donc toujours la possibilité de se servir de ses torpilles plus efficaces (BHT de 15, contre 10 aux Alliés).

Si, à la fin du combat, un des deux camps conserve un avantage en points d'artillerie supérieur ou égal à 3/1, il peut opérer une percée en utilisant alors la totalité de son potentiel contre celui des navires placés en deuxième ligne de son adversaire (torpillage impossible). Ces combats entraînent une dépense en munitions variables en fonction des types de navires et du BHT employé (cf tableau n°4).

L'accumulation des points de victoire (VP : *Victory Points*) permet d'obtenir le gain de la partie en détruisant ou endommageant des unités adverses et en déchargeant des APs ou des APDs dans les cases objectifs.

Enfin, parmi les règles optionnelles, certaines s'avèrent très intéressantes, notamment celles introduisant l'emploi des sous-marins, de nouveaux types de bombes, des aménagements du RF des bases ou des porte-avions en fonction des types d'appareils (certains se déplaçant de deux cases par tour et par RF, les bombardiers les plus lourds d'une case pour 2 RFs), rapprovisionnement des navires, des aggravations de pertes et des dommages différents pour les unités touchées.

Pour cette dernière option, il est préférable de s'en tenir aux dommages infligés aux porte-avions et aux bases mais sans pertes supplémentaires (D6 « 1 » et « 2 », sans effet). Il reste cependant préférable d'introduire progressivement ces règles complémentaires pour garder une certaine fluidité au jeu.

Flat Top date de 1981, des renseignements supplémentaires doivent donc être disponibles dans la revue officielle de la firme Avalon Hill, *The General*. J'effectue en ce moment quelques recherches dont vous pourrez bénéficier dans un prochain *Hors-Série jeux de Stratégie* de *Casus Belli*.

JEAN-PHILIPPE LIARDET

SCÉNARIO

LA DEUXIÈME BATAILLE DE LA MER DE CORAIL

En quelques mois seulement au lieu d'une année, les objectifs initiaux de l'offensive japonaise sont atteints, avec des pertes minimes. Un arbitrage entre les positions de l'Armée et de la Marine conduit à l'adoption du plan de « l'école australienne », menée par le chef du bureau des opérations de la Marine, le contre-amiral Shigeru Fukudomé. Il s'agit de couper les lignes de communications entre les États-Unis et l'Australie, à défaut d'une invasion de celle-ci, dont l'Armée ne veut pas, la considérant (à juste titre) comme au-dessus de ses possibilités. Pour cela, il faut d'abord terminer la conquête de la Nouvelle-Guinée et de l'archipel des Salomons puis, par la suite, s'emparer également des Nouvelles-Hébrides, de la Nouvelle-Calédonie, des Fidjis et des Samoas.

L'amiral Yamamoto soutient une stratégie différente. Pour lui, il faut forcer la flotte américaine à se regrouper et à combattre, et ainsi la détruire en un seul gigantesque affrontement, en profitant de l'actuelle supériorité de sa flotte combinée. L'objectif choisi pour la prochaine offensive doit donc s'avérer vital pour l'ennemi. À ses yeux, seule la conquête de l'île de Midway, prélude possible à un assaut sur Hawaï, répond à ce critère. Le raid du 18 avril sur Tokyo par les bombardiers bimoteurs B25 de Doolittle – exceptionnellement lancés du porte-avions *Hornet* – déclenchera l'exécution de ce plan (« MI »), jusque là accepté dans son principe mais sans qu'une date soit fixée.

ET SI... ?

Que se serait-il passé si le grand état-major impérial avait maintenu sa ligne de conduite initiale, en appréciant à sa juste valeur – essentiellement psychologique – le raid américain ? Rendu furieux par les résultats de la bataille de la mer de Corail qui ont conduit à l'abandon de l'opération sur Port-Moresby, il décide de la renouveler sur une plus grande échelle : Port-Moresby, mais aussi la nouvelle base alliée en cours de développement à Espiritu Santo, au Nord des Nouvelles-Hébrides, feront l'objet d'un assaut amphibie simultané. Escomptant peu de résistance, le grand état-major impérial dépêche néanmoins sur place la plus grande partie de la flotte, se donnant ainsi la capacité de surclasser toute réaction américaine et de conserver la supériorité aérienne dans cette zone, en attendant la mise en service de terrains d'aviation dans la région : ceux repris à l'adversaire et celui de Guadalcanal, en construction.

Les Américains, au courant des intentions japonaises grâce au décryptage de leur code opérationnel, décident de réagir en force pour éviter de voir le théâtre d'opération du Pacifique coupé en deux. L'affrontement décisif n'aura donc pas lieu à Midway, mais de nouveau dans la mer de Corail.

Ordre de bataille japonais

Groupe 1 (TFs 1, 2, 3, 4)
TF1 : CV *Akagi* (7 *Zero*, 7 *Val*, 8 *Kate*), CV *Kaga* (TF2) (7 *Zero*, 7 *Val*, 9 *Kate*), BB *Haruna*, CAV *Tone*, CL *Nagara*, 6 DD ; TF3 : CV *Soryu* (7 *Zero*, 7 *Val*, 7 *Kate*), CV *Hiryu* (TF4) (7 *Zero*, 7 *Val*, 7 *Kate*), BB *Kirishima*, CAV *Chikuma*, CL *Tenryu*, 6 DD.

Groupe 2 (TFs 5 et 14)
TF5 : CVL *Hosho* (3 *Val*), AS *Chiyoda*, AS *Nisshin*, 4 DD ; TF14 : BB *Yamato*, BB *Nagato*, BB *Mutsu*, CL *Sendai*, 5 DD.

Groupe 3 (TFs 6 et 10)
TF6 : CVL *Zuiho* (4 *Zero*, 4 *Kate*), CA *Myoko*, CA *Haguro*, 4 DD ; TF10 : BB *Kongo*, BB *Hiei*, CA *Atago*, CA *Chokai*, CL *Yura*, 4 DD.

Groupe 4 (TFs 7 et 11)
TF7 : CL *Jintsu*, AV *Chitose*, AV *Kamikawa*, 4 DD, 4 PG, 12 AP ; TF11 : CA *Kumano*, CA *Suzuya*, CA *Mikuma*, CA *Mogami*, 4 DD.

Groupe 5 (TFs 8 et 9)
CV *Junyo* (8 *Zero*, 6 *Val*, 4 *Kate*), CVL *Ryujo* (5 *Zero*, 7 *Kate*), CA *Nachi*, CA *Maya*, CA *Takao*, 5 DD.

Groupe 6 (TFs 12 et 13)
TF12 : BB *Ise*, BB *Hyuga*, CL *Kitakami*, 6 DD ; TF13 : BB *Fuso*, BB *Yamashiro*, CL *Oi*, 6 DD.

Groupe 7
TF14 : CL *Tama*, CL *Abukuma*, CL *Yubari*, 9 DD, 4 APD.

Bases disponibles (capacités nouvelles) : Kavieng, Truck, Rabaul (LF 16/7, RF 10, AAF 12), Gasmata (LF 6/3, RF 3, AAF 2), Buka (MC 6, LF 5/3, RD 2, AAF 2), Buin (LF 8/4, RF 5, AAF 5), Shortland, Tulagi, Lae (Capacités scénario E. Salomons), Buna (MC 18, LF 4/2, RF 2, AAF 2).

Capacités des porte-avions

nom	MC	LF	RF
Akagi	22	10/3	8
Kaga	24	10/3	9
Hiryu	21	8/3	7
Soryu	21	8/3	7
Hosho	05	2/1	2

En outre, la capacité d'accueil maximum en appareils (MC) du *Shokaku* et du *Zuikaku* est de 24 points chacun seulement (capacité opérationnelle réelle), celle du *Ryujo* de 12 points.

Appareils basés à terre : 25 *Zero*, 15 *Betty*, 12 *Nell*, 5 *Mavis*, 2 *Emily*, 4 *Rufe*.

Appareils basés sur AVs, BBs et CAVs : 8 *Pete*, 4 *Jake*, 4 *Dave*.

Position de départ des navires (objectif) :
- groupe 1 : n'importe où dans le secteur I ou II,
- groupe 2, 3, 4 : Rabaul (groupe 4 : Port Moresby)
- groupe 5 : entre le 4 juillet à 1000 par le bord Nord du secteur II,
- groupe 6 : entre le 4 juillet à 1200 par le bord Nord du secteur II,
- groupe 7 : entre le 4 juillet à 1400 par le bord Nord du secteur II (Espiritu Santo).

Règles spéciales : 12 navires maximum par TF (les APs ne sont pas pris en compte). Optionnel : les TFs d'un groupe doivent opérer dans le même hex. jusqu'à ce qu'elles aient atteint leur objectif ou soient attaquées. Le groupe 1 ne peut se scinder que suite à des pertes nécessitant le désengagement sous escorte d'unités endommagées.

Ordre de bataille américain

Groupe 1 (TFs 1 et 6)
CV *Enterprise* (9 *Wildcat*, 13 *Dauntless*, 5 *Devastator*), CV *Hornet* (TF6) (9 *Wildcat*, 12 *Dauntless*, 4 *Devastator*), CA *Minneapolis*, CA *New Orleans*, CA *Northampton*, CA *Vincennes*, CA *Pensacola*, CL *Atlanta*, 9 DD.

Groupe 2 (TF2)
CV *Yorktown* (8 *Wildcat*, 12 *Dauntless*, 4 *Devastator*), BB *North Carolina*, CA *Portland*, CA *Astoria*, 6 DD.

Groupe 3 (TF3)
CA *Louisville*, CA *Indianapolis*, CA *Saint-Louis*, CL *Honolulu*, CL *Nashville*, 12 DD.

Groupe 4 (TF4)
BB *Idaho*, BB *New Mexico*, BB *Mississippi*, CL *Raleigh*, CL *Detroit*, 3 DD, 4 PG, 4 AP.

Groupe 5 (TF5)
CA *Australia*, CL *Hobart*, CA *Salt Lake City*, CL *San Juan*, 6 DD, 2 AP.

Bases disponibles (capacités nouvelles) : Port Moresby, Australia, New Caledonia (LF 15/15, RD 8,), Espiritu Santo (E. Salomons), Ndeni, Gili-Gili.

Appareils basés à terre : à Gili-Gili, Port Moresby ou l'Australie : 6 B17, 16 B26, 8 B25, 12 P39, 1 *Catalina*, 12 P40, 3 *Beaufort* ; à New Caledonia, Ndeni ou Espiritu Santo : 5 *Catalina*, 6 *Wildcat*, 4 *Dauntless*, 2 *Avenger*, 6 P39, 4 B17, 2 *Hudson*.

Position de départ des bateaux (objectif) :
- groupe 1 : entre en jeu le 4 juillet à 0600 par le bord Sud du secteur VII de la carte,
- groupe 2 : entre le 4 juillet à 1700 par le bord Est du secteur VIII,
- groupe 3 : entre n'importe où dans le secteur VI,
- groupe 4 : entre le 4 juillet à 0600 par le bord Nord du secteur IV (Espiritu Santo ou Port Moresby),
- groupe 5 : entre le 4 juillet à 1200 par le bord Sud du secteur V (Port Moresby).

Règles spéciales : 18 navires maximum par TF (les APs comptent).

Sous-marins : si cette règle optionnelle est employée, chaque camp aligne 18 SS.

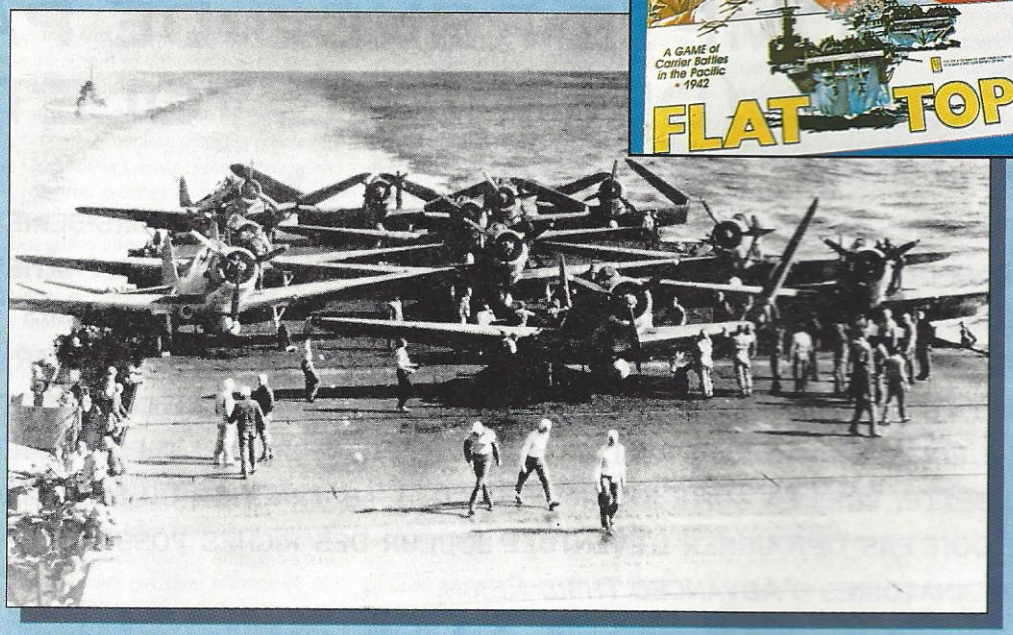
Conditions de victoire :
Sur le plan stratégique, la conquête de Port Moresby et d'Espiritu Santo clôt la partie en faveur du Japonais. Ses APs et ses APDs doivent y débarquer respectivement 180 et 60 points, augmentés de ceux éventuellement amenés par les Alliés. Si les deux bases résistent, les Alliés gagnent. Si une seule tombe la partie demeure nulle.

Sur le plan tactique, il s'agit de prendre en compte les pertes des deux camps : si l'un d'entre eux obtient un ratio supérieur à 1,5/1 en VPs dans ce domaine, il obtient une victoire marginale ; si le ratio atteint 2/1 la victoire devient décisive.

Durée de la partie : du 4 juillet à 06.00 au 8 juillet à 18.00.
(utiliser la *Time Record Chart* du scénario *Coral Sea*)

DES VARIANTES POUR FLAT TOP...

Droits réservés.



Le pont d'envol encombré de l'Enterprise quelques instants avant le déclenchement de la sanglante bataille de Midway. Seuls quatre de ces avions retourneront sur le navire.

VARIANTE N°1

SCÉNARIO DEUX : CORAL SEA

Avertis de l'opération contre Port Moresby grâce au décryptage des communications japonaises, les Américains décident de réagir vigoureusement. Deux *Task Forces*, centrées respectivement sur les porte-avions *Lexington* et *Saratoga* sont dépêchées sur place. Deux autres unités, l'*Entreprise* et le *Hornet*, de retour du raid de Doolittle sur Tokyo, ratent l'engagement de 24 heures. Leur présence aurait rendu celui-ci délicat pour les navires japonais engagés, les porte-avions lourds *Zikaku* et *Shokaku* et le petit *Shoho*, mais leur auraient donné la possibilité de mettre hors de combat les unités adverses présentes à Midway quelques semaines plus tard, rendant impossible la victoire américaine.

Ordre de bataille allié complémentaire : CV *Entreprise* (9 *Wildcat*, 12 *Dauntless*, 5 *Devastator*), CA *Northampton*, CA *Salt Lake City*, CA *Chester*, 6 DD.
CV *Hornet* (9 *Wildcat*, 13 *Dauntless*, 5 *Devastator*), CA *Vincennes*, CI *Nashville*, 4 DD.

Placement : l'*Entreprise* et son escorte entrent par le côté Est du secteur IV le 7 mai à 24 h00. Le groupe du *Hornet* fait de même le 8 à 06 h00, ce dernier ayant dû faire un détour pour récupérer une partie de ses appareils débarqués pour céder la place aux B25.

VARIANTE N°2

SCÉNARIO QUATRE : SANTA CRUZ

Le porte-avions *Hiyo*, *sister-ship* du *Junyo*, doit faire demi-tour avant le déclenchement de la bataille, à la suite d'ennuis de machinerie. Devant un adversaire plus puissant, les Américains n'auraient-ils pas perdu l'*Entreprise* (néanmoins endommagé) en plus du *Hornet* ? Les pertes japonaises (une centaine d'appareils abattus, le *Shokaku* et le *Zuiho* durement touchés) n'auraient-elles pas été minimisées, conférant pendant quelques semaines, voire quelques mois, une supériorité décisive à la *Kido Butaï* ?

Ordre de bataille japonais complémentaire : CV *Hiyo* (8 *Zero*, 7 *Val*, 3 *Kate*), 2 DD.

Placement : avec le *Junyo*.

VARIANTE N°3

SCÉNARIO CINQ : GUADALCANAL

Après la bataille de Santa Cruz, les Japonais disposent de deux porte-avions opérationnels, le *Junyo* et le *Hiyo*, contre le seul *Entreprise* américain, incomplètement réparé. Ils décident alors d'engager leurs cuirassés, maintenus en réserve dans la grande base de Truck (archipel des Carolines), pour fournir à l'attaque terrestre sur Henderson Field, à Guadalcanal, un redoutable appui-feu, en soutenant les quatre unités de la classe *Kongo* déjà sur place.
Les Américains, avertis des intentions de leur ennemi dont ils ont à nouveau décrypté le code opérationnel, décident de déployer leur propre flotte cuirassée au complet. Les anciennes unités, jusque là réservées à l'escorte des convois vers l'Australie ou maintenues en réserve sur la côte Ouest des États-Unis, viennent renforcer les cuirassés rapides *Washington* et *South Dakota*, déjà sur place. Cette nouvelle bataille du Jutland, version océan Pacifique et Seconde Guerre mondiale, va décider du sort de Guadalcanal et de son si précieux terrain d'aviation. Les bâtiments américains vont devoir affronter les deux plus puissants cuirassés du monde : le *Yamato* et son *sister-ship* le *Musashi*, récemment entré en service (IX x460, 71 650 tonnes).

Ordres de bataille complémentaires

Japonais	Points de victoire	Américain	Points de victoire
BB *Yamato*	90/5	BB *North Carolina*	75/5
BB *Musashi*	90/5	BB *Indiana*	75/5
BB *Nagato*	60/5	BB *Idaho*	55/5
BB *Mutsu*	60/5	BB *Mississipi*	55/5
BB *Yamashiro*	55/5	BB *New Mexico*	55/5
BB *Fuso*	55/5	BB *Pennsylvania*	55/5
BB *Ise*	55/5	BB *Tennessee*	50/5
BB *Hyuga*	55/5	BB *Maryland*	55/5
CA *Myoko*		CA *Minneapolis*	
CA *Nachi*		CA *New Orleans*	
CA *Haguro*		CA *Louisville*	
CA *Ashigara*		CA *Australia*	
CA *Kumano*		CL *Honolulu*	
CL *Yubari*		CL *St Louis*	
CL *Yura*		CI *Hobart*	
CL *Juntsu*		16 DD, 4 SS, 4 PG	
18 DD, 6 PG			

Placement : Les unités japonaises supplémentaires se déploient dans un rayon de 5 hex. autour des *Green Islands*, en un seul groupe au départ. Les unités américaines supplémentaires entrent par le bord Est du secteur 8, le 13 novembre à 03 h00.

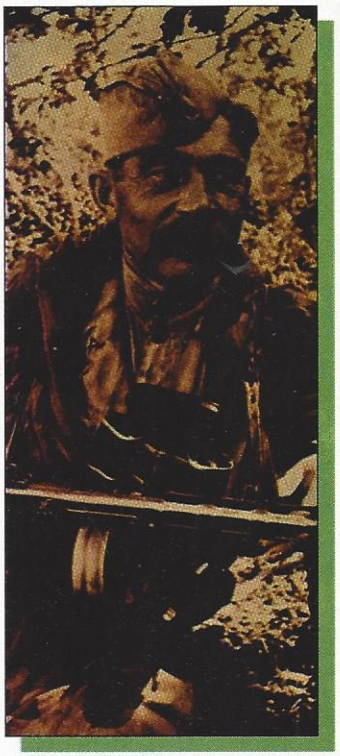
Règles spéciales : Le potentiel anti-aérien de tous les cuirassés des deux camps est augmenté de 1, leur approvisionnement en munitions est de 12. Si *Henderson* est maintenu hors de combat pendant **6 tours consécutifs** de jour (LF inférieur ou égal à zéro, soit 10 point de victoire par tour), le terrain d'atterrissage tombe aux mains des Japonais qui ne peuvent cependant pas l'utiliser dans ce scénario. ■

JEAN-PHILIPPE LIARDET

ADVANCED THIRD REICH

COMPTE-RENDU DE PARTIE (DEUXIÈME VOLET)

NOUS VOUS AVONS PRÉSENTÉ, DANS LE PRÉCÉDENT NUMÉRO HORS-SÉRIE « JEUX DE STRATÉGIE » DE *CASUS BELLI* (PAGE 63), LA PREMIÈRE PARTIE DE CET ARTICLE. IL RACONTAIT UNE PARTIE (OPPOSANT DEUX JOUEURS : JULIEN B., INCARNANT LES ALLIÉS, ET L'AUTEUR DE CET ARTICLE, INCARNANT LES FORCES DE L'AXE) DE LA NOUVELLE VERSION DE CE CLASSIQUE DE L'ÉDITEUR AMÉRICAIN AVALON HILL. COMPTE TENU DE L'IMPORTANCE DU TEXTE, VOICI LA SUITE ET FIN DU RÉCIT. L'ABSTRACTION DU SYSTÈME NE DOIT PAS DÉTOURNER L'ÉVENTUEL JOUEUR DES RICHES POSSIBILITÉS COMBINATOIRES D'*ADVANCED THIRD REICH*.



Un vétéran aguerri de l'Armée rouge.

Droits réservés

L'ANNÉE 42

Dès le début de cette année, les Alliés jouent un de leurs événements secrets : « création de commandos anglais de débarquement ». Ceux-ci peuvent être débarqués directement dans un port. Ainsi, l'Axe sera obligée de mettre une garnison dans tous les ports atlantiques et de la mer du Nord (de Gibraltar à Kiel).

L'Union soviétique est une nouvelle fois « testée » : compte tenu de la puissance économique atteinte, Staline s'émancipe et décide de se passer des accords de Munich avec l'Allemagne. L'Union soviétique peut déclarer la guerre à l'Axe selon le bon plaisir de Julien, à tout moment. L'Armée rouge est sur ses gardes, prête à combattre (elle ne peut plus être victime d'une attaque surprise allemande).

La diplomatie anglaise fait le forcing pour persuader les États-Unis d'entrer en guerre immédiatement. La diplomatie de l'Axe lui permet de signer une alliance défensive et offensive avec la Roumanie. L'Axe, ayant coupé tout ravitaillement maritime pour les Alliés en Méditerranée (nécessaire pour les chars et l'aviation), se contente, au printemps 42, de commencer le « ménage » en Afrique du nord. Le Caire est pris, et les chars s'approchent de la frontière lybienne. La flotte hispano-italienne effectue un débarquement en Tunisie. Tout le Proche-Orient est conquis. À ce sujet, Julien fait remarquer ironiquement que certains hasards de la guerre sont remarquables : en 39 l'Angleterre possédait l'Egypte et les entrées de la Méditerranée tandis que l'Italie contrôlait la Lybie ; en 42 c'était exactement l'inverse !

L'Allemagne commence à massivement concentrer ses forces vers le front de l'Est, et y établit une solide ligne de défense. Mais de nombreux chars allemands se trouvent encore en Afrique. L'Axe mobilise enfin toutes ses forces. La flotte allemande est au grand complet (malgré les pertes dans l'Atlantique). L'Italie recrute ses parachutistes. Les États-Unis entrent en guerre dès le printemps 42. Leur puissance économique est déjà colossale, et ne cesse d'augmenter, automatiquement, à chaque tour. Mais ils ont du pain sur la planche : subventionner massivement la Grande-Bretagne, et convoyer leurs forces depuis l'Amérique. L'armée américaine n'est pas bien menaçante, et ne se renforce que progressivement. Seule leur aviation est puissante.

Les Alliés décident de lutter efficacement contre la guerre sous-marine et les raids des corsaires allemands, en concentrant le gros de leurs flottes (brtanniques et américaines) en escorte des convois en Atlantique. Ce choix est prudent car la guerre sous-marine atteint son sommet et inflige de très lourdes pertes aux Alliés, ralentissant par là l'arrivée des renforts américains en Grande-Bretagne.

Compte tenu des forces de l'Axe déployées sur le front de l'Est, l'Union soviétique choisit d'attendre encore son heure. Elle doit recevoir d'importants renforts en 42, et préfère retarder son entrée en guerre le temps de les recruter. Son engagement se réalisera alors dans les meilleures conditions.

LA GUERRE GERMANO-SOVIÉTIQUE CHANGE LA DONNE

À l'été 42, après maintes réflexions et hésitations, l'Axe déclare la guerre à l'Union soviétique, et déclenche une énorme offensive sur le front oriental (toute son aviation y est concentrée). Il est obligé d'attaquer car, avec l'entrée en guerre de l'Union soviétique, les Alliés reprennent l'initiative ; ce qui signifie qu'ils bénéficient ainsi d'un double tour.

Si l'Union soviétique avait attaqué la première, elle aurait pu mener deux offensives à la suite : la première aurait permis d'user la première ligne allemande, et de faire certainement quelques trous dans la seconde, mais sans pouvoir progresser plus loin. Avec la deuxième offensive, en redéployant soigneusement l'aviation et les chars vers les trous, l'Armée rouge aurait alors pu tranquillement percer et encercler le gros de l'armée allemande. Elle aurait pu conquérir la Pologne et investir en partie la Roumanie, la Hongrie et l'Allemagne... Bref cela aurait été un coup fatal pour l'Axe ! Pour éviter un tel scénario, la meilleure défense est l'attaque. Attaquer l'Armée rouge et l'empêcher de bénéficier efficacement de son double tour. Voici l'unique objectif de l'Axe.

Ci-contre : colonne de prisonniers soviétiques en août 1941.

En examinant de près le front soviétique, en faisant une gymnastique mentale douloureuse pour calculer au mieux le plan de l'offensive, afin de percer et mettre hors de combat le plus possible de chars soviétiques, un plan lumineux prenait forme ! Ni Julien ni moi n'avions « vu » les faiblesses du front soviétique, en apparence assez solide, car, en principe, l'Axe n'avait pas assez de chars pour exploiter ses éventuelles percées.

Cependant, en convoyant les chars allemands d'Afrique, il leur était possible d'atteindre l'extrême sud du front avant le début de la bataille. Ceux qui s'y trouvaient déjà pouvaient alors se concentrer au nord. Appuyée par l'aviation (largement supérieure), et surtout grâce aux parachutistes allemands et italiens chargés de briser la seconde ligne soviétique, l'attaque simultanée au nord et au sud permettrait aux chars allemands, italiens (et même espagnols !) de percer, en formant une énorme tenaille.

Droits réservés

Un objectif atteint

La gigantesque bataille s'engage de tous côtés et les percées se succèdent et s'accumulent sans problème. Les chars allemands s'engouffrent du nord au sud en un vaste étau et la quasi-totalité de l'Armée rouge se retrouve encerclée ! C'est une grande victoire pour l'Axe. Le but est atteint : l'Armée rouge, dans sa situation, ne pourra pas bénéficier de son double tour, faute de pouvoir attaquer efficacement à son 1er tour.

L'Axe a conquis au cours de son offensive les pays baltes (au nord), les marais polonais du Pripet (au centre), et la moitié de l'Ukraine (au sud). En Méditerranée, la Libye est à moitié reconquise, Tunis est prise, ainsi qu'Alger. La marine italienne effectue un débarquement à Malte, qui tombe facilement, malgré la forteresse. L'île est très superficiellement défendue par une petite garnison coloniale britannique.

La réaction alliée

Les Alliés réagissent et bénéficient de deux tours (puisqu'ils récupèrent l'initiative). L'Union soviétique, assommée, ne peut rien faire de son 1er tour. Elle lance néanmoins une offensive avec ses unités encerclées pour infliger des pertes aux unités de l'Axe, qui leur sont adjacentes. De toute façon, ces unités sont vouées à la destruction : immobilisées elles ne peuvent pas rétablir leur ravitaillement à la fin de leur tour, alors autant qu'elles combattent vaillamment pour la Mère Patrie avant de disparaître...

Malgré le désastre, l'Union soviétique reconstitue toute l'Armée rouge grâce à sa puissante économie. Cette dernière ne le supporte pas très bien car les pertes sont exceptionnellement élevées et coûtent très cher à réparer.

Les États-Unis expédient leurs meilleures unités en Grande-Bretagne : le seul mais puissant pion de chars américain, ainsi que toute leur aviation.

La guerre sous-marine et les corsaires allemands infligent de grosses pertes à l'économie britannique, aussi le Royaume-Uni choisit-il prudemment de ne rien faire, sauf accepter avec soulagement les envois massifs de ressources américaines.

Un tournant

En automne 42, les Alliés dévoilent leurs deux derniers événements secrets : « la résistance soviétique est bien mieux organisée », l'Union soviétique peut placer le double de résistants chez elle. Puis « la résistance est plus vive contre l'occupant en Europe » : les Alliés peuvent placer plus de résistants en France, en Espagne, en Yougoslavie, en Belgique, en Hollande, et même en Pologne ! La résistance européenne est acharnée contre l'Ordre Nouveau ! La diplomatie allemande se réveille et réussit à persuader la Grèce de rejoindre l'Axe, vu ses belles victoires en Méditerranée.

L'Union soviétique (qui joue son 2ème tour) lance une vigoureuse offensive avec son Armée rouge reconstituée et s'en prend aux chars allemands, téméraire-ment exposés en 1ère ligne, et forts éloignés de leur couverture aérienne... La plupart d'entre eux se font détruire, mais l'Armée rouge ne parvient pas à envoyer des renforts à Kiev (capitale de l'Ukraine). Le front sud s'établit derrière le Dniepr ; le front nord se stabilise légèrement devant Smolensk (la route qui mène à Moscou). L'Union soviétique restructure son économie et déplace précipitamment vers l'Oural deux grands centres industriels, jugés trop proches du front. L'usine de Kiev parvient ainsi à se sauver *in extremis* des griffes allemandes. L'économie soviétique commence à montrer de grands signes de faiblesse, et ne garde que le minimum nécessaire à une offensive d'hiver. L'ardeur du terrible mais aléatoire hiver russe étant tirée au sort.

Les Alliés, pour soulager l'Union soviétique de la pression allemande, décident prématurément de lancer la vaste opération du débarquement en France, malgré leur manque de préparation. La flotte alliée, bien que fort réduite à cause de sa mobilisation pour la lutte anti-sous-marine et anti-corsaires, effectue un débarquement sur les côtes normandes. L'aviation alliée bénéficiant d'une totale liberté (pas un seul avion allemand ne se trouve dans le secteur) permet à la flotte de traverser la Manche sans craindre l'intervention de la flotte allemande.

L'armée allemande en garnison en France, peu nombreuse, ne réussit pas à empêcher l'opération, même limitée. Les Alliés ne peuvent toutefois débarquer beaucoup de troupes : ils parviennent à exploiter leur débarquement avec deux pions de chars qui s'en vont conquérir le port de Cherbourg (vital pour le ravitaillement et l'arrivée de renforts), et réussissent à encercler les quelques unités allemandes basées en Bretagne. Action qui permettra aux Alliés de récupérer tous les ports bretons sans combattre.

Une erreur de Julien

Les résistants commencent à apparaître un peu partout, mais ne gênent guère l'Axe. Leur véritable action se limite à faire subir quelques pertes à l'économie allemande. C'est enfin au tour de l'Axe de réagir : l'Allemagne utilise son potentiel de mouvement stratégique pour établir un front à l'ouest, derrière la Loire et devant Paris. Elle achève également la conquête de l'Afrique du nord et de la Libye. Mussolini a enfin réalisé son rêve de restauration de l'empire romain. Sur le front de l'Est, la situation est difficile à juger car le tour suivant est un tour d'hiver. Quel sera son impact ? Variable mais toujours mauvais, très mauvais pour l'Axe, surtout le premier hiver qui peut s'avérer terrible. Julien, malgré mes conseils instinctifs, n'a pas jugé important de défendre sérieusement Moscou, située loin derrière le front, à l'abri derrière les puissants chars soviétiques.

En profitant encore de la supériorité de l'aviation et des parachutistes, une attaque limitée peut être tentée en direction de Smolensk, en y concentrant tous les pions de chars allemands survivants encore disponibles (et l'unique espagnol !) sur le front nord et central. L'attaque est néanmoins risquée, puisqu'elle doit se tenter à 1 contre 1. Le coup est tenté. Un 1 est tiré au dé. Un échange sanglant a lieu, mais les chars allemands survivent grâce au sacrifice d'une partie de la précieuse Luftwaffe. Les paras créent la brèche sur la 2e ligne, et les chars allemands, avec le petit char espagnol, s'y engouffrent et arrivent aux portes de Moscou.

L'aviation soviétique, trop éloignée de Moscou, ne peut venir en aide à la capitale. L'assaut est lancé dans des conditions favorables et les défenseurs moscovites, malgré leur fanatisme, sont balayés : Moscou est aux mains des Allemands !

Les Alliés se mordent les doigts

La prise de Moscou n'est pas stratégiquement importante contre l'Union soviétique, car le gros de son économie se situe dans l'Oural, et dans l'arrière pays. Seulement, le centre industriel de Moscou pris, entraîne une perte immédiate pour l'économie soviétique. Et la conséquence de cette perte est que l'Union soviétique ne dispose plus de réserves suffisantes pour tenter une offensive en hiver. Le but de l'offensive limitée allemande est atteint : empêcher encore l'Armée rouge de bénéficier d'un avantage majeur, cette fois il s'agissait de l'hiver, l'éternel allié des Russes. Kiev, privée de défenseurs, est investie par l'infanterie allemande. L'hiver 42 arrive. Son ardeur est déterminée, et le plus terrible hiver depuis une cinquantaine d'année est tiré !

La diplomatie des Alliés ne réussit pas à convaincre le gouvernement turc, très refroidi par les défaites anglaises ; au contraire, le gouvernement d'Ankara a tendance à se tourner maintenant vers l'Axe. En revanche, la diplomatie de ce dernier, ayant attendu patiemment la conquête de Kiev, profite de la liesse ukrainienne anticommuniste, pour créer un État ukrainien pro-fasciste. Les Ukrainiens acceptent volontiers : leur pays devient indépendant de l'Union soviétique, ce qui procure ressources et unités (ukrainiennes) pour l'Axe, et surtout empêche les résistants de se manifester dans toute cette ex-province soviétique (c'est-à-dire tout le front sud). L'Armée rouge est très légèrement affaiblie (perte de deux unités : les déserteurs ukrainiens).

La résistance soviétique devient du coup inefficace car le peu de territoire réellement soviétique occupé par l'Axe au nord est physiquement occupé par les unités allemandes. Les pays baltes et la Pologne orientale ne font pas partie de l'Union soviétique, même après leur conquête par celle-ci.

L'armée russe ne peut pas lancer d'offensive malgré l'excellent « climat » de l'hiver, qui aurait permis une grande victoire soviétique, car l'armée allemande est complètement gelée compte tenu de l'hostilité de la saison : son infanterie et ses chars se défendent à 50 %, et son aviation est clouée au sol. Aucune contre-attaque de l'Axe n'est possible. Impuissante, l'Armée rouge se contente de faire un combat d'érosion limité, sans gravité. Même Moscou ne peut être reprise. Par contre, elle réussit à isoler les chars allemands ayant dépassé Smolensk (mais Moscou allemand leur fournit un ravitaillement limité). Ces chars ne pourront pas être utilisés par l'Allemagne pour une offensive en 43, tant que leur encerclement n'aura pas été brisé.

Les Alliés eux aussi se mordent les doigts : la Grande-Bretagne, à présent sous perfusion américaine, à cause de l'ampleur des pertes de la guerre stratégique, n'a pas assez pour lancer d'offensive sur le front occidental. Les États-Unis se retrouvent seuls pour attaquer. Seulement, ils n'ont pour l'instant qu'un char sur le continent, ce qui est insuffisant pour exploiter une percée. Il faudrait l'aide des chars britanniques, ou français libres (pro-anglais, malheureusement pour les Américains).

La délicate offensive alliée

L'Axe met à profit le calme relatif des fronts pour renforcer leurs défenses, en transférant les unités encore disponibles sur le front méditerranéen, et en redéployant une bonne partie de son aviation sur le front occidental, ainsi que quelques chars, pour rendre pénibles les futures offensives alliées. La présence d'un pion de chars gêne les mouvements de leurs équivalents ennemis en exploitation. Toute la flotte italienne quitte la Méditerranée et s'installe dans les ports atlantiques espagnols. Seule la petite flotte espagnole reste basée en Méditerranée pour servir aux éventuels convois, si nécessaire.

La guerre sous-marine s'essouffle grâce à la présence des flottes alliées mobilisées dans l'escorte des convois. Les sous-marins ont été largement décimés, et la technologie anti-sous-marine s'est suffisamment développée à partir de 43 pour considérablement diminuer les effets dévastateurs des sous-marins. Le Royaume-Uni peut espérer sortir du gouffre économique dans lequel il s'était enfoncé en 42. L'Allemagne a néanmoins choisi, volontairement dès la même année, d'infléchir sa lutte sous-marine pour commencer à produire des anti-bombardiers en grand nombre, prévoyant un avenir

sombre pour 44 et 45 avec la construction massive des bombardiers américains.

La fausse relève des Alliés

L'année 43 permet aux Alliés de reprendre du poil de la bête grâce à la collecte des revenus, surtout celui des États-Unis, qui ne cesse d'augmenter. Dès le printemps, les diplomaties des Alliés et de l'Axe livrent un duel devant le gouvernement turc. Ce dernier préfère rester neutre, insensible aux sirènes des uns et des autres. Le front oriental est soumis à la « trêve du printemps », car aucun combat n'y est possible (climat oblige !). Chaque camp se renforce et fignole son système défensif. L'Armée rouge commence à recevoir ses renforts sibériens, tandis que l'Axe construit ses nouveaux chars de haute technologie.

Les Alliés ne perdent pas leur temps sur le front occidental et déclenchent une offensive générale. David G., passant chez Julien, lui vient en aide et s'occupe du front occidental. Il connaît le jeu (l'ancienne version), et se conduit en wargameur très expérimenté. Nous nous livrons, lui et moi, à une guerre psychologique sur nos choix tactiques aériens et navals, pendant cinq bonnes minutes. Sans succès, cependant.

L'offensive alliée est délicate à cause de la puissance de la défense allemande, laquelle n'est cependant pas infranchissable. Les Alliés disposent de beaucoup de chars (surtout la Grande-Bretagne) pour exploiter toute percée. Ils décident de concentrer leur offensive vers Le Mans, puis de répandre leurs chars dans la région parisienne, sans aller plus loin. Aussi il faut attaquer les Allemands à 1 contre 1, suite à une bataille aérienne indécise mais coûteuse. Le dé est lancé… : *5* !

Les Alliés encaissent une belle défaite, et l'économie britannique, à peine rétablie, aura du mal à reconstituer ses pertes en chars et en aviation. Malgré ce terrible coup dur, les Alliés ont suffisamment de réserve pour rétablir leur front et même lancer une deuxième attaque, réussie cette fois, sans toutefois de possibilité d'exploitation.

Rétablir et consolider le front

L'Axe n'ose pas risquer à son tour une offensive qui serait, comme celle des Alliés, aléatoire. Mieux vaut rétablir et consolider le front puis mener une guerre d'érosion, qui parfois permet de gagner du terrain. C'est ce qui se produit. L'offensive alliée n'a donné finalement aucun résultat. La guerre sous-marine diminue nettement en intensité ; les Alliés ayant encore laissé une bonne partie de leur flotte en escorte des convois.

L'été 43 débute par une activité diplomatique alliée en Suède pour obtenir du gouvernement de ce pays la fin de ses exportations en minerai de fer si précieux pour l'économie allemande. Celui-ci les écoute, à moitié seulement.

L'Union soviétique déclare la guerre à la Finlande. L'Armée rouge, enfin libérée des contraintes climatiques, déclenche une vaste offensive. Elle est cependant gênée par le Dniepr, qui offre un avantage défensif naturel à l'armée allemande sur le front sud. Par conséquent, l'attaque se concentre plutôt au nord, à la charnière de Smolensk, dans des conditions un peu difficiles. Les paras soviétiques, fraîchement créés, ne peuvent être utilisés contre la deuxième ligne allemande, faute de supériorité aérienne soviétique. L'opération a néanmoins lieu sur tous les fronts.

Au sud, l'Armée rouge n'obtient aucun succès. Au nord elle réussit quelques batailles et progresse un peu, et atteint quand même la frontière estonienne. La Finlande n'est que légèrement battue, dans le grand nord, sans aucune conséquence pour elle. La flotte soviétique tente un débarquement en Lituanie, pour prendre l'armée allemande à revers dans les pays baltes. La flotte soviétique se fait cribler par l'aviation allemande, puis perd une bataille navale contre une petite flotte allemande basée en Baltique : le débarquement échoue.

Moscou, isolée, est reprise facilement par l'Armée rouge. C'est bon pour le moral de l'Union soviétique, et pour celui de Julien. Les Alliés restent calmes sur le front occidental, le temps pour l'Angleterre de refaire ses forces et de les convoyer en France.

Les batailles navales continuent à faire rage en Atlantique, entre les corsaires allemands et les flottes alliées : les pertes commencent à être sévères pour la marine allemande, mais elle continue à infliger des pertes à la fragile économie britannique. L'Axe contre-attaque sur le front oriental et n'obtient que des succès limités, faute de chars en nombre suffisant. L'armée allemande rétablit sa situation sur le front nord, sans pour autant récupérer tout le territoire perdu. A l'ouest, l'Axe continue sa guerre d'usure, sans grand succès non plus.

Et vous n'en saurez pas davantage…

La fin ?

La partie fut interrompue à ce stade, Julien devant déménager rapidement vers Toulouse. Dommage car le jeu était très intéressant.

Julien m'a promis une revanche. Il est très agréable de jouer avec lui, car *ATR* est

Droits réservés

Droits réservés

souvent prétexte à contestation des règles, ce qui perturbe et ralentit une partie, voire énerve les joueurs. Là, point de tout cela ; il nous est arrivé de nous tromper parfois sur les règles, avantageant l'un ou l'autre selon les cas, mais tant pis, on s'arrangeait toujours à l'amiable. Ce que j'ai aussi apprécié chez mon adversaire, c'est son caractère « attaquant », voire « aventureux », car cela offre des surprises.

En tout cas, il a parfaitement su intégrer le jeu et ses mécanismes, même si parfois son manque d'expérience ou son intrépidité m'ont donné quelques opportunités. Mais j'ai moi-même commis des erreurs au cours du jeu, cela fait partie du charme : chaque joueur commet des erreurs tôt ou tard, et réciproquement. À mon avis, la fin « probable » de la partie aurait été un effondrement progressif, mais lent, de l'Axe. Mon but était de tenir la France au moins jusqu'en fin 43, afin de pouvoir me replier sur les toutes nouvelles forteresses de la ligne Siegfried, derrière le Rhin, disponibles seulement à partir de 1944. L'Italie se serait retranchée sur les Alpes, et l'Espagne sur les Pyrénées. J'espérais d'ailleurs attirer les Alliés vers l'Espagne, proie facile, avec Gibraltar au bout du chemin, pour différer le plus longtemps possible leur offensive vers l'Allemagne.

Quand au front oriental, tout aurait dépendu de ses fissures et des « erreurs » de chacun, mais j'aurai essayé de défendre coûte que coûte toute intrusion soviétique vers la Roumanie, où se trouve « l'énergie vitale » de l'économie allemande (le pétrole), quitte à perdre la Pologne et l'Allemagne orientale ! La perte de ce pétrole entraîne l'asphyxie et la déchéance de l'économie allemande en quelques tours.

Le seul but de l'Axe étant de tenir le plus longtemps possible. Quelle que soit la stratégie imaginée, l'Axe doit perdre la guerre, car la lutte contre les États-Unis est vaine. Sauf si les Alliés jouent très mal, et perdent successivement la France, l'Angleterre puis l'Union soviétique, en laissant seuls les États-Unis face aux meutes des sous-marins. Et encore… Historiquement tout se serait terminé, quoiqu'il arrive, à coup de bombes atomiques sur l'Allemagne, et exit la guerre ! Mais avant de perdre, l'Axe peut espérer accomplir quelques exploits.

C'est donc un jeu « moral » avec une bonne « happy end » américaine !

Regret bien français…

Mon seul regret est que ce jeu (mais il n'est pas le seul, tous les jeux anglo-saxons sur la Deuxième Guerre mondiale sont ainsi) n'offre quasiment aucune chance à la France (sauf si l'Allemagne le veut bien…). Je trouve cela dommage, d'autant plus que rien ne justifie un tel destin pour notre pays. Le plan « historique » français du général Gamelin prévoyait une renforcement considérable de l'armée française jusqu'en 41, surtout pour l'aviation.

Dans le jeu, tous les pays reçoivent des forces supplémentaires en 42, et non des moindres, puisqu'il s'agit de paras, de chars ou même d'aviation. Pour la France, nenni, elle ne reçoit rien à part ses renforts de 39 (comme tous les autres), et une aviation supplémentaire en 40 (ce qui lui fait un potentiel aérien maximum égal au tiers de celui de l'Allemagne, et la moitié de celui de l'Angleterre, pour toute la guerre, *ad vitam æternam*). Je m'élève donc énergiquement contre les concepteurs de ce jeu !

Cela est même pervers. Comme le joueur allemand connaît cette « vérité » sur l'état de l'armée française, peut-être que la meilleure stratégie pour l'Axe est justement de laisser la France en vie, et d'envahir le plus tôt possible l'Union soviétique ?

Une question d'initiative

Le véritable ennemi de l'Axe est les États-Unis : or, pour qu'ils déclarent la guerre, il faut que la tension États-Unis/Axe atteigne son maximum. Ce qui fait progresser cette tension est, entre autres, le fait que l'Axe a l'initiative. S'il ne l'a pas, au contraire, l'initiative laissée aux Alliés pénalise la tension. En laissant la France en vie, et en attaquant l'Union soviétique, les Alliés l'acquièrent et la tension ne progresse alors que très lentement.

Si l'Axe se limite à attaquer l'Union soviétique suffisamment tôt pour que celle-ci ne reçoive pas ses renforts de 42 à temps, et en concentrant systématiquement la diplomatie de l'Axe (Italie & Allemagne) auprès des États-Unis, la tension peut prendre suffisamment de retard pour que l'entrée en guerre des États-Unis soit retardée au maximum, voire ne se produise même pas !

Pour l'Axe, mieux vaut sans doute avoir une France dotée d'une armée bien inférieure en qualité à celle des États-Unis, et qui ne participe curieusement pas à la guerre stratégique, quitte à se priver de la conquête de la France. Après tout, l'Allemagne est aussi bien derrière le Rhin ! Il faut éviter de se frotter, à partir de 42 en moyenne, à l'armée américaine, et subir les cruels bombardements aériens massifs des Alliés à partir de 43 ou 44 dans le but de mettre l'économie allemande en grand péril.

Compte tenu de la très grande souplesse du jeu, qui s'adapte à tous les scénarios imaginables, cela peut être un bon (futur) test à faire ! A cause de la faiblesse de l'armée française…

Le jeu est fait de telle manière (comme tous les jeux anglo-saxons sur cette guerre !) que, de toute façon, seule l'intervention américaine permet aux Alliés d'être victorieux, quelles que soient les stratégies imaginées par les joueurs. Sans l'Oncle Sam, l'Europe libre ou communiste est incapable de se défendre par elle-même contre les méchants Nazis.

À la veille de l'offensive de mai 40, les généraux allemands pensaient différemment. Heureusement pour eux (et malheureusement pour nous !) qu'un des leurs ait planifié une stratégie très audacieuse à travers les forêts « intraversables » du Luxembourg pour les chars allemands. Au même moment où la machine secrète du service des renseignements français (permettant de déchiffrer les ordres allemands dans le détail !) tomba en panne et empêcha le Haut Commandement français de savoir où se portait l'assaut principal de la Wehrmacht, le 10 mai 1940. Cette mystérieuse machine ne put fonctionner à nouveau qu'en juin, après la débâcle.

Comme quoi le sort d'une bataille peut se jouer sur pas grand chose, par exemple sur un coup de dé, un 5 par exemple. Perdre une bataille n'est rien, gagner une guerre est tout ! ■

Bruno de Scoraille

Photo de famille tombée du portefeuille d'un soldat allemand.

Droits réservés

IDÉES REÇUES SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE

NOTRE VISION DE LA PÉRIODE 1939-1945 EST LARGEMENT FAUSSÉE. MALGRÉ LA MULTITUDE D'OUVRAGES DISPONIBLES SUR LE SUJET, LES (FAUSSES) « IDÉES FORCE » ET LES CLICHÉS ABONDENT. C'EST QUE LA PROPAGANDE DES BELLIGÉRANTS ET SURTOUT DES VAINQUEURS A FINALEMENT BIEN MARQUÉ CES QUELQUES CINQUANTE DERNIÈRES ANNÉES... L'AMBITION DE CET ARTICLE EST DE VOUS INCITER À ENTREPRENDRE QUELQUES RECHERCHES PERSONNELLES, QUE VOUS SOYEZ OU NON D'ACCORD AVEC LES THÈSES EXPOSÉES. VOUS DÉCOUVRIREZ ALORS QUE LES FAITS NE SE CONFORMENT PAS À LA PRÉSENTATION SIMPLISTE QU'EN FONT NOS LIVRES D'HISTOIRE.

« C'EST LA FAUTE À VERSAILLES » ! ?

Un consensus semble s'être établi. La Seconde Guerre mondiale est issue de la Première. Le Traité de Versailles, trop injuste, aurait poussé inéluctablement les Allemands vers la guerre. Et les historiens anglo-saxons ne se privent pas de vilipender la France pour avoir imposé des conditions trop dures à ces pauvres Allemands. Et tous de décrier la stupidité du Traité.

Ces messieurs oublient que l'Italie, qu'on retrouve aux côtés de l'Allemagne en 1939, était dans le camp allié en 1918. Il en va de même pour le Japon, l'autre grand protagoniste qui, pour un prix modique (moins d'un millier de morts là où les autres en avaient perdu un à deux millions) récupère toutes les possessions allemandes du Pacifique et qui ne peut s'estimer lésé en aucune façon par le Traité de Versailles.

Il faut par ailleurs que les choses soient claires. L'Allemagne avait bel et bien perdu la guerre en 1918. Certes, les Alliés n'étaient pas entrés dans les ruines fumantes de Berlin, mais tous les partenaires de l'Allemagne s'étaient rendus, le front s'effondrait, la marine se mutinait et la population civile n'en pouvait plus. On prétend que les Allemands furent traumatisés par les clauses trop dures du traité. Mais ces mêmes traumatisés ne s'étaient pas privés d'imposer des clauses encore plus draconiennes aux Russes (qui n'avaient ni plus ni moins perdu que les Allemands) à Brest-Litovsk.

L'inutilité du Traité de Versailles reste donc, selon moi, à démontrer. Les clauses militaires ont empêché le réarmement allemand jusque dans les années trente. Ce qui, entre autres choses, fit que le Reich ne put jamais disposer d'une flotte conséquente. Par ailleurs, les violations patentes du traité par Hitler, fonctionnèrent comme un signal d'alarme pour les autres pays (notamment la Grande-Bretagne) qui commencèrent à réarmer eux aussi tout en disposant d'une avance substantielle. Si l'armée allemande n'avait pas eu les mains liées par le Traité de Versailles, entre 1918 et 1935, les conséquences auraient pu être encore plus terribles.

Certes, Hitler a habilement utilisé le Traité de Versailles, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur, pour justifier sa politique. Mais on ne fera croire à personne que l'auteur de *Mein Kampf*, obsédé par l'espace vital dont aurait besoin la race germanique, n'aurait pu trouver d'autres arguments fallacieux pour appuyer ses visées expansionnistes. La preuve en sera donnée en juin 1941, lorsqu'il déclenche l'opération Barberousse contre l'Union soviétique, alors qu'il a déjà récupéré bien plus que les territoires perdus par la faute de « Versailles ».

« LA LIGNE MAGINOT INUTILE » ! ?

Il est de bon ton de se gausser de la naïveté des concepteurs de l'ouvrage. De souligner que, puisque les Allemands sont passés par les Ardennes et la Belgique, la ligne Maginot n'a servi a rien. Et d'ajouter, affirmation qui fait force de loi, que l'armée française est en retard d'une guerre. C'est oublier un peu vite que la France a une stratégie défensive pour trois raisons :

1) elle n'a pas les moyens de lancer une offensive de grande envergure ;

2) l'offensive à outrance pratiquée au début de la Première Guerre mondiale a saigné l'armée française à blanc ;

3) le poids économique des Alliés aurait du suffire, en toute logique, à écraser l'Allemagne comme ce fut le cas en 1918 ;

Parachutistes soviétiques posant après une remise de décorations.

Droits réservés

et cette fois-ci, avec des pertes humaines très faibles.
Le raisonnement est loin d'être idiot même si le plan a échoué. On a tiré les leçons des erreurs commises pendant la Grande Guerre. Notons cependant que, malgré tout, la ligne Maginot a rempli son rôle puisque les Allemands ne sont pas passés par là et qu'elle a permis à un tiers de l'armée française de tenir plus de la moitié du front. C'est l'utilisation des deux autres tiers qui a posé problème.

« Les Tommies : une valeur sûre » ?

La propagande britannique a finalement été relativement efficace puisque les Anglais ont laissé de leur performance une image de bravoure et de compétence, là où d'autres, comme les Soviétiques ou les Français, se font accabler de tous les maux. En réalité, il me semble que les Britanniques furent bien les plus incompétents sur le plan militaire :
1) Le corps expéditionnaire anglais en France est entièrement détruit en 1940. Les hommes réussissent à rembarquer *in extremis* (grâce, soit dit en passant, à ces Français que l'on dit dépassés par les événements) mais sans armes ni bagages.
2) *Bis repetita* en Grèce, malgré le terrain extrêmement favorable à la défense.
3) Puis la Crète. Les Anglais sont attaqués à moins de 1 contre 1. Ils connaissent à l'avance les plans allemands grâce à *Ultra*. Le terrain, une fois de plus, est difficile et favorise la défense. Enfin la population est acquise aux Britanniques. Malgré tous ces facteurs favorables, c'est la débâcle.
4) Dans le désert nord-africain, les Anglais se font régulièrement ridiculiser par un Rommel plus agressif qu'eux et, trois ans après le début de la guerre, ils ne comprennent toujours rien à l'utilisation de l'arme blindée.
5) En Extrême Orient, face à des Japonais moins nombreux et moins bien équipés, les Britanniques réussissent à perdre la Birmanie et la Malaisie en quelques mois, sans parler de Singapour. Quelques 200 000 prisonniers vont connaître les rigueurs des camps japonais.
6) Enfin, à El Alamein, Montgomery obtient une victoire. Il n'a pourtant pour lui qu'une supériorité aérienne totale et un rapport de force de 4 à 5 contre 1. Prudemment, il laisse les débris de l'*Afrika Korps* s'échapper tranquillement, sait-on jamais !
7) On pourrait encore citer Cassino (quatre assauts furieux pour prendre le fameux monastère), Anzio (formidable gaspillage de ressources qui ne mènera à rien) et bien entendu la « brillante » opération *Market Garden*, en 1944, à Arnhem.
Certes, la Grande-Bretagne est avant tout une puissance navale, et on ne peut peut-être pas exiger que son armée de terre soit performante. Le problème c'est que la marine britannique fit preuve d'une incompétence tout aussi dramatique. Ridiculisée par une flotte allemande extrêmement réduite, elle n'a pas su faire face à la menace des *U-boote*. Pourtant, ces derniers avaient déjà failli mettre l'Angleterre à genoux pendant la Grande Guerre. Le danger était donc connu, et les parades aussi. Malgré cela, il faudra de longues années, une aide américaine intensive et des moyens aériens colossaux (le comble pour des amiraux retardataires) pour gagner la bataille de l'Atlantique contre quelques dizaines de sous-marins et une poignée de navires de surface allemands qui se livrent à une véritable guérilla maritime. Dans le théâtre d'opérations du Pacifique, les Japonais donneront eux aussi quelques belles leçons à la Royal Navy, qui finalement ne trouvera à se venger que sur l'Italie. Obsédés par les grosses unités de surface, les Britanniques refusent de reconnaître la supériorité de l'aviation, perdent leur temps à une chasse aux fantômes dans l'Atlantique, se focalisent sur la destruction de quelques navires allemands et vont jusqu'à sauvagement agresser la flotte française, qui n'avait rien demandé à personne (et qui se sabordera bien sagement à Toulon) après l'armistice.
Une grande part de responsabilité retombe sur les épaules du charismatique Churchill. Politique hors pair, nul n'en doute. Stratège incapable et obstiné, refusant de reconnaître ses erreurs, telle est l'autre facette du personnage. Déjà Premier Lord de l'Amirauté pendant la Grande Guerre, il fut l'instigateur de la désastreuse expédition des Dardanelles, qui lui coûtera d'ailleurs son poste. L'un de ses amiraux déclarera à cette occasion : « Cet homme est un danger pour l'empire ». Pendant la Seconde Guerre, il n'aura de cesse d'essayer de prouver, que malgré tout, il avait eu raison. Il est l'instigateur de la stratégie du « ventre mou » : prendre pied sur la façade méditerranéenne de l'Europe devient pour lui une obsession. Il se fait chasser de Grèce en 1940 par les Allemands, revient en Italie en 1943 où il impose le catastrophique débarquement à Anzio. Il tente de divertir les Américains de leur objectif principal (le débarquement en France) et y parvient jusqu'en 1944. Heureusement, les Américains imposent Overlord et Churchill doit abandonner ses plans stupides de reconquête des ilôts de la mer Egée, dont l'importance stratégique échappe à tout le monde sauf à lui.
Rendons tout de même à nos voisins britanniques les hommages qui leurs sont dus. La RAF s'est très bien comportée, surclassant tous ses adversaires. Et les services de cryptographie ont réussi « le coup » de la guerre en décryptant la majeure partie des codes allemands après avoir compris comment fonctionnait la machine *Enigma*. Enfin, la contribution britannique fût également décisive dans le domaine du radar. Mais le plus grand exploit est à mettre au crédit des services de propagande qui ont réussi à forger l'image (entièrement fausse au demeurant) d'une petite nation courageuse (alors qu'il s'agit d'un vaste empire disposant des ressources quasi illimitées de ses colonies et de l'aide massive des USA) résistant habilement à des adversaires innombrables. Les Britanniques sont particulièrement adroits lorsqu'il s'agit de transformer, par la simple rhétorique, une défaite en victoire (Dunkerque en est le symbole) ou un succès stratégiquement insignifiant, la destruction du Bismarck, obtenu à 10 contre 1, en triomphe.

« Les Soviétiques, ces hordes d'incapables »

Bon, tout le monde est d'accord. Les Soviétiques sont mauvais en tout. Ils ne battent les Allemands que parce qu'ils sont tellement nombreux que ces derniers n'arrivent pas à les tuer tous. C'est un peu l'imagerie naïve des westerns où les cowboys se font submerger par les méchants Indiens parce qu'ils n'ont pas assez de balles pour les liquider.
Cette image est d'abord véhiculée par les Allemands. De Paul Carrel à von Manstein, en passant par Guderian, on ne cesse de retrouver la légende des hordes déferlantes. A la faveur de la tension Est-Ouest de 1945 à Gorbatchev, les occidentaux en sont venus à faire totalement confiance aux affirmations allemandes et à rejeter tout ce qui pouvait provenir d'URSS avec suspicion. Et, alors qu'on savait pertinemment que les chiffres des pertes alliées sur le front ouest données par les Allemands étaient grossièrement exagérées (d'après ces chiffres, les Allemands ont notamment coulé chaque bateau allié au moins 3 fois), on estima que les chiffres donnés par ces mêmes Allemands pour le front Est étaient sans nul doute un modèle d'exactitude est de rigueur germanique. Les Allemands annoncent 703 471 prisonniers dans la poche de Kiev ! Et bien, on prend ces chiffres pour argent comptant. Il y a encore des Soviétiques qui se battent après ce désastre ! Cela ne prouve pas que les chiffres soient faux, bien entendu, mais que les Soviétiques sont innombrables !

En clair, les Allemands tombent dans leur propre piège. Au début ils sous-estiment les effectifs de l'Armée rouge. Ils sont donc désagréablement surpris lorsqu'ils rencontrent plus de divisions que prévu. Ensuite, en appliquant les principes de base de la propagande occidentale, ils minimisent leurs propres pertes et gonflent outrageusement celles de l'ennemi. Ils finissent par croire à leurs propres chiffres et à penser que les Soviétiques remplacent des millions d'hommes au pied levé.

Les Allemands tombent ensuite dans le piège de la propagande soviétique. On l'a dit, la propagande occidentale tend à minimiser les pertes de son camp (les pertes ce n'est pas bien, c'est mal perçu par la population) et à exagérer celles de l'ennemi (« qu'est ce qu'on leur a mis ! »). La propagande soviétique prend le contrepied et, tout en exagérant les pertes et les effectifs adverses (selon le principe : « c'était très dur, ils étaient très nombreux mais on leur a en montré »), elle exagère aussi ses propres pertes.

Et ceci pour trois raisons :

1) Si vous annoncez des pertes de 500 000 hommes, de 2000 chars et de 1000 avions, l'ennemi pense bien entendu que vous avez perdu plus (puisqu'en principe chacun minimise ses pertes). La première fois, il se réjouit. La deuxième fois il exulte. A partir de la troisième fois il commence à s'inquiéter. Tous ces hommes tués, tout ce matériel détruit et encore des Russes bien équipés partout. Petit à petit le doute s'installe chez l'adversaire qui commence à penser que les Soviétiques sont effectivement innombrables et suréquipés. Les estimations les plus grotesques sont prises pour la réalité. Bref, l'ennemi est décontenancé et démoralisé. Cela fait partie de la stratégie de *maskirovka* (camouflage de la vérité)

2) Sur le plan intérieur, l'importance des pertes fait prendre conscience à la population de la gravité de la situation et augmente ainsi sa motivation. En même temps, on rassure, car après tout, si bataille après bataille on perd un millier de chars, c'est qu'on dispose d'un millier de chars à perdre à chaque bataille.

3) A l'extérieur, cela permet de faire pression sur ses alliés pour obtenir aide économique, aide militaire et reconnaissance diplomatique des annexions territoriales, en insistant sur le prix du sang payé par la population soviétique. Accessoirement l'exagération des pertes permet de passer au « crédit » des Allemands la disparition des nombreuses victimes des purges staliniennes.

Durant la période de la guerre froide, les Soviétiques ont intérêt à maintenir cette image de peuple prêt à encaisser des pertes terribles pour assurer sa victoire (le fameux rouleau compresseur). Les occidentaux frileux, qui estiment que 50 000 morts américains en 10 ans de guerre au Vietnam est un prix trop lourd à payer, ne peuvent qu'être terrorisés lorsqu'on leur annonce froidement que les estimations des pertes soviétiques de la Seconde Guerre mondiale vont de 7 à 30 millions de morts.

Affiche des forces d'occupation allemandes en France.
Droits réservés

Estimer le chiffre réel des pertes soviétiques

Il faut séparer «pertes civiles» et pertes militaires. Les pertes civiles sont plus lourdes qu'ailleurs à cause de la politique d'occupation féroce que pratiquent les Allemands, des privations, des déportations, etc. Elles ne peuvent guère être estimées avec précision, d'autant que la région connaît de vastes mouvements de population. Pour les pertes militaires, on dispose des points de référence suivants :

1) Pour la Première G.M, l'estimation des pertes russes est d'environ 2 millions d'hommes (ce qui est comparable aux pertes austro-hongroises, allemandes ou françaises). Les statistiques sous les tsars n'étaient sans doute pas très exactes mais on est loin des 10 à 13 millions que certains citent pour la Deuxième G.M. Or, entre temps, les service de santé se sont améliorés, et les combats sont moins sanglants (on le constate sur le front ouest).

2) Les pertes les plus lourdes sont subies lors des batailles d'encerclement. L'Armée rouge connaît ainsi plusieurs défaites désastreuses en 1941, mais, à partir de 1942, les batailles d'encerclement sont l'exception, et la Wehrmacht en fait autant les frais que l'Armée rouge. A noter d'ailleurs que, lors des grandes batailles d'encerclement de 1941, les Allemands ne disposent pas des forces suffisantes pour tenir tout le front et que de nombreux Soviétiques parviennent à s'échapper pour aller grossir les rangs des partisans qui opèrent sur les arrières des forces de l'Axe.

3) Les pertes de celle-ci sont estimées à 3 millions d'hommes sur le front Est. Sur le front Ouest, le ratio pertes infligées/pertes subies par les Allemands est proche de 1. Même si on méprise les services sanitaires de l'Armée rouge et que l'on estime les Soviétiques comme particulièrement maladroits, il me paraît improbable que ce ratio dépasse 2 sur le front Est. La première phase de la bataille de Stalingrad – elle n'est certes pas représentative mais c'est celle sur laquelle on dispose du plus de données – confirme ce ratio de 1 pour 1. Les tentatives allemandes pour déloger les Soviétiques (en nombre inférieur il convient de le souligner) se soldent par un échec qui ne fait guère apparaître une quelconque supériorité du soldat allemand.

En tenant compte compte de tous ces facteurs on peut estimer que les pertes subies par l'Armée rouge ne doivent pas dépasser les 5 millions pour la période 1941-1945. L'ouverture des diverses archives de l'ex-URSS permettra peut-être d'y voir plus clair.

La production de guerre soviétique a de même été largement surestimée. Les chiffres cités par les Soviétiques eux-mêmes, ou par d'autres, sont vertigineux. Entre 1941 et 1945, malgré toutes les destructions causées par la guerre, malgré l'occupation de l'Ukraine, de la Biélorussie et d'une vaste partie de la Russie, malgré les pertes humaines, etc., l'URSS aurait produit plus de chars et pratiquement autant d'avions que les USA dont le territoire n'a pas subi la moindre attaque ! On sait aujourd'hui que, malgré tous les efforts entrepris depuis 1917, la production soviétique n'a jamais pu rattraper celle des USA, que ce soit sur le plan agricole ou industriel. Il n'y a pas de miracle, et les 10 000 chars n'ont existé que dans l'imagination des dirigeants ou propagandistes soviétiques et dans les cauchemars allemands. Notons que, lorsqu'on reste maître du champ de bataille (c'est en général le cas des Soviétiques après Stalingrad), on peut récupérer et réparer des engins que l'ennemi pensait détruits. Notons aussi qu'une unité mobile peut frapper en maints endroits différent en un laps de temps relativement court et donner ainsi à l'ennemi l'impression qu'il fait face à autant d'unités. Lorsque Dönitz lancera l'opération « Coup de Cymbales » sur la côte américaine avec six sous-marins, ces derniers couleront tant de bateaux que les Américains penseront avoir affaire à plus d'une centaine d'*U-boote*. Ces facteurs pourraient expliquer une partie du décalage entre l'effectif réel d'une unité et les pertes que l'ennemi pense lui avoir infligé.

Pour clore ce paragraphe sur la légende des « hordes » soviétiques, je soumets à votre sagacité les trois extraits d'ouvrage suivants :

1) « ... Puis apparut l'infanterie [ennemie] en rangs serrés. Mais une surprise les attendait. Du sol bouleversé... des mitrailleuses commencèrent à cracher le feu et à faucher les files des assaillants... puis l'artillerie se joignit aux mitrailleuses. Les régiments [ennemis] s'effondrèrent, reculèrent en désordre. Ce fut pour revenir immédiatement à l'assaut et être repoussés. Ces vagues d'assaut déferlèrent toute la journée, reprirent leur travail de destruction le lendemain... revinrent inexorablement à la charge... sans arrêt pendant deux semaines. »

2) « Des vagues de fantassins ennemis déferlaient sur la route. Là, elles se heurtaient à un ouragan de fer et de feu que déversaient notre artillerie et nos mitrailleuses. L'ennemi subissaient des pertes colossales, mais ses ressources semblaient illimitées. Chaque fois qu'un soldat tombait, il y en avait un autre pour prendre sa place. »

3) « ... La petite troupe de défenseurs aperçut une masse de soldats ennemis qui avançaient près de la route. Ils avaient l'air inexpérimentés ; ils criaient et tiraient en tous sens. Ils avaient l'air ivres ou drogués. L'artillerie se mit à tirer. A chaque volée, la ligne ennemie vacillait, puis se reformait malgré les pertes. Au bout de quelque temps, les défenseurs commencèrent à plier sous le poids du nombre et l'ennemi commença à s'infiltrer dans le village. »

Ces trois extraits se ressemblent tant qu'on les croiraient issus du même livre. Les trois présentent un attaquant maladroit mais innombrable dont les réserves semblent infinies, et magnifient le courage d'un défenseur inébranlable.

Le premier est de Paul Carrell ; il est typique des récits de guerre allemand du front Est (l'auteur précise à plusieurs reprises que « les Russes étaient 10 contre 1 »). Le second relate une attaque allemande à Anzio vue par les Britanniques. Or à Anzio les Alliés sont environ 100 000 et les Allemands 120 000, on est loin du 10 contre 1 (les pertes seront de quelques milliers d'hommes de chaque côté, malgré la violence des combats). Le troisième décrit une attaque allemande durant la bataille des Ardennes vue par un capitaine américain. Là encore, le rapport de force est inférieur à deux contre un. Ces auteurs n'ont rien inventé. Ce thème est déjà présent dans la *Chanson de Roland* où l'on peut notamment lire :

Droits réservés

« Je viens de voir les Sarrasins
les vals, les monts en sont couverts
et toutes les plaines et les coteaux »
ou encore :
« Il voit très bien maintenant
les Sarrasins assemblés en grand nombre
Il ne peut même compter les bataillons
il n'en sait pas le nombre ;
il y en a tant et plus. »
Ou enfin :
« J'ai vu les païens
nul être humain n'en vit d'avantage
ceux de devant sont cent mille. »
Le sujet est important et mérite qu'on s'y attarde un peu. Dès lors que l'ennemi n'est plus innombrable, il faut chercher ailleurs les raisons de sa victoire. Il faut reconnaître notamment que les Soviétiques sont beaucoup moins maladroits dans l'art de la guerre qu'on a bien voulu nous le faire croire. Du coup, les simulations historiques qui présentent le camp soviétique comme disposant d'une masse d'unités de faible qualité perdent en « réalisme ». Et une certaine littérature, faite de récits épiques, devient caduque.
Actuellement cette tendance à l'exagération n'a d'ailleurs pas disparu. Il y a encore peu, nos propagandistes (de nos jours baptisés « journalistes ») essayaient de nous expliquer que l'Irak, pays de 18 millions d'habitants, avait une armée de 3 ou 4 millions d'hommes, équipés de milliers de chars et d'avions. Le seul antidote contre de tels bobards est de lire entre les lignes et de diversifier ses sources d'information.

« Les Allemands, seuls contre tous » ?

Corollaire du paragraphe précédent, ce thème est largement repris par les thuriféraires de l'Allemagne, dans une tentative pour susciter la sympathie naturelle que chacun éprouve pour des vaincus. Là où les adversaires sont innombrables, les Allemands sont seuls et ne doivent compter que sur leur courage et leur habileté.
Voilà une déformation assez grossière de la réalité. Dans le Pacifique, le Japon, allié de l'Allemagne, s'empare d'une part non négligeable de l'Empire britannique, inflige de lourdes défaites aux forces du Commonwealth et mobilise une part importante des ressources militaires américaines. En Europe, les Allemands ont pour alliés officiels l'Italie, la Roumanie, la Hongrie, et la Finlande. Tous ces pays fourniront des contingents substantiels pour lutter contre l'URSS. La Bulgarie est certes un allié plus discret qui se contente d'opérations de police dans les Balkans. Les Croates, les Slovaques et les Baltes sont pro-Allemands. Les SS recrutent des volontaires dans tous les pays d'Europe et là où les Alliés disposent de divisions polonaises, tchèques ou françaises libres, les Allemands ont des unités belges, scandinaves, espagnoles, géorgiennes, russes blanches (dont le tristement fameux général Vlassov ; on estime que plusieurs centaines de milliers de citoyens ex-soviétiques ont servi dans la Wehrmacht). Sur le plan économique, dès 1940, l'Allemagne dispose d'une super CEE à laquelle participe, volontairement ou non, l'ensemble de l'Europe, Grande-Bretagne et Suisse exceptées. La neutralité suédoise n'est guère convaincante et, économiquement, ce pays est totalement intégré dans l'espace allemand. Espagnols et Portugais ne se privent pas non plus de commercer avec leurs maîtres idéologiques. A l'apogée de son expansion, l'Allemagne dispose en plus des ressources de l'Ukraine. En fait, les Allemands n'ont tout simplement pas su utiliser rationnellement les ressources économiques et scientifiques du vieux continent.

Affiche britannique de la Seconde Guerre mondiale : (presque) toutes les nations de l'Empire sont représentées.

Hitler, caporal ou stratège ?

Tout militaire allemand ayant écrit un livre prétend avoir eu la victoire totale à portée de fusil. Pourquoi les Allemands ont-ils donc perdu ? D'une part, parce que les adversaires étaient innombrables (voir les deux paragraphes précédents) mais aussi, et surtout, parce qu'Hitler, par une série de directives toutes plus absurdes les unes que les autres les a empêché de gagner.
Et chaque général allemand de se plaindre des interventions inopportunes du Führer à qui on fait d'autant plus facilement porter le chapeau, qu'étant mort, il ne peut plus répondre.
Ces allégations masquent une réalité bien plus complexe. Avant d'être en désaccord avec Hitler, les généraux allemands sont tout d'abord en désaccord entre eux. Entre un Rommel qui veut défendre la France en mettant les blindés au bord de la mer pour y rejeter les Alliés, et un von Runstedt qui préfère jouer le contre en mettant le gros des forces à l'abri, loin des côtes, il n'y a pas d'entente possible. Or, il faut bien que quelqu'un tranche. Quelque soit la décision finale, l'un des généraux se sentira lésé (dans l'exemple ci-dessus, cela se produira pour les deux car le plan de défense contre *Overlord* sera finalement un compromis qui ne satisfera ni l'un ni l'autre). Au sein de l'*establishment* militaire allemand, les opinions les plus diverses foisonnent et les conflits de personnes sont nombreux. Kesselring, chargé de la défense de l'Italie, est en constant désaccord avec son second von Mackensen, Dönitz et Ræder sont frères ennemis, Goering fait la quasi unanimité contre lui, Rommel et von Arnim se méprisent (provoquant ainsi l'échec de l'offensive en Tunisie), et on pourrait multiplier les exemples à l'infini. Chacun tire la couverture à soi, et on ne voit pas bien qui, du côté allemand aurait pu conduire la guerre efficacement. Il n'est pas de stratège allemand pour avoir une vision globale, chacun s'intéressant à son secteur d'activité et pensant gagner la guerre tout seul :
— Dönitz avec ses seuls sous-marins ;
— Rommel croit l'emporter en Afrique et se voit déjà faisant jonction avec les Japonais en Inde ;
— von Manstein veut emporter la décision à l'Est, etc.
C'est à Hitler que revient la tâche d'arbitrer entre les idées étranges de ses généraux. Il impose certains choix personnels, stratégiquement discutables. D'autres qui sont totalement stupides. Et mêmes certains, qui rétrospectivement, sont excellents ! Les critiques d'Hitler oublient que les campagnes de Norvège et de France ont été remportées grâce à son impulsion. On lui reproche le désastre de Stalingrad. Et tous les généraux allemands de clamer : « on l'avait pourtant averti, mais il n'a rien voulu entendre ». Là où le bât blesse, c'est que les mêmes Cassandres étaient contre la percée par les Ardennes (« impossible ! »). Ils étaient aussi pour un retrait de l'armée allemande durant l'hiver 1941 en URSS. Or, on sait aujourd'hui qu'un tel retrait aurait sans doute entraîné une débâcle sans précédent (Bérésina bis). Pourquoi prêter attention à des gens qui se sont constamment trompés entre 1939 et 1941 ? Hitler sait que la fermeté a payé pendant l'hiver 1941, il pense qu'elle va payer en 1942. Et il ordonne de s'enfermer à Stalingrad, d'autant que Goering promet de ravitailler Stalingrad par la voie des airs comme cela a déjà été fait en 41 pour la poche de Demiansk (où une centaine de milliers d'Allemands encerclé ont réussi à tenir jusqu'à ce qu'ils soient dégagés). Il ne s'agit pas pour autant de faire une apologie des talents stratégiques d'Hitler ; on constate simplement que des décisions difficiles devaient être prises par quelqu'un, qu'Hitler s'est arrogé ce droit et que personne dans l'armée allemande n'était en fait capable de faire beaucoup mieux.
Notons que les rivalités entre généraux existent aussi dans les états-majors alliés. Que Staline et Churchill ont, eux aussi, imposé des choix stratégiques déraisonnables. Seul Roosevelt, et on peut l'en féliciter, s'est abstenu de mettre des bâtons dans les roues de ses militaires. Par conséquent, l'alibi de l'ingérence hitlérienne est largement insuffisant pour expliquer la défaite allemande. Pour ceux qui sont toujours persuadés que l'un ou l'autre des généraux allemands aurait pu gagner la guerre, si on lui en avait confié la direction, je rappelle que, durant la Première Guerre mondiale, ce sont les militaires allemands qui ont mené les opérations de bout en bout ; avec le résultat que l'on sait !

Les Allemands sont-ils les dieux de la guerre ?

Les Nazis ont tenté d'imposer l'idée d'une supériorité intrinsèque des Allemands, d'où il découle naturellement que le guerrier germanique est le meilleur de tous. Les prouesses de la Wehrmacht durant les deux premières années du conflit ont laissé une forte impression sur ses adversaires. La cause se retrouve-t-elle dans une réelle maîtrise de l'art de la guerre ou, plus simplement, doit-on constater qu'« au pays des aveugles, les borgnes sont rois » ?
Les Allemands ont su les premiers mettre en pratique, sur une grande échelle, les idées hardies des théoriciens de l'arme blindée. Là où les blindés adverses sont dispersés en petits groupes censés ap-

puyer l'infanterie, les panzers sont regroupés en grandes formations autonomes selon le principe millénaire de la concentration des forces. Diverses innovations techniques (communications radios, radar, optique) confèrent également aux forces armées du Reich un avantage initial. Mais le point fort indiscutable de l'armée allemande, se trouve dans l'organisation, et ce à plusieurs niveaux :

— bonne coordination entres les armes (artillerie, blindés, aviation) ;

— souplesse dans la création de groupes de combats *ad hoc* (*Kampfgruppen*) comprenant des troupes d'unités différentes et capables de fonctionner efficacement (les Alliés n'arriveront jamais à égaler cette souplesse tactique) ;

— bonne rotation des troupes au front, ce qui permet de dégager des réserves et de reposer les unités.

En somme, il s'agit d'une qualité propre à la culture d'outre-Rhin qui fait aujourd'hui la force de l'économie allemande et accessoirement de ses équipes de football qui s'imposent régulièrement en Coupe du Monde (ou en d'autres occasions) face à des adversaires plus talentueux, grâce à une organisation sans pareille.

Mais ces points forts, qui font de l'armée allemande un adversaire robuste, cachent des carences de diverses natures :

1) Stratégiques

La conduite de la guerre au plus haut niveau est brouillonne. Il n'y a pas d'objectifs clairement définis. L'Allemagne a été opportuniste et a tablé sur le court terme. Tel le joueur de roulette qui veut l'emporter immédiatement, on a l'impression que l'Allemagne a « tout misé sur le rouge ». La Méditerranée, dont les entrées peuvent être aisément fermées à l'ennemi à partir de Gibraltar (ou du Maroc espagnol) et de Suez, est négligée jusqu'à la fin 42. Puis, 300 000 hommes sont sacrifiés en vain pour défendre la Tunisie alors qu'aucun résultat décisif ne peut plus être obtenu dans le secteur. Des moyens considérables sont investis pour prendre la Crète en 41 ; cette île ne servira à rien ! Sur le front Ouest, l'Angleterre, mise en difficulté, n'est pas achevée. Sur le front Est, la guerre est conduite de manière erratique, les objectifs changeant sans arrêt.

2) Tactiques

La doctrine de la contre-attaque à tout prix, qui payait de larges dividendes en 39-41, lorsque les adversaires étaient mal préparés et peu résolus, finit par se retourner contre les Allemands. Ceux-ci jettent systématiquement toutes les troupes disponibles dans la bataille (qu'elle quelle soit) au lieu de préparer une contre-offensive massive, et se font défaire en détail.

3) Diplomatiques

La diplomatie allemande remporte quelques succès en Europe Centrale, mais essuie le grave échec de ne pouvoir obtenir l'alliance ni de l'Espagne (ce qui permettrait de fermer le détroit de Gibraltar), ni de la Turquie (excellente plate-forme pour menacer le Moyent-Orient et les champs pétrolifères de Bakou). L'allié japonais ne peut être persuadé d'attaquer les Soviétiques dans le dos via la Mandchourie et la Corée.

4) Economiques

La guerre n'est réellement prise au sérieux qu'à partir de 1942. La production de guerre ne devient réellement efficace qu'avec Speer aux commandes.

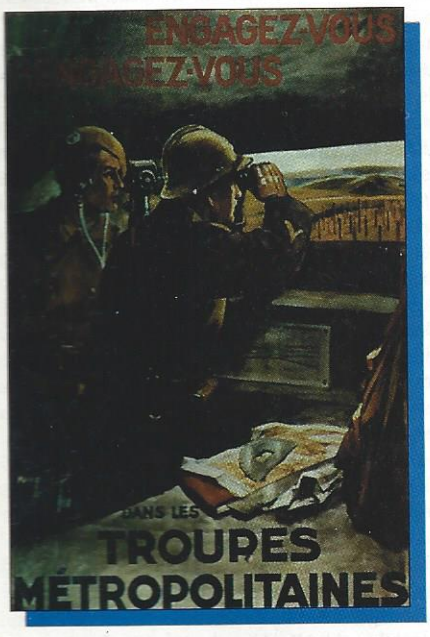
5) Organisationnelles

Curieusement, le point fort de la Wehrmacht, n'est pas utilisé dans les autres domaines. Il y a trop d'armées « privées » : la SS, la Luftwaffe (qui aligne des divisions de blindés ou d'infanterie !), la Kriegsmarine et jusqu'à la Gestapo, se font concurrence pour l'attribution d'hommes et de matériel.

6) De renseignements

Les Britanniques décryptent les codes allemands (cf. *Ultra*). Les Soviétiques infiltrent le haut état-major (cf le fameux réseau « Orchestre rouge »). Les Alliés sont donc parfaitement au courant des grandes décisions stratégiques de l'Allemagne à partir de 1941. Les Allemands, eux, sont dans le flou le plus total. Il ont peu d'espions et insuffisamment de décrypteurs (bien que les codes de la marine britannique aient été « pénétrés » jusqu'en 42). Résultat : les opérations *Uranus* (contre-offensive de Stalingrad), *Torch* (débarquement en Afrique du Nord), *Overlord* (débarquement en Normandie), *Bagration* (destruction du groupe d'armée Centre en 44), et bien d'autres les prennent complètement à contre-pied.

On constatera donc que les Allemands sont bien loin d'avoir maîtrisé toutes les facettes de l'art de la guerre.



Affiche française sortie peu avant la guerre.

Droits réservés

« Les Allemands sont méchants, les Alliés, gentils »

On ne peut que se féliciter de la victoire des Alliés, les Nazis ayant battu tous les records de l'horreur dans la sombre période 1933-1945. Massacres, déportations, exterminations, génocides, famines, touchent des millions d'êtres humains qui ont la malchance de se trouver dans les zones d'occupation allemande. Malheureusement, les Alliés ont aussi commis leur lot d'atrocités, qui, sans égaler celles des Nazis, n'en jettent pas moins le discrédit sur les prétentions « morales » des soi-disant combattants du bien.

Les exactions staliniennes sont désormais bien connues et dénoncées par tous, ex-Soviétiques y compris. Jusqu'à présent les Anglo-Américains ont réussi à garder une image plus « propre ». Pourtant, ces adeptes fanatiques du bombardement stratégique rasent des villes entières, à la bombe atomique si besoin est. Ce n'est, ni plus ni moins, que du terrorisme à l'échelle industrielle. L'affirmation vaguement défendable sur le plan moral, qu'après tout ce sont les Allemands qui ont commencé à bombarder la zones civiles n'explique pas les massacres occasionnés dans les pays occupés. La France a perdu plus de 60 000 civils à cause des bombardements alliés.

Le plus grave est que la victoire alliée a en quelque sorte légitimé ces pratiques qui se perpétuent de nos jours. Et, alors que l'on condamne sévèrement, et à juste titre, les poseurs de bombes, qui font au pire quelques dizaines de victimes, on tolère les bombardements massifs de zones civiles dont les victimes se comptent par milliers. Les Américains au Vietnam, les Soviétiques en Afghanistan, les Israéliens au Liban, les « onusiens » en Irak, s'en sont tous rendus coupables.

On peut citer quelques autres « entorses » à la morale commises par les Alliés (il y en a bien sûr d'avantage) : les sous-marins allemands qui se portent au secours de naufragés sont régulièrement attaqués ; les nationaux des pays colonisés par les Britanniques ne sont pas mieux traités que ceux des pays occupés par l'Axe (voyez ou revoyez à ce sujet l'excellent film de Richard Attenborough : *Gandhi*), ce qui n'empêchera pas Churchill de verser des larmes de crocodile sur le sort des Polonais lorsque ceux-ci seront « libérés » par les Soviétiques ; après la « libération » de la Grèce par les Anglais quelques 30 000 Grecs sont massacrés ; les citoyens canadiens ou américains d'origine japonaise (ainsi que certains d'origine italienne ou allemande) sont dépossédés de tous leurs biens et internés dans des camps de concentration dans les Montagnes rocheuses.

Mais n'est-ce pas, comme disent nos voisins britanniques, *Nothing is fair in love and war.*

Droits réservés

« L'ennemi voit ta lumière. Eteint ! » Affiche allemande incitant les populations à respecter le couvre-feu pour parer aux dangers des bombardements alliés.

« Il nous faudrait une bonne guerre »

Cette affirmation revient régulièrement en période de crise, proférée par quelques fous au raisonnement simpliste qui n'entendent rien au fonctionnement de l'économie. Elle est du même tonneau que le fameux conseil : « Cognez-vous la tête contre un mur. Lorsque vous arrêterez cela vous fera beaucoup de bien ! ».

Certes, les années 1950 à 70 ont été marquées par une forte croissance de l'économie occidentale et une période de plein emploi. Mais enfin, il faut se souvenir du prix payé pour obtenir ce résultat. La Seconde Guerre mondiale, c'est des millions de morts, de mutilés, de disparus, des années de privations. Une chute considérable du niveau de vie pendant près de dix ans (en 1948, la France connaît encore le rationnement). Même dans les pays qui n'ont pas été occupés (notamment la Grande-Bretagne et les USA), la décennie 40 voit un appauvrissement général de la population.

Ajoutons que des pays comme Taiwan ou la Malaisie sont en train de prouver qu'il n'est nul besoin de faire la guerre pour ensuite éventuellement prospérer. Bien au contraire, ainsi que l'ont constaté à leurs dépens les deux géants qui se sont livrés une guerre virtuelle de 1945 à nos jours : ils sont aujourd'hui, l'un à genoux et l'autre K.O. ■

Omar Jeddaoui

V FOR VICTORY

L'AVENIR PASSE-T-IL PAR L'ORDINATEUR ?

JUSQU'À L'AN DERNIER, J'AVAIS TOUJOURS ÉTÉ DÉÇU PAR LES WARGAMES SUR ORDINATEUR. EN GÉNÉRAL, IL S'AGISSAIT DE MAUVAIS WARGAMES EN TANT QUE TELS. JE NE PARLE MÊME PAS DU NIVEAU DE JEU DE L'ORDINATEUR ! ...

Jusqu'à *V for Victory*. De plus, non content d'être le premier jeu - ou plutôt système de jeu - sur ordinateur à ressembler à un vrai wargame, il est excellent. Voici pour la première fois le wargame traditionnel, avec pions et hexagones, transposé sur un écran d'ordinateur, et dont l'interface tire pleinement partie des avantages de l'informatique. Pour ne rien gâcher, les auteurs nous offrent en prime une série de jeux au niveau bataillon/compagnie, des plus intéressants.

L'allure générale du système rappellera des souvenirs aux amateurs de *Longest Day*, bien qu'il soit beaucoup plus détaillé que ce « monstre » d'Avalon Hill. Les pions représentent des bataillons et compagnies de manœuvre et de soutien. On y trouve donc les classiques : infanterie, blindés, artillerie, mais aussi la *flak*, le génie, etc. Un hexagone de carte représente 1 km², et un tour 4 heures avec une interphase administrative à l'aube de chaque jour.

À l'écran, on a, (surprise !) un VRAI wargame : une carte avec des hexagones, des types de terrains représentés dans les hexagones (presque aussi beau que du Clash of Arms, c'est tout dire !) et, sur les hexagones, des pions carrés, qui ont sur mon écran pratiquement la taille de nos chers pions en carton avec, sur les pions, des symboles OTAN et les désignations historiques des unités (les renseignements tels que : points de mouvement, facteurs de combat, etc. sont ailleurs, et nombreux). Tout cela fait vraiment plaisir à voir.

Mais est-ce que cela marche aussi bien que cela a l'air beau ? Eh bien oui ! Voyons plutôt...

LE JEU INFORMATIQUE

Chaque joueur donne à son tour des ordres à ses unités, qui seront ensuite exécutés simultanément. Pour donner un ordre, on clique sur le pion ou la pile avec la souris. Une petite fenêtre s'affiche alors en bas de l'écran avec la liste de toutes les unités présentes dans l'hex. On peut donner les ordres soit unité par unité, soit en ce qui concerne le combat et le mouvement, par *stacks* (piles de pions) entiers. Une unité peut à chaque tour, soit combattre, soit bouger, ou encore se retrancher ou recevoir des renforts. Un ordre de mouvement ou de combat est donné en cliquant sur l'unité choisie, puis en la tirant avec la souris vers l'hex. qu'elle doit attaquer, ou vers lequel elle doit se déplacer. Pour les autres types d'ordres, il faut sélectionner à nouveau l'unité voulue dans la fenêtre de bas d'écran. Un sous-menu d'icônes s'affiche alors, qui permet de moduler les ordres d'attaque ou de défense (normale, « à tout prix », « sans insister »), le type de mouvement (tactique ou stratégique), ou de donner à une unité l'ordre de se retrancher, de recevoir des renforts, ou encore, pour l'artillerie, de se mettre en batterie.

Le mouvement d'une unité peut également être spécifié hex. par hex. lorsque le chemin tracé par l'ordinateur de l'hex. de départ à l'hex. d'arrivée ne convient pas au joueur.

L'interface est fort bien faite, et d'un grand secours. Lorsqu'une unité reçoit un ordre, celui-ci est matérialisé sur la carte par une série de flèches qui désignent, soit son chemin hex. par hex., soit son attaque. Ces flèches ne s'affichent que pour l'unité sélectionnée. Une option permet de visualiser la position des unités une fois tous les mouvements ordonnés effectués, ainsi que des tirs d'artillerie. Il est possible à tout moment d'annuler l'ordre donné à une unité. De plus, on peut demander le calcul des rapports de forces pour les attaques ordonnées.

Toutes ces options, ainsi que l'action quasi-naturelle de « prendre » les pions avec la souris pour les déplacer sur la carte, font que l'ordinateur, loin d'être un vague ersatz d'adversaire dont on affronte plus l'absence d'ergonomie que l'intelligence anémiée, se transforme en véritable outil, en aide de jeu puissante. En plus, il peut servir de *sparring-partner*. Mais *V for Victory* est avant tout, pour moi, un jeu qui se joue à deux. Il se joue presque comme un wargame normal, à ceci près qu'il suffit d'un clic pour effectuer le déploiement, un autre clic pour ranger le jeu, et un dernier clic pour le ressortir et retrouver la partie là où on l'avait laissée la veille.

Pour ne rien gâcher, en plus d'être agréable à utiliser, le système de la simulation proprement dite est très bon. Il est assez classique, mais avec un certain nombre de raffinements remarquables.

L'unité dont l'hexagone est cerclée de vert reçoit l'ordre d'effectuer un assaut « à tout prix » sur le « stack » indiqué.

LE WARGAME

Les facteurs de combat des unités en attaque et en défense dépendent de plusieurs variables. Chaque unité possède une valeur de combat nominale, sa valeur d'attaque et de défense lorsqu'elle est à pleine force, reposée et normalement ravitaillée.

Lorsqu'une unité prend des pertes, ses facteurs de combat diminuent. De plus, à chaque fois qu'une unité se déplace ou combat, elle se fatigue. Plus elle est fatiguée, et plus ses facteurs de combat sont faibles. Les unités se reposent lorsqu'elles ne bougent ni ne combattent, et récupèrent plus vite lorsqu'elles se reposent la nuit.

Le ravitaillement, lui, est plus subtil. Il y a quatre niveaux de ravitaillement : minimal, défensif, général et offensif. En ravitaillement minimal, la défense est divisée par deux. Dans tous les autres modes, elle n'est pas affectée. Les facteurs d'attaque sont eux divisés par quatre en ravitaillement minimal, par deux en défensif, sont normaux en général, et multipliés par 1,5 en ravitaillement offensif. Chaque matin, on peut réassigner les unités aux différent quartiers généraux, de division et de corps. On détermine ensuite le niveau de ravitaillement de chaque Q.G. en leur attribuant des approvisionnements. Plus un Q.G. contrôle d'unités, plus il a besoin d'approvisionnements pour atteindre un niveau de ravitaillement donné. Les quantités disponibles étant limitées, il faut faire des choix. Ceux-ci seront effectifs jusqu'au lendemain matin. Il faut donc bien planifier ses actions pour savoir à qui affecter les ressources.

La somme de tous ces facteurs donne un résultat très réaliste. Une division fraîche, à pleine force et disposant de grandes quantités de munitions, est très puissante. Par contre, son tranchant s'émoussera vite au fur et à mesure que les pertes et la fatigue s'accumuleront. Il faudra alors la retirer du front pour la remettre d'aplomb et la renvoyer au combat.

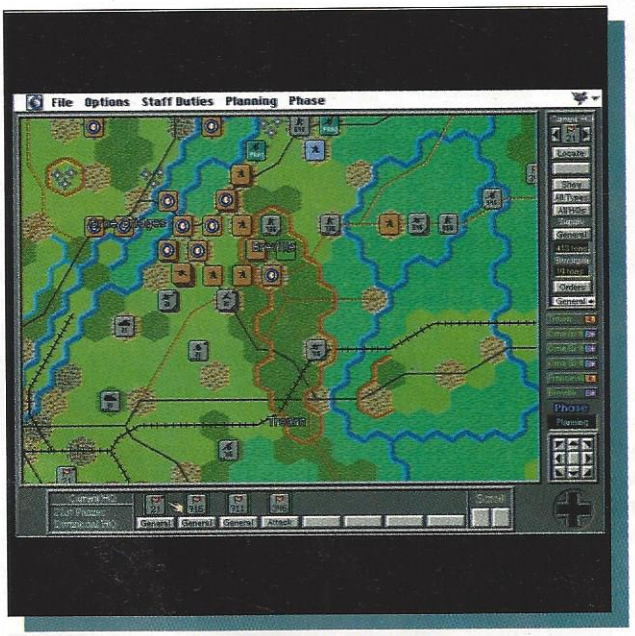
Le reste du système est assez classique, avec une résolution de combats à base de rapports de forces, à ceci près qu'ils sont linéaires et qu'il est donc plus avantageux d'attaquer à 3,11 contre 1 qu'à 3,10 contre 1. Un point notable concerne le moral. C'est le niveau de moral des unités qui détermine si le défenseur tient sur place ou se replie. Ce facteur dépend de l'unité (les parachutistes en ont un bien meilleur que les bataillons d'*Osttruppen*), ainsi que de son histoire récente. Perdre des batailles et encaisser des pertes n'est pas bon pour le moral. Les ZdC sont semi-rigides, cela signifie qu'il n'est pas possible de se déplacer directement de ZdC à ZdC, mais il n'y a pas d'autre contrainte spéciale.

L'artillerie tire à distance, et ajoute ses points de bombardement à la force attaquante. Pour tirer, une unité d'artillerie doit être en batterie. Ainsi, lorsqu'on déplace un bataillon d'artillerie, il y a toujours un délai, variable selon la nationalité et le type d'unité, avant de pouvoir de nouveau l'utiliser. L'artillerie automotrice est ici très avantagée puisqu'elle se met en batterie de deux à quatre fois plus vite que l'artillerie tractée.

Le mouvement peut se faire en mode tactique (lent) ou stratégique (rapide, mais limité aux routes, et il est très dangereux de se risquer à proximité d'une unité ennemie lorsqu'on est en mode de mouvement stratégique).

Les effets de terrain sont en général donnés en réduction de la valeur d'attaque des unités, avec une différenciation par type ; en général, les blindés ont des problèmes dès qu'on les sort du terrain clair ; l'infanterie est plus polyvalente et l'artillerie est peu efficace contre les fortifications.

Les blindés donnent un bonus exprimé en augmentation ou diminution du rapport de force net, selon le rapport des facteurs blindés en présence dans les forces qui attaquent et défendent. Les antichars (et certains antiaériens) donnent du bonus blindé, mais uniquement en défense. Ce bonus est assez efficace : de l'infanterie seule en plaine face à des blindés, se fait littéralement hacher.



Liste de tous les QG de l'Axe et leurs niveaux de ravitaillement respectifs.

L'aviation est également représentée. Dans certains jeux, il est possible de répartir les avions entre une activité d'interdiction hors-carte et l'appui direct sur carte. Selon les choix effectués et la météo, on dispose de plus ou moins de groupes de bombardiers et chasseurs-bombardiers. Ceux-ci fonctionnent un peu comme de l'artillerie volante. On n'est cependant jamais sûr qu'une mission demandée sera bien effectuée, et plus on demande de missions, moins il y a de chance d'obtenir chaque mission individuelle. En plus, lorsqu'ils viennent, il arrive que les aviateurs se trompent d'objectif et ouvrent leurs soutes au-dessus de leurs propres troupes.

Le rendu global du système est très réaliste, et donne vraiment l'impression de manœuvrer des divisions, avec les contraintes dont on entend parler dans les livres d'histoire.

Le gain de la partie se détermine à partir d'un décompte de points de victoire. Il s'agit à la fois d'objectifs terrestres, dont la possession rapporte chaque tour des points au camp qui les contrôle, et des pertes infligées à l'adversaire. On peut demander à tout moment le décompte des points de victoire et le niveau de victoire du camp en tête.

Le système a assez peu évolué d'un jeu à l'autre, mais les situations proposées sont cependant très différentes.

Où l'on revoit la Normandie

Utah Beach to Cherbourg couvre les combats de juin 1944 dans la presqu'île du Cotentin. Le jeu commence le 7 juin, juste après le débarquement. La carte est très grande, mais la densité de troupes au départ, très forte. La campagne se déroule schématiquement en deux phases. Tout d'abord, les Américains doivent percer le front allemand et s'échapper de leur tête de pont. Ensuite, il leur faudra prendre Cherbourg.

Au départ, la situation n'est pas facile. Les Allemands ont suffisamment d'unités pour tenir leur front solidement, et sont aidés en cela par le terrain, principalement constitué de bocage, et couvert de surcroît, à l'est et au sud par des rivières. Vers le nord, des positions fortifiées viennent palier au manque de rivière. Face à cela, les Américains n'ont qu'une division d'infanterie en plus des deux divisions parachutistes, plus des éléments d'une seconde division d'infanterie qui continuera à arriver au compte-gouttes, le 7 et le 8. Les contraintes de ravitaillement font qu'il ne sera pas possible de mettre en *attack supply* plus d'une division à la fois.

Pour ne rien arranger, la plupart des piles de pions allemands seront trop grosses pour pouvoir être attaquées avec des rapports de force suffisants. Il va donc être nécessaire de faire intervenir massivement l'aviation et l'artillerie navale. Par la suite, des renforts arriveront, mais en général moins vite que le front ne s'élargira. Il y aura par conséquent toujours pénurie de troupes.

Ce qui sauve les Américains, c'est le ravitaillement : ils en disposent de beaucoup plus que les Allemands, ce qui ne permet pas à ceux-ci de se lancer dans des contre-attaques tous azimuts.

Dans toute la campagne, les Allemands ne recevront qu'une seule bonne division, la 17e SS. Les Américains n'ont intérêt à maintenir un niveau d'interdiction hors-carte que tant que cette unité n'est pas arrivée. Ensuite, les Allemands ne reçoivent plus grand chose d'intéressant, et il vaut mieux avoir beaucoup d'avions pour soutenir les combats, et surtout affaiblir la ligne allemande.

C'est donc avec la 17e SS que les Allemands pourront monter une contre-attaque significative. Historiquement, ils l'ont fait pour tenter de reprendre Carentan. Dans le jeu, les parachutistes américains ne devraient pas pouvoir prendre la ville avant qu'une unité allemande n'ait le loisir de s'y installer. Compte tenu du terrain dans cette zone, il faudra probablement beaucoup d'efforts aux Américains pour s'en empa-

rer. On pourra donc utiliser les SS ailleurs. Idéalement, ils devraient servir à contre-attaquer à un moment où les alliés sentiront que la percée est à leur portée. Alors, une vive réaction allemande leur infligera un choc psychologique salutaire. Mais il est plus probable qu'il y aura des trous à boucher d'urgence quelque part...
Après une phase d'usure plus ou moins longue, le front allemand craquera et, en pratique, s'évaporera littéralement. Se déroulera alors une course vers Cherbourg et le reste de la partie ne sera plus qu'un exercice de réduction de fortifications.
Lorsqu'on joue seul contre l'ordinateur, mieux vaut jouer les Américains. Le programme n'est pas bon du tout en attaque, et va peiner lamentablement. Par contre, en tant que défenseur, bien que de niveau assez peu élevé, il parvient à tirer son épingle du jeu et se révèle un adversaire suffisamment honnête pour que l'on s'amuse vraiment à jouer contre lui.
En résumé, il s'agit d'un jeu de qualité, avec une densité de pions allant de moyenne à faible, mais avec un déséquilibre très important entre les deux camps en présence. Le joueur allemand devra se contenter durant le plus clair de la partie de réagir aux mouvements américains.

Neige, froid et mort

Velikye Luki offre par contre une situation plus équilibrée. C'est un jeu qui retrace la bataille pour la ville du même nom durant l'hiver 1942-43. Cette bataille est assez peu connue, éclipsée qu'elle fut par le choc de Stalingrad. Elle se déroula en deux temps. Tout d'abord, deux armées soviétiques, l'une au sud, l'autre au nord, menèrent à bien un double mouvement d'encerclement de la ville. Une fois celle-ci encerclée, à la différence de Stalingrad, les Allemands contre-attaquèrent, sans parvenir toutefois à la reprendre.
Le jeu lui-même est une course contre la montre entre les Soviétiques et les Allemands, les premiers devant investir la ville avant que les renforts des seconds n'arrivent, les prenant ainsi en tenaille.
La carte est plus petite que celle d'*Utah Beach*, et il y a beaucoup plus d'unités. De plus, la partie s'étale sur plus de deux mois. Par conséquent, *Velikye Luki* demande un investissement supérieur à celui exigé par les deux autres jeux. De plus, l'hiver ralentit fortement les opérations, ce qui rend le jeu assez lourd. J'ai tendance, pour ma part, à estimer qu'il s'agit probablement du moins intéressant des trois.

Sir, I think we might be going a bridge too far...

Le dernier, *Market Garden*, est assez frustrant en définitive, mais le plus petit des trois. On lui pardonne volontiers, pour cette raison. Il s'agit bien sûr de la tentative ratée de Montgomery pour franchir le Rhin dès septembre 1944. La carte est un long couloir avec, à un bout, les positions de départ du XXX^{e} corps, et à l'autre bout, Arnhem. Le jeu commence alors que les parachutistes viennent d'atterrir. Il se déroule alors une véritable course du XXX^{e} corps contre la montre, car il doit rejoindre les parachutistes avant que les Allemands, SS en tête, ne leur aient repris les ponts fatidiques.
En pratique, c'est là une tâche impossible, et les Alliés auront de la chance s'ils arrivent à sauver la *82nd Airborne*. Les Britanniques et les Polonais, eux, ne pourront même pas prendre pied dans Arnhem et se feront détruire dans les faubourgs. La 82^{e}, en poussant très vite, parviendra à prendre l'essentiel de Nijmegen, mais s'en fera presque certainement chasser avant que les Britanniques n'arrivent. La 101^{e}, en revanche, ne devrait pas avoir de problème particulier pour prendre Eindhoven, d'autant que les Britanniques arriveront au grand galop depuis le sud. Cela dit, j'ai déjà joué plusieurs fois la campagne, je n'ai jamais vu les Alliés passer le Rhin...
Toutefois, malgré le côté désespéré de la position alliée, je dois confesser un net penchant pour ce jeu. C'est qu'il me permet de manipuler la *7th Armoured*, les fameux « Rats du Désert ». Comment résister ? Plus sérieusement, l'aspect dramatique de la situation et le suspense de la course du XXX^{e} corps, donnent une grande valeur ludique à ce jeu.
Le prochain volet devrait être assez gros, puisqu'il doit s'agir d'un jeu sur les Britanniques en Normandie. Les *aficionados* de la 21^{e} Panzer vont donc pouvoir s'en donner à cœur joie.
Three Sixty nous avait offert avec *Harpoon* une excellente adaptation du jeu de Larry Bond, qui tirait bien parti des avantages de l'ordinateur. Avec *V for Victory* la firme californienne récidive, en montrant au passage qu'il est tout à fait possible de réaliser de bons wargames sur micro.
On ne peut que se féliciter de ce succès, qui ouvre quelque peu le monde assez fermé du wargame à un plus large public. Mais surtout, n'est-ce pas là la mutation mainte et mainte fois annoncée des wargames qui se profile à l'horizon ? Au vu de *V for Victory*, il ne reste plus qu'à souhaiter que tous les éditeurs se mettent à fournir aussi une version informatique de leurs jeux. ■

Jean-Louis Beaufils

*Détail d'un rapport de bataille : l'Anglais est victorieux comme le montre l'*Union Jack.

Photos d'écran réalisées à partir de Gold-Juno-Sword *sur Macintosh.*

Fiche technique

Le système comprend jusqu'à présent les jeux suivants : *Utah Beach to Cherbourg, Velikye Luki, Market Garden*; trois wargames informatiques en anglais édités par Three-sixty (règle en français pour *Market Garden*). *Gold-Juno-Sword* est également disponible ; *Omaha Beach* devrait suivre. La série, rencontrant un grand succès commercial, pourrait encore s'enrichir à l'infini de nouveaux thèmes de batailles, le système s'améliorant au fil des nouvelles parutions.
Échelle : opérationnelle ;
1 pion = 1 bataillon ou quelques compagnies ;
1 hexagone = 1 km^{2}.
1 tour de jeu = 4 heures.
Matériel : 1 disquette 1.44 Mo compressée, un mode d'emploi, un manuel de règle (80 pages environ) pour chaque jeu. Une carte dans *Market Garden*. 7-8 scénarios par jeu.
Matériel informatique nécessaire : PC 286 (486 recommandé !), souris, carte SVGA, 5 Mo de disque dur par jeu. Existe également pour le système Macintosh.
Durée d'une partie : de 1 à 30 heures.
Jouabilité en solitaire : très bonne.

Conflits dans les étoiles

La guerre dans la littérature de science-fiction

Au royaume de la science-fiction, la guerre est reine. Il est très peu de romans de SF qui évitent totalement le sujet ; l'action peut se dérouler avant, pendant, ou après « la guerre », le conflit est le plus souvent présent, au moins en arrière-plan. Parfois élément décoratif, parfois crucial, il n'est jamais absent d'un scénario. Quels enseignements, wargameurs et polémologues, sauront-ils retirer de cette masse d'écrits ?

Un roman expérimental

Le principe de la science-fiction moderne est ni plus ni moins que celui du roman expérimental de Zola transposé dans le futur. Des personnages aux caractéristiques déterminées sont placés dans une situation donnée, et l'auteur de les faire évoluer de façon « simulationniste », en leur faisant suivre la ligne de plus grande probabilité de réaction face à l'environnement.

C'est une démarche finalement très proche de celle du wargameur qui, à partir d'une situation de départ donnée, en joue l'évolution. Et les enseignements que l'on peut tirer des romans de SF sont identiques à ceux des parties de wargame : on obtient une idée des développements possibles d'une situation de départ. Ainsi, une lecture attentive de la SF va pouvoir donner une idée des développements possibles de l'art militaire.

Comment donc les auteurs de science-fiction voient-ils la guerre dans le futur ?

Les *Aliens*

En première approche, les guerres de la science-fiction se divisent en deux catégories, selon qu'interviennent ou non des races extraterrestres. On serait tenté de rejeter la première catégorie comme hautement fantaisiste ou bien dénuée d'intérêt. Pourtant, c'est probablement la plus intéressante, dans la mesure où elle n'est abordée que par cette littérature-là.

La façon de penser notre défense changerait du tout au tout, dès lors que nous rencontrerions une ou plusieurs races extraterrestres. En effet, la stratégie est en grande partie basée sur la psychologie humaine (1). Dès lors que l'adversaire ne raisonne plus comme nous, toute notre conception de la stratégie s'effondre.

Il est bien sûr impossible de prévoir quelle serait vraiment le fonctionnement de la pensée d'autres races. Certains auteurs se sont essayés avec succès à imaginer des conflits avec des extraterrestres à la mentalité vraiment très différente de la nôtre, en faisant surtout varier le système de valeurs.

Les marionnettistes de Larry Niven (2), par exemple, sorte d'autruches à deux têtes et bouches préhensiles, placent au-dessus de tout leur sécurité individuelle, et sont incommensurablement peureux. Bien entendu, leur façon d'aborder un conflit est très différente de la nôtre. Ce n'est pas pour autant qu'ils sont plus ou moins susceptibles que nous d'avoir le dessus ; ils emploieront simplement des méthodes différentes. Avant d'entreprendre quoi que ce soit, ils prennent des précautions qui nous paraissent confiner à l'absurde, et surtout ne prennent jamais un quelconque risque physique (les quelques marionnettistes qui se risquent à voyager hors de leur monde d'origine sont d'ailleurs considérés comme fous par leurs congénères). Lorsqu'ils font la guerre, c'est toujours par l'intermédiaire de mercenaires, ou en manipulant (d'où leur nom de marionnettistes) des gouvernements en sous-main.

A l'inverse, le concept même de diplomatie peut être absent. Les Kzinti, du même Larry Niven, n'ont de la société qu'une conception hiérarchique. Pour eux, seul le rapport dominant/dominé régit les relations entre les races et les individus. Une relation d'égalité n'est concevable pour les Kzinti qu'entre individus de même rang, c'est-à-dire dotés à la fois d'un maître de statut équivalent à celui de l'autre, et de subordonnés de nombre et de statuts similaires. Même dans ce cas rarissime, une joute, si ce n'est un combat, s'engagerait pour déterminer lequel des deux serait supérieur à l'autre. Confrontés aux Kzinti, les humains n'ont qu'une alternative à deux termes : vaincre ou se soumettre.

Dans l'histoire du futur de Larry Niven, les Kzinti méprisent les hommes à cause de leur incapacité à assumer leur supériorité : bien qu'ayant vaincu trois fois les Kzinti, la Terre ne les a jamais réduits en esclavage. Ils sont absolument incapables de comprendre un tel comportement.

Sans aller forcément jusqu'à ces extrêmes, l'apparition de races extraterrestres changerait beaucoup de données. Il est tout à fait concevable d'ailleurs qu'elles ne constituent aucune menace, même potentielle. Pour qu'il y ait conflit, il faut un minimum de points communs : un habitat de même type, qui peut déboucher sur un conflit territorial, surtout si l'on part du principe que les planètes, a fortiori habitables, ne courent pas les galaxies. Des besoins en matières premières rares et proches, en particulier certains métaux lourds, constituent également un excellent prétexte. Pour le reste, l'abondance règne. A moins de facteurs psychologiques particuliers, je ne vois vraiment pas comment on pourrait en venir aux mains pour de l'énergie, de l'hydrogène ou du méthane ; ce serait un peu comme si, sur Terre, on se faisait la guerre pour l'air.

Toutefois, des différences dans les types d'habitat ne sont pas, en elles-mêmes, une garantie. S'il s'avérait que les planètes, même très vaguement habitables (avec une gravité pas trop éloi-

Les wargameurs lisent-ils de la science-fiction ? Ceux qui répondent « oui » savent donc déjà que ces romans sont matière à réflexion : sur le développement possible de l'art de la guerre et des armements, l'étude de la psychologie des belligérants…

gnée de celle de la Terre et une température supportable — plus de -60° et moins de 50°) sont rares, il resterait la possibilité de les terraformer, c'est-à-dire de les doter d'une atmosphère, d'une végétation et d'une faune de type terrestre. Le premier à envisager cette possibilité fut Gérard Klein (3), mais aujourd'hui il s'agit à la NASA d'une hypothèse de travail très sérieuse en ce qui concerne Mars. Cela signifie que, même si les Denebiens ou les Centauriens vivent sur des planètes à atmosphère chlorée, leurs planètes ne sont pas pour autant à l'abri de notre convoitise. Nous avons les mêmes raisons de les craindre, pour peu que les planètes tout court soient rares.

Restent ensuite des facteurs idéologiques, ou simplement la peur de l'autre. Combien de guerres ont été livrées sur Terre pour d'aussi simples raisons ?

Fort peu, en fait. Pas même la Seconde Guerre mondiale. C'est toutefois un des principaux motifs de la guerre perpétuelle que se livrent depuis des milliards d'années les centaines de races de la saga de David Brin, *Uplift* (4).

Supposons cependant que nous ayons un minimum de points communs avec nos extraterrestres. Les principes généraux de la stratégie resteront probablement valables (économie des forces, concentration des moyens, etc.), mais nous risquons de devoir réviser sérieusement notre façon de faire la guerre.

Les « Autres » peuvent avoir sur nous des avantages physiques ou intellectuels importants. Sans compter les sempiternels critères de supériorité qui ne veulent rien dire, on peut en imaginer de nombreux qui soient significatifs : une tolérance gravitationnelle plus grande, par exemple, qui leur conférerait un avantage certain en combat aérien (ou spatial), comme les Nwyllans de Mac Intosh (5) ; des besoins physiologiques plus réduits, voire inexistants ; une fécondité très supérieure, comme les Moties de Niven et Pournelle (6).

A l'inverse, le plus grand développement technologique n'est pas forcément signe de plus grande intelligence. Il est possible que les extraterrestres aient développé une civilisation industrielle quelques milliers d'années plus tôt que nous, tels les visiteurs cosmiques de Poul Anderson (7).

En fait, le plus étonnant serait qu'ils aient un niveau de développement comparable au nôtre. En effet, nous avons acquis l'essentiel de notre technologie au cours des deux derniers siècles. Que représentent 200 ans à l'échelle cosmique ? Moins qu'un battement de cils. Quelques siècles de retard dans les millions d'années du jeu de l'évolution, et nous n'en serions encore qu'à l'ère préindustrielle. Quelques siècles d'avance et nous baignerions déjà dans *Star Wars*.

Quelle serait l'attitude d'êtres infiniment plus avancés que nous ? Qu'avons-nous fait aux Aborigènes, aux Pygmées, aux Indiens d'Amazonie ? Dans le meilleur des cas, nous les avons ignorés. Espérons que si la situation se trouve renversée, les Autres montreront plus de mansuétude.

Space, the Final Frontier

Après l'apparition des extraterrestres, le plus grand changement apporté à la guerre dans la SF réside bien sûr dans la conquête de l'espace. Que l'Homme puisse se déplacer avec une relative facilité dans les espaces interplanétaires, voire interstellaires, dote les conflits d'une dimension nouvelle.

La stratégie spatiale s'apparente fortement, chez tous les auteurs, à une extension de la stratégie maritime. Les noms des vaisseaux de guerre sont d'ailleurs le plus souvent empruntés au vocabulaire naval : on parle de destroyers, de croiseurs, voire de cuirassés spatiaux. La seule classe de bâtiments de guerre qui n'ait pas été mise à la sauce spatiale (pour l'instant) est le sous-marin. Toutes les autres se retrouvent ici ou là.

La comparaison est aisée ; il est vrai que les planètes font penser à des îles perdues dans l'océan tridimensionnel de l'espace. L'espace, comme la mer, sont fondamentalement hostiles à l'homme. Les deux tuent. Encore moins que la mer, on ne peut vraiment contrôler l'espace, si ce n'est aux abords des planètes. Et le seul intérêt de ce contrôle, comme celui de la mer, se trouve dans la facilité à transporter des choses, marchandises ou troupes, d'une planète à l'autre. L'espace en lui-même est vide, sans intérêt.

Par contre, on va débarquer sur les planètes comme on débarque sur les côtes. Les problèmes logistiques posés par ces débarquements seront bien plus importants que ceux posés par les débarquements maritimes, pourtant déjà cauchemardesques. Les défenseurs auront à leur disposition les ressources d'une planète entière. Les attaquants, pour leur part seront livrés à eux-mêmes : au mieux, ils seront à plusieurs jours de voyage de leur base, au pire, il s'agira d'un système solaire voisin, distant de plusieurs années-lumière…

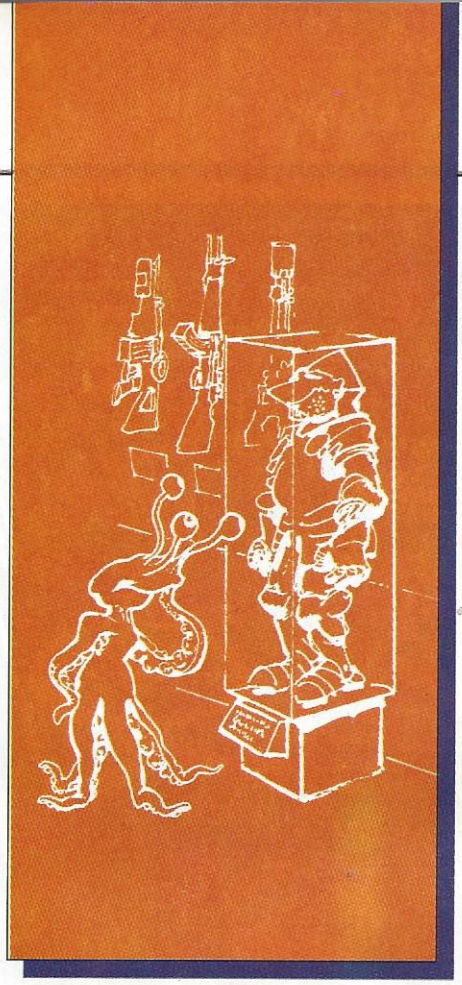
En revanche, le détenteur de la supériorité spatiale bénéficiera d'un avantage considérable, dans la mesure où il pourra bombarder à sa guise la surface de la planète. La raison dicterait alors de transformer les planètes en gigantesques havres troglodytes, telles la terre des *Cavernes d'Acier* d'Asimov.

Mais la guerre dans l'espace ira bien au-delà de ces comparaisons. Bien plus que pour la guerre contemporaine, il s'agira d'une guerre d'ingénieurs.

Les Zap Guns

Quelles seront les armes de demain et d'après-demain ? Le premier enseignement de la SF en ce domaine est qu'une arme n'est pas forcément toujours conçue en tant que telle. Les équipements industriels du futur manipulent des quantités d'énergie telles que seul l'emploi qui en est fait permet de distinguer l'arme de l'outil ; on revient ainsi un peu au Moyen-Âge, quand la faux ou la hache servaient aussi à pourfendre son prochain.

Une des sources d'énergie envisagée pour le siècle prochain est l'énergie solaire orbitale. De gigantesques panneaux solaires seraient mis sur orbite, là où les rayons du soleils ne sont pas encore atténués par l'atmosphère. L'énergie solaire ainsi récupérée serait ensuite retransmise vers la Terre par l'intermédiaire de faisceaux de micro-ondes, dirigés sur des stations réceptrices spéciales. La puissance de ces faisceaux serait comparable à celle des centrales nucléaires que les stations solaires orbitales sont appelées à remplacer, c'est-à-dire qu'elle se chiffrerait en milliers de mégawatts. Tout le monde connaît les effets d'un four à micro-ondes ordinaire (d'une puissance en général comprise entre 750 W et 1 kW) sur un morceau de viande crue. L'effet d'un champ de micro-ondes un



million de fois plus puissant est difficile à imaginer : de quoi transformer instantanément un champ de maïs en champ de pop-corn, ou plus sinistrement un bataillon en hamburger ! Nul doute que cette arrière-pensée ne sera pas étrangère à la première nation (ni même à la seconde ou la troisième) qui mettra ce genre d'installation en chantier…

Toujours dans le chapitre des armes énergétiques, l'un des moyens envisagé (sérieusement) pour atteindre d'autres systèmes solaires consiste en des sortes de voiliers solaires poussés dans le vide interstellaire par des lasers surpuissants (8), de l'ordre du terawatt (1012 watts). Sur les vaisseaux spatiaux imaginés par Forward ou Niven, ces lasers sont dirigés sur des surfaces prévues à cet effet et très réfléchissantes. Leur fonctionnement est parfait. Mais lorsqu'ils sont pointés vers des cibles qui ne sont pas prévus à cet effet, comme par exemple une ville ou une station spatiale, l'effet est tout à fait dévastateur. On le voit, la frontière entre moteur-fusée et canon laser est plus fine que du papier à cigarette.

Selon le même principe, mais dans un genre un peu différent, on projette également pour le siècle prochain d'établir des colonies minières sur la Lune. Les produits de ces mines seraient ensuite expédiés vers la Terre par le moyen de catapultes basées sur le principe de l'accélérateur linéaire (9). Le minerai, placé dans des conteneurs métalliques de plusieurs tonnes, serait accéléré par des champs magnétiques jusqu'à la vitesse de libération lunaire pour être satellisé en orbite terrestre, dans le but de construire des stations spatiales, ou même redescendu sur Terre.

A côté d'engins de ce genre, le fameux canon géant de Saddam Hussein fait figure de hochet pour bébé. L'énergie libérée par l'impact d'un projectile de plusieurs tonnes lancé à une vitesse de plusieurs kilomètres à la seconde fait frémir : l'unité en est le gigawatt.

A l'échelle supérieure, certains auteurs ont envisagé la possibilité de déplacer de leur orbite des astéroïdes. Les moyens technologiques pour ce faire sont pratiquement à notre disposition. Là, il ne s'agit plus de projectiles de quelques tonnes, mais bien de millions, de milliards de tonnes. L'essentiel de l'énergie cinétique n'a même pas besoin d'être fournie par des moyens mécaniques, les champs gravitationnels des planètes fourniront le gros du travail.

Se faire une idée de l'effet que pourrait avoir l'impact d'un tel monstre sur notre planète est assez difficile. On se rappellera simplement la fameuse météorite de la Tougouska, en 1908, d'une masse estimée à quelques milliers de tonnes à peu près similaire de celui d'une bombe thermonucléaire de cent mégatonnes. Mais la conséquence la plus dévastatrice d'un tel impact ne serait probablement pas la « détonation », mais ses incidences sur le climat. On nous a rabâché ces dernières années que le principal effet d'une guerre atomique généralisée serait une baisse sensible de la température due aux énormes quantités de poussière soulevées par les explosions faisant écran aux rayons du soleil ; le fameux « hiver nucléaire ». Eh bien, nos météorites auraient sensiblement le même effet. On spécule d'ailleurs que l'extinction des dinosaures serait dû à un impact similaire, qui aurait refroidi durablement le climat, rendant ainsi la vie très dure pour les animaux à sang froid.

Scénario catastrophe, me direz-vous ? Il est vrai qu'aucun gouvernement sain d'esprit n'ordonnerait un tel bombardement. Mais quid d'une puissance pouvant se passer de notre chère planète ? Ou, tout simplement, d'une catastrophe naturelle ? Car cela s'est déjà produit, on l'a vu. Et la densité de population augmentant, il est de moins en moins probable qu'un accident épargne les zones habitées. Même tombant dans l'océan, une très grosse météorite générerait suffisamment de vapeur d'eau pour dérégler notablement le climat. Verra-t-on, par conséquent, dans les quelques années à venir, se constituer des sortes de Forces Spatiales qui auront pour but d'éviter ce genre de catastrophes ? L'hypothèse n'est pas à exclure.

En redescendant sur terre, les travaux de prospective sérieuse quant à l'équipement et les armes des fantassins du futur commencent à rejoindre les auteurs de SF. Si l'on compare le soldat de 2014 décrit par George Friedman et Meredith LeBard (10) et l'infanterie mobile de Heinlein (11) ou l'armée de l'ONU de Haldeman (12), on ne découvre que peu de différences. Ils sont bardés de capteurs et de systèmes de contre-mesures électroniques. Leur uniforme équipé d'un système de camouflage actif, a

pour modèle la peau du caméléon. Leur niveau de protection est très élevé. En pratique, l'uniforme est un véritable scaphandre spatial, qui les isole totalement de l'environnement (rendant au passage caduques les armes chimiques et biologiques ; tout le monde est en permanence en MOPP IV), blindé au passage, ce qui en fait une véritable armure, capable de résister, selon l'audace de l'auteur, à l'éclat d'obus ou à la rafale de mitrailleuse lourde, voire, chez Haldeman, à des explosions d'artillerie lourde. L'armement est en général constitué de fusils lançant des mini-roquettes à tête chercheuse, lasers lourds, accélérateurs de particules portables et autres lance-grenades atomiques.

Bien entendu, tout cela fait beaucoup d'équipement à transporter sur le champ de bataille. Les soldats d'aujourd'hui sont déjà surchargés ; le poids total de l'équipement emporté en campagne pour les marches pouvant, dans certaines armées, allègrement excéder 60 kg. Si l'on ajoute la panoplie de gadgets mentionnée plus haut, notre pauvre soldat évoquera plus le baudet surchargé que le vaillant guerrier plein d'allant. Pour remédier à ce problème, la solution unanimement évoquée est l'exosquelette, ou armure assistée. Le principe est de fournir à l'individu des muscles, littéralement faits d'acier, un peu selon le principe des scaphandres marins conçus pour les très grandes profondeurs. Le système de contrôle de ces exosquelettes a été imaginé par Heinlein (lui-même ingénieur), et le nom qu'il leur a trouvé est resté : *le Waldo*. *Le Waldo* fonctionne selon le principe du *feed-back* négatif. L'intérieur de l'exosquelette est tapissé de capteurs. Lorsque ces capteurs enregistrent une pression, ils commandent l'action des vérins (autrement dit des « muscles ») de telle sorte que la dite pression cesse. L'effet pratique de l'exosquelette ne porte donc que sur l'amplification des mouvements naturels du corps ; l'individu qui en est revêtu fonctionne normalement, à ceci près qu'il est beaucoup plus fort.

A ce niveau, rien n'empêche de munir ce fantassin du futur de système de propulsion qui lui accordera une mobilité comparable à celle d'un hélicoptère. Inutile de dire que ce type de soldat révolutionnera la tactique.

Voilà enfin la victoire du fantassin sur le char, quand le fantassin lui-même devient un char. Il faudra encore s'attendre à une nouvelle diminution de la taille des armées et de la densité des troupes sur le terrain. Le simple coût de l'équipement sonnera le glas des armées de conscrits. Bien plus, avec des combattants capables d'effectuer des bonds de kangourou dans toutes les directions, la notion de front perdra une grande part de sa signification. Le contrôle et la coordination des forces en deviendra extrêmement ardu, et ne pourra vraisemblablement se faire qu'avec une assistance informatique très importante.

En fait, j'imagine assez bien la compagnie du futur fonctionner un peu à la manière d'une équipe de football américain, qui connaît par cœur un certain nombre de combinaisons tactiques adaptées à telle ou telle situation. Le commandant de la compagnie jouera le rôle du coach, en indiquant à ses hommes la combinaison qu'ils doivent mettre en pratique à chaque instant, combinaison optimale qu'il aura déterminée grâce à des systèmes informatisés d'aide à l'analyse des actions ennemies.

Les exosquelettes devraient également avoir une autre conséquence très importante. Jusqu'à présent, le métier des armes était presque exclusivement réservé aux hommes pour des raisons d'endurance physique, réelles ou supposées, mais en tout état de cause affirmées. Si les muscles du soldat de demain sont faits de véritable acier, rien n'interdira plus au femmes d'aller faire le coup de feu. Reste à voir comment une telle évolution sera perçue par les militaires.

Dose maximum !

Nous en sommes restés pour l'instant à des considérations relativement conventionnelles, des extrapolations de technologies actuelles ou des considérations pseudo-philosophiques. Ces perspectives « raisonnables » sont relativement crédibles. Mais crédible ne veut pas forcément dire possible, et ce qui est très possible est parfois incroyable. Certaines découvertes récentes en physique ont conduit divers auteurs à des extrapolations qui sembleraient complètement folles si les écrivains en question ne possédaient pas un bagage scientifique conséquent.

La majorité des chercheurs qui s'attaquent au problème du champ unifié s'appuient sur des théories intégrant un univers muni de beaucoup plus de trois dimensions spatiales. Cela signifie simplement qu'il n'est pas du tout impossible qu'il existe des univers parallèles. Le moyen de passer d'un univers à l'autre reste à découvrir. Faisons une hypothèse d'école. Il serait donc possible aux habitants d'un espace donné d'envahir des espaces adjacents. Non seulement d'envahir, mais de débarquer en n'importe quel endroit. Le concept de front disparaît totalement, tout comme celui de fortification, puisqu'il deviendrait possible de déplacer les forces d'attaque directement derrière des lignes de front, ou à l'intérieur d'une forteresse. Le premier à découvrir le moyen de passer d'un univers à l'autre disposerait d'un avantage considérable, puisqu'il pourrait attaquer à loisir ses voisins sans que ceux-ci ne puissent riposter. Or dans ce genre de guerre, la seule défense possible est la contre attaque (13).

Plus étonnant encore que le voyage interdimensionnel, le voyage dans le temps. Très sérieusement décrit par Robert Forward, physicien de haut vol et grand gourou des phénomènes gravitationnels (14) (il a construit au *Caltech* le premier gravitomètre laser). Le système se base sur le paradoxe temporel créé par un vaisseau se déplaçant à des vitesses relativistes tout en emportant un « trou de ver », c'est-à-dire une sorte de porte à travers les replis du continuum, qui permet de passer instantanément d'un endroit à un autre. En déplaçant le trou de ver suffisamment vite pour créer un décalage temporel entre le vaisseau et son environnement, on transporte en pratique la deuxième extrémité du trou de ver vers son futur, ouvrant ainsi une porte temporelle.

Le héros de Forward utilise le voyage temporel pour contrer les activités de terroristes qui menacent ses entreprises. Mais on peut envisager d'autres applications, en particulier dans le domaine du renseignement. Bien pire, un pays pourrait créer une telle porte afin d'aller chercher dans le futur une technologie supérieure, qu'il lui serait alors possible d'utiliser sur ses adversaires.

« Avec pareille arme, la guerre devient impossible »

Toutes ces nouvelles façons de guerroyer imaginées par les auteurs de SF peuvent laisser songeur. Pourra-t-on vraiment, avec la puissance destructrice des armes de l'avenir, continuer à faire la guerre ? Certainement, hélas. Car la puissance de ses armes n'a jamais été un repoussoir pour l'homme. Il faut au contraire se préparer, le plus tôt possible, aux mutations que subira l'« art » de la guerre. Plus qu'au progrès technologique lui-même, c'est aux implications du progrès qu'il faut songer. Rappelons-nous la leçon de 1940. Nous possédions alors la technologie, mais d'autres avaient compris que son évolution appelait également une évolution de son emploi. La leçon à retirer de tout cela est en fait très simple. Gardons à l'esprit que, quels que soient les événements imaginés, la réalité sera bien pire. ■

Jean-Louis Beaufils

1) Voir à ce sujet E. Luttwak, Le Paradoxe de la Stratégie, *éditions Odile Jacob. 2) Présents notamment dans* Neutron Star *et* L'Anneau-Monde. *3) Gilles d'Argyre,* Chirurgiens d'une planète. *4) David Brin, Sundiver,* Startide Rising (Marée Stellaire), The Uplift War (Elévation). *5) J. T. Mac Intosh,* World out of Mind (Monde en Oubli). *6) Larry Niven & Jerry Pournelle,* The Mote in God's Eye. *7) Poul Anderson,* Backwardness (Les Arriérés). *8) Voir notamment Robert L. Forward,* Rocheworld. *9) On trouvera une bonne description de ces catapultes dans R. A. Heinlein,* The Moon is a Harsh Mistress. *10) George Friedman & Meredith LeBard,* A New Kind of War, *Command Magazine #22, mai-juin 1993. 11) R. A. Heinlein,* Etoiles, Garde-à-vous ! (Starship Troopers). *12) Joe Haldeman,* La Guerre Eternelle (The Forever War). *13) voir B.R. Bruss,* Les Horls en Péril, *et Frederik Pohl,* The coming of the Quantum Cats. *14) Robert L. Forward,* Timemaster.

CRITIQUES LIVRES ACTUALITÉS

Commençons par présenter quelques nouveaux fascicules des collections Ospreys :

— ***Viking Hersir, 793-1066 AD***, dans la nouvelle *Warrior Series* consacrée à la description des guerriers de tous les temps, de leurs armements, équipements et entraînements, nous présente les guerriers vikings et leurs tactiques de combat, mais également leur logistique, leur motivation et leur psychologie, et quelques batailles importantes.

— Retour à la désormais classique série *Men-at-Arms* avec ***Medieval Chinese Armies, 1260-1520***, sujet fascinant et qui a un je-ne-sais-quoi d'heroic fantasy, mais qui est hélas gâché par la laideur des illustrations. On regrette Angus McBride ! Heureusement, il reste le texte. La période traitée ici couvre les dynasties Yuan (Mongols) et Ming.

— ***The Mamluks, 1250-1517***, nous entraîne au Proche-Orient de la fin du Moyen-Âge et du début de la Renaissance. Les Mamelouks (qui seront bien plus tard définitivement battus par Bonaparte) formaient une curieuse société d'esclaves-soldats (!) qui finirent par prendre le pouvoir et régner sur l'Égypte avec leur propre dynastie. Leur principal fait de gloire : avoir réussi à vaincre les envahisseurs mongols, alors réputés invincibles…

— Le tome 2 de ***The Army of Gustavus Adolphus*** est enfin paru. Il traite cette fois de la cavalerie de cette armée suédoise qui fut la meilleure de la guerre de Trente Ans. Les joueurs de *Lion of the North* (GMT Games) se précipiteront sur ces deux volumes…

— Le XVIIIe siècle s'étoffe chez Ospreys. Période jusqu'ici assez peu couverte par cet éditeur (les volumes consacrés à l'armée prussienne sous Frédéric II font exception), elle s'enrichit maintenant d'un ouvrage sur les régiments écossais (***18th Century Highlanders***) qui combattirent surtout en Amérique du Nord (contre les « Insurgents » de George Washington et les Français), ainsi que du premier tome (« l'infanterie ») d'une mini-série consacrée à l'armée du tsar de Russie Pierre le Grand (***Peter the Great's Army***). Là encore, les illustrations sont très laides, mais le sujet reste malgré tout particulièrement original.

● ***War and Society in Ancient Mesoamerica***, de Ross Hassig, est sans doute, à l'heure actuelle, l'ouvrage le plus complet sur la guerre et les armées des civilisations précolombiennes d'Amérique centrale (Aztèques, Mayas, Toltèques, etc.). Le sujet couvre 3000 ans d'histoire, d'environ -1500 av. J.C. à la conquête espagnole. Hassig examine les formes de la guerre, les modes de combat, les tactiques probables, les armements, les fortifications, la logistique, les styles de commandement et les relations réciproques entre la société et l'armée. Il prouve en outre que quasiment toute l'histoire de ces sociétés s'explique par la guerre. Pour ceux qui souhaiteraient « creuser » le sujet traité par Philippe Bondurand et Vincent Hérelle dans ce même numéro (*Figurines antiques-médiévales : les armées précolombiennes*).
Publié à Berkeley,
par University of California Press.

● ***Psychanalyse du guerrier***, du médecin-général Claude Barrois, est l'œuvre d'un homme à la double « casquette » de militaire et de médecin-psychiatre praticien. Avec ce livre, c'est la première fois que la psyhologie profonde et les aspects inconscients de la dynamique guerrière sont étudiés dans le détail, et par quelqu'un qui, de par sa double profession, est aussi apte à comprendre les guerriers qu'à les juger et à les analyser. L'auteur part de l'étude de la figure mythique du guerrier dans les sociétés traditionnelles (Chine ou Inde anciennes, Japon, Mésopotamie, Grèce, etc.), puis « descend » le cours de l'histoire, à travers le Moyen-Âge jusqu'à nos jours, en passant par Clausewitz, pour aborder quelques thèmes majeurs tels que celui du concept d'honneur, de dynamique et de passion guerrière, et finit par une présentation du guerrier en tant que héros tragique et une analyse des limites et de l'avenir de cette figure humaine si particulière. À mon humble avis, ce livre pourra s'avérer fort utile à tous les wargameurs désireux d'approfondir la notion de « moral » dans les jeux de simulation historique.
Publié chez Hachette, dans la collection Pluriel.

● ***Les Services secrets normands - le renseignement au Moyen-Âge***, est l'œuvre de l'historien Jean Deuve, ancien membre des services spéciaux et diplomatiques français. Il nous montre que, dans ce domaine, comme dans les autres domaines du pouvoir (diplomatie, science militaire, organisation politique, droit, philosophie), les Normands du Moyen-Âge étaient en avance sur tous les autres peuples d'Europe occidentale et égalaient les maîtres de leur temps : les Byzantins ou les Sarrasins. Cette maîtrise leur permit d'ailleurs de bâtir un empire qui, outre la Normandie, couvrit la Sicile et l'Italie du Sud, plusieurs principautés croisées d'Orient, dicta sa loi à Byzance, créa quasiment de toutes pièces la nation russe et, bien sûr, conquit l'Angleterre en 1066. Cinq siècles avant la naissance des services secrets modernes, à la Renaissance, les Normands forgèrent un outil splendide qui contribua au moins autant à leurs succès stratégiques que la puissance de leurs forces armées. Un livre pour les amateurs du jeu *Hastings* que nous vous proposons dans ce numéro. Ils y découvriront ainsi les dessous de l'opération combinée mise en place par Guillaume le Conquérant.
Publié aux éditions Charles Corlet,
à Condé-sur-Noireau, dans le Calvados.

● Amateurs des guerres napoléoniennes et du Petit Caporal, voici un ouvrage fait sur mesure pour vous : ***L'Âme de Napoléon***, par Léon Bloy, auteur inclassable dans toute l'histoire de la littérature française. Bloy, qui vécut à la fin du XIXe siècle et au début du XXe (il mourut en 1916) fut en effet indéfinissable. Anarchiste et catholique mystique, polémiste haïssant les bourgeois mais admirateur fou de Napoléon (vous découvrirez à quel point en lisant ce livre…), pamphlétaire délirant à la plume trempée dans le vitriol, talentueux jusqu'à la folie, Léon Bloy reste une des références majeures pour tous les vrais amoureux de la grande littérature, de la langue française et des idées « épicées ». Ici, il écrit un merveilleux plaidoyer pour la défense de la mémoire de Napoléon, considéré par lui comme une sorte de nouveau Messie et un génie incompris, trahi par tous ses proches.
Et le tout est argumenté : Bloy connaissait par cœur l'épopée guerrière de son héros ! Un régal.
Publié aux éditions Gallimard,
dans la collection L'Imaginaire.

● De son côté, la collection *Campagnes et Stratégies* reprend la publication de ses ouvrages, interrompue depuis plusieurs mois, avec trois nouveaux livres traitant de batailles célèbres ou inconnues. Le premier d'entre eux appartient à cette dernière catégorie : ***Bulgnéville-1431, l'État bourguignon prend pied en Lorraine***, de Bertrand Schnerb. Thème on ne peut plus original, sur un épisode maintenant assez peu connu de l'histoire de France, lorsque la deuxième Maison de Bourgogne commençait à affirmer sa puissance et à se tailler un domaine puissant qui allait bientôt la faire entrer en conflit avec les rois de France, les empereurs romains germaniques et bientôt les Suisses. On sait comment tout cela se termina quelques décennies plus tard : par la mort sordide du duc Charles le Téméraire, dévoré par les loups dans la forêt de Nancy…
Le second aborde une des plus glorieuses victoires navales de toute l'histoire de la marine

française : ***Béveziers-1690, la France prend la maîtrise de la Manche***. L'auteur, Jean Meyer, l'un de nos meilleurs universitaires, n'hésite pas à aborder les arrière-plans politique, économique, tactique et technique (matériels) de cette victoire trop oubliée, remportée par les marins du Roi-Soleil contre une flotte coalisée anglo-hollandaise. La France était alors à l'apogée de sa puissance. Une lecture toute indiquée pour les joueurs d'*Europa Universalis* ou de *Wooden Ships & Iron Men*.
Enfin, avec ***Magenta et Solférino-1859, Napoléon III et le rêve italien***, de Raymond Bourgerie, les wargameurs seront en terrain de connaissance, tout du moins les plus « vieux » d'entre eux qui se souviennent des jeux sur ce thème publié par Jeux Descartes il y a maintenant une quinzaine d'années. Le thème : les guerres d'Italie dans lesquelles Badinguet (1) s'était engagé aux côtés des Italiens, alors en lutte pour leur unité, afin de combattre les Autrichiens. De grandes (mais atroces et coûteuses) victoires françaises.
Ces trois ouvrages sont publiés aux éditions Economica, dans la collection Campagnes et Stratégies.

● Si vous êtes riche, vous ne regarderez donc pas à la dépense et vous ne manquerez pas de vous procurer ***The Collins Encyclopedia of Military History, From 3500 B.C. to the Present***, de Ernest et Trevor Dupuy. Somme impressionante, ouvrage de référence, guide d'exploration de 5500 ans d'histoire militaire dans toutes les régions du monde, cette encyclopédie ne se contente pas de référencer et de décrire les guerres et les batailles, mais propose également d'étudier en parallèle les évolutions de la stratégie, de la tactique et des armements. Cet ouvrage, aujourd'hui devenu un classique, en est à présent à sa quatrième édition, laquelle bénéficie par exemple des dernières découvertes historiques sur l'emploi des armements dans la Chine ancienne et de mises à jour concernant les conflits du Liban, d'Afghanistan, de la Grenade, du Panama, du Golfe ou l'effondrement du bloc communiste. Le tout est généreusement illustré de cartes.
Publié à Londres, chez Harper Collins.

● Dans l'excellente collection historique de chez Fayard viennent de paraître deux nouveaux ouvrages de qualité. Le premier est une biographie de ***Duguesclin***, l'un des plus célèbres chevaliers et hommes de guerre de notre histoire, celui qui, par son intelligence et sa ruse, parvint à vaincre les Anglais, pourtant alors en totale position de force durant cette première phase de la guerre de Cent Ans. Comme l'affirme l'auteur, Georges Minois : « Le rôle de Duguesclin dans l'histoire militaire tient à sa capacité d'innover, d'inventer des ruses, de s'adapter aux circonstances pour surprendre l'ennemi. Il sait concilier les exigences de la guerre chevaleresque et le réalisme de la guerre de mercenaires ».
Le second est justement une ***Histoire de l'Angleterre***, pays capital s'il en est dans l'histoire du monde, puisqu'il a réussi à imposer sa langue, sa culture et son mode de pensée à la quasi totalité de l'humanité, ne serait-ce qu'à travers son « rejeton » américain. La clef de cette *success story* anglaise se trouve dans l'histoire même de ce pays. Je vous invite à aller la découvrir.
Publiés aux éditions Fayard.

● Pour les *aficionados* de la guerre de Sécession, et de toutes les guerres du XIXe siècle, voici ***The Military Legacy of the Civil War - The European Inheritance***, de Jay Luvaas. Cet ouvrage est entièrement consacré aux enseignements que les principales puissances européennes de l'époque (Grande-Bretagne, Allemagne, France) tirèrent de la guerre civile américaine, ainsi que la perception qu'eurent de ce conflit les puissances précitées. Cinq ans plus tard, en 1870, on vit que c'était l'état-major allemand qui avait le plus étudié le sujet... Par ailleurs, en annexe de ce livre, on trouve un texte du célèbre théoricien militaire britannique Sir Basil H. Liddell Hart écrit en 1935 analysant les opérations de cavalerie et les raids sur les lignes de communication ennemies durant la guerre de Sécession.
Publié à Lawrence par University Press of Kansas.

● Ceux qui désireront aller plus loin se pencheront sur ***La Culture stratégique américaine***, de Bruno Colson. La culture stratégique désigne l'ensemble des pratiques traditionnelles et des habitudes de pensée qui, dans une société, gouvernent l'organisation et l'emploi de la force militaire au service des objectifs politiques. Dans la formation de la culture stratégique américaine, le général suisse Jomini, qui avait servi dans les états-majors de Napoléon, a exercé une influence fondamentale. Les ouvrages où Jomini expose la méthode napoléonienne furent à la base de l'enseignement de la stratégie à l'académie de West Point et furent étudiés par les plus grands généraux américains, notamment Lee, Sherman, Eisenhower et Patton. L'héritage de Jomini transparaît aujourd'hui dans la nouvelle stratégie américaine : *AirLand Battle*. Cet ouvrage met en lumière les fondements historiques de la pensée stratégique américaine.
Publié aux éditions Economica.

● ***Soldiers & Scholars***, de Carol Reardon, est sous-titré ***The US Army and the Uses of Military History***, 1865-1920. L'auteur y étudie en effet l'usage (et les abus !) que les théoriciens et doctrinaires des états-majors américains firent de cet outil incomparable qu'est l'histoire militaire entre la fin de la guerre de Sécession et l'après-Première Guerre mondiale. Carol Reardon examine la première tentative d'utilisation systématique de l'histoire militaire pour l'instruction des futurs chefs.
Publié à Lawrence, par University Press of Kansas.

● Chez le même éditeur, voici ***La Guerre d'Espagne revisitée***, ouvrage collectif rédigé par un groupe d'historiens espagnols. Même si l'on n'est pas entièrement d'accord avec les auteurs, on ne peut qu'être sérieusement interpellé par les questions qu'ils soulèvent et les mythes qu'ils brisent. Dorénavant, on ne pourra plus réfléchir ou écrire sur ce conflit sans prendre au moins en compte ces études.
Publié aux éditions Economica.

● Il y a longtemps de cela, nous vous avions déjà parlé de l'ouvrage de Philippe Masson, ***Une Guerre Totale 1939-1945***. Il vient de reparaître en collection de poche, c'est donc le moment ou jamais de l'acheter. Sous-titré : *stratégies, moyens, controverses*, cet ouvrage est, selon moi, le meilleur livre d'histoire militaire « généraliste » actuellement disponible sur le second conflit mondial. Détruisant bien des légendes ou des approximations complaisamment colportées depuis cinquante ans, l'auteur réexamine tous les principaux aspects militaires de ce conflit : conduite de la guerre, stratégie et tactique, guerre navale, forces et faiblesses de la *Blitzkrieg*, bombardement stratégique, guérilla et lutte des partisans, renseignement, généraux et chefs de guerre, armements, problèmes humains, problèmes de l'arrière. Précipitez-vous dessus, que vous soyiez un joueur d'*ASL*, de *Flat Top*, de la série *Europa*, ou de *World in Flames*, ou si les articles de Bruno de Scorailles, de Théophile Monnier et surtout d'Omar Jeddaoui (voir dans ce numéro) vont ont passionné. Un livre que tout amateur de la Seconde Guerre mondiale se doit d'avoir lu et relu et de faire figurer en bonne place dans sa bibliothèque, toujours à portée de la main !
Publié chez Hachette, dans la collection Pluriel.

● Retour à la littérature générale avec ***Années de Guerre***, de Vassili Grossman, auteur soviétique des années 40. Il s'agit d'un recueil de nouvelles, toutes plus belles et émouvantes les unes que les autres, terriblement poignantes de réalisme et d'humanité, tout en étant d'une grande précision sur ce qu'étaient la vie et la mort sur le front, durant la guerre germano-soviétique. En tant que journaliste correspondant de guerre, Vassili Grossman parvient à merveille à saisir et à retranscrire les sentiments des simples soldats, confrontés à l'horreur quotidienne, mais également à des joies simples et incomparables durant les rares instants de paix qu'ils parvenaient à glaner ici et là. Grossman a suivi l'Armée rouge lors de toutes ses grandes offensives, de Stalingrad à Berlin. Un livre que dévoreront les joueurs d'*ASL*.
Publié aux éditions Autrement.

● Au passage, signalons une collection de recueil de grands textes stratégiques et tactiques, intitulée ***Roots of Strategy***. Je n'ai pour l'instant réus-

si à mettre la main que sur les volumes un et trois. Le premier regroupe cinq grands classiques : Sun Tzu, Végèce, le maréchal de Saxe, Frédéric II de Prusse et Napoléon, tandis que le troisième ne contient que des écrits de généraux et théoriciens allemands des années 30 et 40, parmi ceux qui forgeront l'outil conceptuel militaire de la Wehrmacht. On trouve ainsi une étude méticuleuse et très réaliste de von Leeb sur la défensive (à comparer à notre dossier *ASL*...), une étude de von Freytag-Loringhoven sur le pouvoir de la personnalité à la guerre, basée sur une analyse des conceptions de Clausewitz concernant la psychologie du commandement, et un traité du général Erfurth sur l'importance de la surprise dans la guerre moderne.

Publié aux USA par Stackpole Books.

● Les Américains publient depuis quelques années des trésors, en l'occurrence des traductions d'ouvrages de stratégie et de tactique des différentes académies militaires de l'ex-Union soviétique. La série des ***Voroshilov Lectures*** en fait partie. Trois tomes en sont à ce jour parus. Le premier et le second abordent surtout des problèmes politico-stratégiques sur l'organisation et l'emploi des forces armées de l'URSS (*sic transit gloria mundi* !) mais également quelques problèmes opérationnels (par exemple *Air Operations to Destroy Ennemy Aviation Groupings*, dans le premier, ou *Air Defense in a Strategic Operation* et *Employment of Military Transport Aviation to Assault Land an Airborne Division in the Rear of the Ennemy*, dans le second). Le troisième, lui, se concentre uniquement sur les problèmes opérationnels. Par conséquent, il intéressera plus directement les wargameurs. On y trouve ainsi, pêle-mêle, plusieurs chapitres sur les opérations offensives et défensives, le rôle de l'artillerie, les opérations sur de longues distances, le soutien logistique, etc. J'ajouterais que chaque volume contient un excellent glossaire des termes du vocabulaire militaire et opérationnel soviétique. Cette série est éditée par la National Defense University Press, à Washington D.C.

Autre série de textes soviétiques traduits et publiés par les Américains, ***Soviet Military Thought***, qui comprend déjà un grand nombre de volumes parus sur les sujets les plus divers de la pensée militaire soviétique. J'ai ainsi découvert récemment le volume intitulé ***Decision***. Comme ce titre l'indique, on aura là une étude assez complète des conceptions soviétiques en la matière. Livre assez ardu, exigeant souvent – mais pas toujours – du lecteur de solides connaissances en mathématiques, informatique, logique et cybernétique, c'est un outil tout indiqué pour les apprentis concepteurs de wargames, à fortiori s'il s'agit de jeux sur ordinateur. On pourrait d'ailleurs en dire autant de ***Forecasting in Military Affairs***, publié dans la même série. En abordant le problème de la prévision dans l'art militaire, ce livre requiert parfois lui aussi de bonnes connaissances en mathématiques. Ces deux volumes sont édités par le US GPO, sous la direction de l'état-major de l'US Air Force.

Enfin, mon préféré est sans doute ***Selected Readings from Military Thought 1963-1973***, lui aussi publié par l'aviation américaine dans la série ***Studies in Communist Affairs*** (vol. 5, part II). C'est un recueil d'articles sur des sujets très divers, parfois passionnants, parfois plus dogmatiques ; mais je recommande tout particulièrement ceux consacrés aux aspects psychologiques de la surprise opérationnelle, au camouflage, à la combinaison des armes, et surtout aux méthodes pour influencer et manipuler l'esprit de l'adversaire : les Soviétiques appelaient cela le « contrôle réflexif » ; cela fit merveille à Stalingrad...

● Pour tous ceux qui souhaitent étudier dans le détail la guerre du Golfe de 1991, voici trois livres qui tentent d'en dresser le bilan et d'en tirer des enseignements d'ordre militaire. Le plus complet, ***Conduct of the Persian Gulf War***, n'est ni plus ni moins que le rapport final au Congrès américain. C'est un énorme pavé de plus de 800 pages en grand format, publié par le Département de la Défense des États-Unis, et distribué par le US GPO. Je citerais également ***Desert Victory***, de Norman Friedman, publié par The Naval Institute Press, la maison d'édition de la Marine américaine, à Annapolis, et ***Military Lessons of the Gulf War***, ouvrage collectif publié par Greenhill Books, à Londres, dans la même collection que la série de trois livres intitulée ***The Lessons of Modern War***, dont je vous avais parlé dans un précédent numéro. Les deux sont assez semblables et se complètent admirablement, de même qu'ils complètent le rapport au Congrès cité plus haut grâce à leurs analyses à tous les niveaux : stratégique, opérationnel et tactique. Des ouvrages fort utiles à tous les passionnés des problèmes militaires contemporains ; le conflit du Golfe marquera sans doute un tournant dans l'histoire de l'art de la guerre. C'est peut-être ce que diront les historiens du futur.

● ***Landpower in the Information Age***, du général Brown, est le deuxième volume d'une étude de plus vaste intitulée ***The US Army in Transition***. Il s'agit d'un recueil de réflexions sur tous les domaines qui risquent de bouleverser l'art militaire dans les années et les décennies à venir. Brown, ancien chef de l'arme blindée américaine, examine tous les défis qui se posent à l'armée de terre de son pays. J'ai été tout particulièrement intéressé par les chapitres concernant la révolution dans l'entrainement et la formation des hommes (grâce aux simulations et autres wargames...), l'utilisation intensive de l'ordinateur sur le champ de bataille de l'avenir, les problèmes sociologiques liés au recrutement, les nouveaux concepts de « guerre globale », etc.

Publié à Washington, chez Brassey's.

● Tous ceux qui, se sentant quasi orphelins depuis la mise en obsolescence de fait de leurs wargames favoris portant sur d'éventuels conflits entre l'OTAN et le Pacte de Varsovie, mais également tous les wargameurs s'intéressant aux problèmes stratégiques contemporains, s'interrogent à l'heure actuelle sur l'avenir géopolitique de notre monde (ne serait-ce que pour réfléchir à la création de nouvelles simulations à thème prospectif, ou, plus modestement, à de nouveaux scénarios). Pour cela, je ne saurais trop recommander la lecture d'un ouvrage écrit par l'un des penseurs américains majeurs de notre époque, l'un des plus originaux, des plus iconoclastes, mais aussi des plus « dérangeants » qui soient : Noam Chomsky. Son dernier livre, publié en 1992, est déjà un best-seller aux États-Unis et s'intitule : ***Deterring Democracy*** (littéralement : *Dissuader la démocratie* ou peut-être *Démocratie dissuadante* ?...). La thèse de Chomsky est la suivante : depuis la fin de la guerre froide et la disparition de l'empire soviétique, les États-Unis restent la seule superpuissance et ce monopole planétaire incontesté (une première dans l'histoire de l'humanité) pose un danger à la démocratie, que ce soit aux États-Unis eux-mêmes ou dans le reste du monde. En effet, malgré leur perte de puissance sur le plan économique, les USA restent surpuissants sur le plan militaire et, sans concurrent capable d'équilibrer la situation, ils risquent de suivre la pente naturelle qui les pousserait à profiter de leur position de façon éhontée, imposant leurs vues sur l'ensemble du globe. « Le "Nouvel Ordre mondial" risque d'être celui où le Nouveau Monde donne des ordres », affirme l'auteur... Un grand ouvrage de prospective géopolitique.

Publié à New York, chez Hill and Wang.

● Pour finir, signalons que la maison d'édition du ministère de la Défense, l'ADDIM, vient de publier un recueil de photographies intitulé ***Le Clémenceau et le Foch***. Les photos y sont absolument superbes et, jointes aux commentaires, permettent de bien comprendre la vie et l'organisation du travail à bord d'un porte-avions.

Publié par l'ADDIM, 6 rue Saint Charles, 75015 Paris. ■

LAURENT HENNINGER

1) Surnom donné à Napoléon III par ses opposants politiques.

Tous les ouvrages anglo-saxons chroniqués dans ces pages sont disponibles ou peuvent être commandés auprès de la librairie World Data, 10 rue Nicolas Flamel, 75004 Paris. Tél. : (1) 42.78.05.78 ; Fax : (1) 42.78.14.72.

CASUS Belli
jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

vous donne rendez-vous au

2e salon de l'histoire
du 25 au 28 mars 1994
à Paris

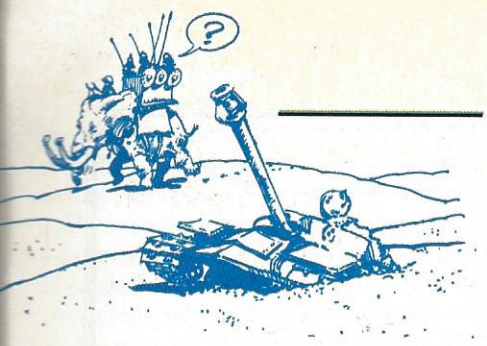
dans les cadres prestigieux

- du musée national du Moyen-Âge des thermes de Cluny
- du couvent des Cordeliers
- & de la Sorbonne

10 h /19 h - nocturne samedi 26 mars jusqu'à 22 h.

Entrée : 30 francs (tarif réduit : 15 francs)

Renseignements : (1) 42 71 47 52



OÙ

SE PROCURER DES JEUX DE SIMULATION HISTORIQUE ?

PEUT-ÊTRE DÉCOUVREZ-VOUS LES WARGAMES POUR LA PREMIÈRE FOIS. SI VOUS NE SAVEZ PAS OÙ VOUS PROCURER CES JEUX, CETTE LISTE – NON EXHAUSTIVE – DEVRAIT VOUS PERMETTRE DE TROUVER UNE BOUTIQUE PROCHE DE VOTRE DOMICILE.

Vous avez certainement dû le constater, les wargames, jeux de diplomatie et autres jeux de simulation historique ne sont pas en vente dans les circuits de distribution classiques. Voici une liste de quelques-unes des boutiques spécialisées sur la France. N'hésitez pas à les contacter ; la plupart possèdent un service de vente par correspondance.

Dans *Casus Belli* bimestriel, vous serez tenus informés de l'actualité du hobby : jeux nouveaux, ouverture de boutiques spécialisées, manifestations (championnats, salons, tournois, etc.), clubs. Le serveur minitel 36 15 Casus propose une rubrique dédiée aux wargames. Elle est composée de différents « murs » d'expression libre pour les joueurs désireux de partager leurs expériences, d'échanger des idées ou même de polémiquer ! Vous y trouverez également la liste de tous les clubs de France et des petites annonces (vente, achat de jeux et surtout recherche de partenaires). A propos des clubs : c'est l'endroit idéal pour trouver des partenaires – parmi lesquels des « pédagogues » qui se feront un plaisir de vous initier – mais aussi pour jouer en toute tranquilité, loin des importuns (petit frère chahuteur, enfants en bas âge débordant de vitalité, chat, etc.) et où vous pourrez disposer d'un espace suffisant pour y déployer les plus grands de vos plateaux de jeu.

PARIS

75004 Paris : *Champ de Mars*
[illegible], rue de Sévigné ; tél. : 48.04.01.02.
75005 Paris : *Jeux Descartes*
[illegible] rue des Écoles ; tél. : 43.26.79.83.
75005 Paris : *L'Œuf Cube*
[illegible] rue Linné ; tél. : 45.87.28.83.
75005 Paris : *Jeux Descartes*
[illegible] boulevard Pasteur ; tél. : 47.34.25.14.
75017 Paris : *Jeux Descartes / Jeux de Guerre Diffusion*
6, rue Meissonier ; tél. : 42.27.50.09
Cette boutique est également spécialisée dans la vente de figurines de plomb de 25 et 15 mm utilisées pour pratiquer le wargame avec figurine, dont nous parlons en pages 32 à 36.

RÉGION PARISIENNE

91000 Évry : *Cellules grises*
CC Évry, 2 place de l'Agora ;
tél. : 64.97.81.74.
94210 La Varenne-Saint-Hilaire : *L'éclectique*
Galerie Saint-Hilaire,
93 avenue du Bac ;
tél. : 42.83.52.23.
77000 Melun : *Cellules grises*
Rue Guy Baudoin ; tél. : 64.09.21.36.

PROVINCE

13100 Aix-en-Provence : *L'archimage*
18 bis, rue de la Couronne ;
tél. : 42.38.54.00.
49100 Angers : *Sortilège*
3, rue Pocquet de Livonnière ;
tél. : 41.88.96.96.
74000 Annecy : *Neurones*
Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac ;
tél. : 50.51.58.70.
84000 Avignon : *La vouivre*
15, rue des Lices ; tél. : 90.85.33.57.
64100 Bayonne : *Faline Jouets*
13, rue Poissonnière ; tél. : 59.59.03.86.
34500 Béziers : *Tilt la boutique des jeux*
10, rue Casimir Péret ; tél. : 67.49.02.35.
29200 Brest : *L'amusance*
CC Coat Ar Gueven ; tél. : 98.44.25.30.
33000 Bordeaux : *Prestable Chevillotte*
24, rue Vital Carles ; tél. : 56.44.22.43.
33000 Bordeaux : *Le temple du Jeu*
62, rue du Pas-Saint-Georges ;
tél. : 56.51.90.51.
18000 Bourges : *Mercredi*
22, rue Auron ; tél. : 48.24.49.90.
14000 Caen : *Le pion magique*
13, rue de Bras ; tél. : 31.85.93.70.
49400 Cholet : *Sortilège*
10, rue du Commerce ; tél. : 41.58.31.25.
63000 Clermont-Ferrand : *Le quartier latin*, 3, rue Blatin ;
tél. : 73.93.44.55.
21000 Dijon : *Excalibur*
11, rue de Jeannin ; tél. : 80.65.82.99.
27000 Évreux : *Le valet de Cœur*
13, rue Franklin Roosevelt ;
tél. : 32.31.04.41.
38000 Grenoble : *Le damier*
25 bis, cours Berriat ; tél. : 76.87.93.81.
17000 La Rochelle : *La licorne bleue*
25, rue des Dames ; tél. : 46.41.49.29.
76600 Le Havre : *Au clerc de dune*
92, rue du Docteur Vigné ;
tél. : 35.41.71.91.
72000 Le Mans : *La boite à jeux*
53, rue Nationale ; tél. : 43.23.96.81.
59000 Lille : *Le furet du Nord*
Place du Général de Gaulle ;
tél. : 20.78.43.24.
87000 Limoges : *La lune noire*
3, rue de la Boucherie ; tél. : 55.34.54.23.
69002 Lyon : *Jeux Descartes*
13, rue des Remparts d'Ainay ;
tél. : 78.37.75.94.
13006 Marseille : *Dragon d'ivoire*
64, rue Saint-Suffren ; tél. : 91.37.56.66.
03100 Montluçon : *Labyrinthe*
62, rue Grande ; tél. : 70.28.29.01.
34000 Montpellier : *Excalibur*
62, rue Cauzit ; tél. : 67.60.81.33.
54000 Nancy : *Excalibur*
35, rue de la Commanderie ;
tél. : 83.40.07.44.
44000 Nantes : *Brocéliande*
2, rue Jean-Jacques Rousseau ;
tél. : 40.48.16.94.
11000 Narbonne : *L'échiquier d'oc*
16, rue Droite ; tél. : 68.65.32.54.
06000 Nice : *Jeux et réflexion*
16, boulevard Victor Hugo ;
tél. : 93.87.19.70.
30000 Nimes : *La vouivre*
7, rue des Marchands ; tél. : 66.76.20.04.
45000 Orléans : *Eurêka*
Galerie du Châtelet ; tél. : 38.53.23.62.
64000 Pau : *Faline*
Espace Base 4, 11, rue Samonzoet ;
tél. : 59.83.78.78.
66000 Perpignan : *Cellules grises*
7, rue de la Monnaie ; tél. : 68.34.12.44.
86000 Poitiers : *Le dé à 3 faces*
35, rue Edouard Grimaud ;
tél. : 49.41.52.10.
29000 Quimper : *L'amusance*
Centre commercial Continent ;
tél. : 98.90.40.50.
35000 Rennes : *L'amusance*
CC Des Trois Soleils ; tél. : 99.31.09.97.
796000 Rouen : *Échec et mat*
9, rue Rollon ; tél. : 35.71.04.72.
42000 Saint-Étienne : *Cache-cache*
23, avenue de la Libération ;
tél. : 77.32.46.25.
35400 Saint-Malo : *Sortilèges*
42, rue Ville Pépin ; tél. : 99.81.21.50.
44600 Saint-Nazaire : *Multilud*
60, Centre République ; tél. : 40.22.58.64.
67000 Strasbourg : *Philibert*
12, rue de la Grange ; tél. : 88.32.65.35.
67000 Strasbourg : *Joué club paradise*
77, rue des Grandes Arcades ;
tél. : 88.25.58.56.
65000 Tarbes : *Le joueur*
3, rue de Gonesse ; tél. : 62.44.17.53.
31000 Toulouse : *Jeux du monde*
Passage Saint-Jérôme,
14/16, rue Fontvieille ;
tél. : 61.23.73.88.
37000 Tours : *Poker d'as*
6, place de la Résistance ;
tél. : 47.66.60.36.
10000 Troyes : *Express photo*
5, rue Aristide Briand ; tél. : 43.43.49.02.
26000 Valence : *Moi Jeux*
47, Grande Rue ; tél. : 43.49.49.02.

BELGIQUE

1040 Bruxelles : *Dédale*
Galerie du Cinquantenaire,
32 avenue de Tervueren ;
tél. : 32.2734.22.55.
Charleroi : *Dédale*
33, rue Régence ; tél. : 071.311955.

CANADA

4408 St-Denis-Montréal : *Le valet de Cœur*
P. QUE H2 2L4 ;
tél. : (514) 499.9970.

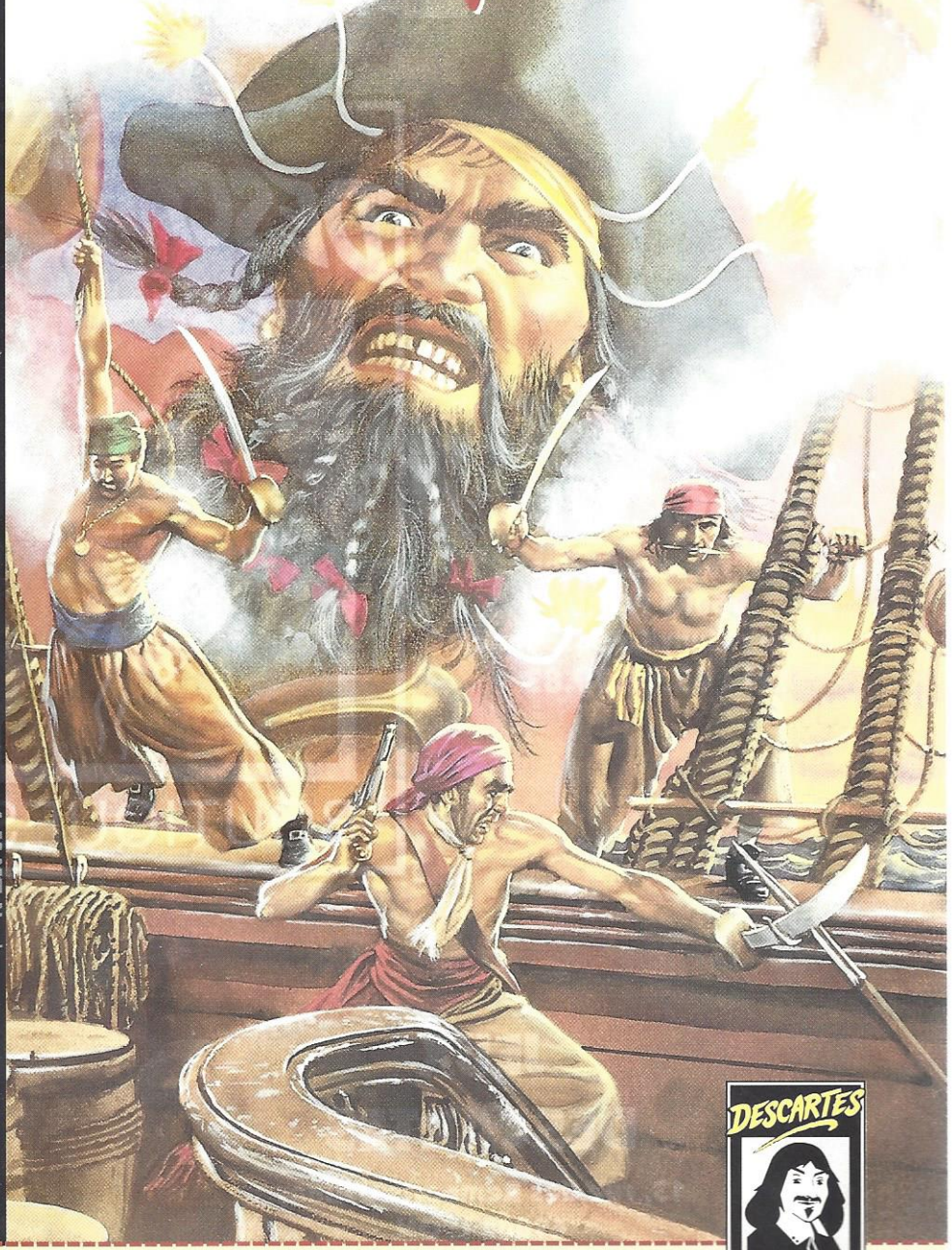
SUISSE

1201 Genève : *Au vieux Paris*
1, rue de la Servette ;
tél. : 19.41.22.734.25. ■

BARBE NOIRE

La vraie vie des pirates

des trésors
de l'astuce,
de l'audace,
des tempêtes,
des combats,



Pour 1 à 4 joueurs
à partir de 14 ans

AH GAMES OF STRATEGY

DESCARTES EDITEUR

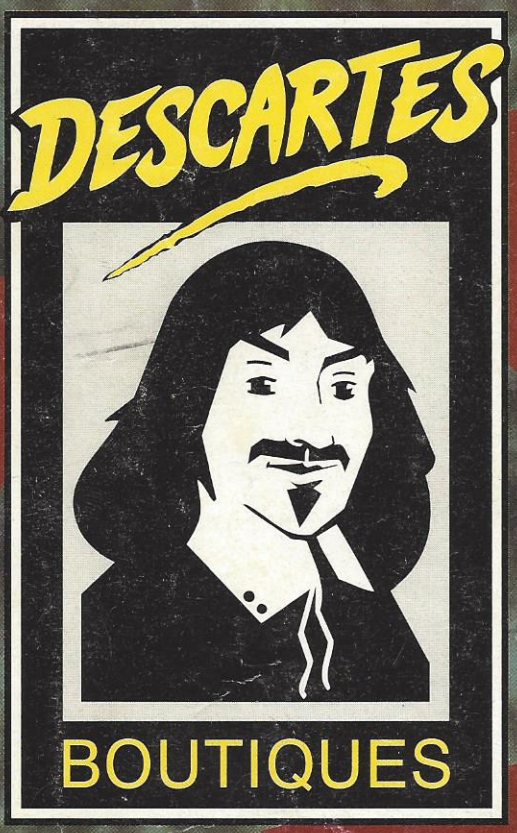
Je souhaite recevoir BARBE NOIRE, au prix de 280 F Franco de port.
Ci-joint mon règlement de 280 F à l'ordre de JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

.....

LES SPECIALISTES DU JEU



JEUX DESCARTES
6, rue Meissonnier
75017 PARIS
Métro : Wagram
Tél : 42.27.50.09

JEUX DESCARTES
52, rue des Ecoles
75005 PARIS
Métro : Cluny/La Sorbonne
Tél : 43.26.79.83

JEUX DESCARTES
39, Bd Pasteur
75015 PARIS
Métro : Pasteur
Tél : 47.34.25.14

JEUX DESCARTES
13, rue des Remparts d'Ainay
69002 LYON
Métro : Ampere/Victor Hugo
Tél : 78.37.75.94