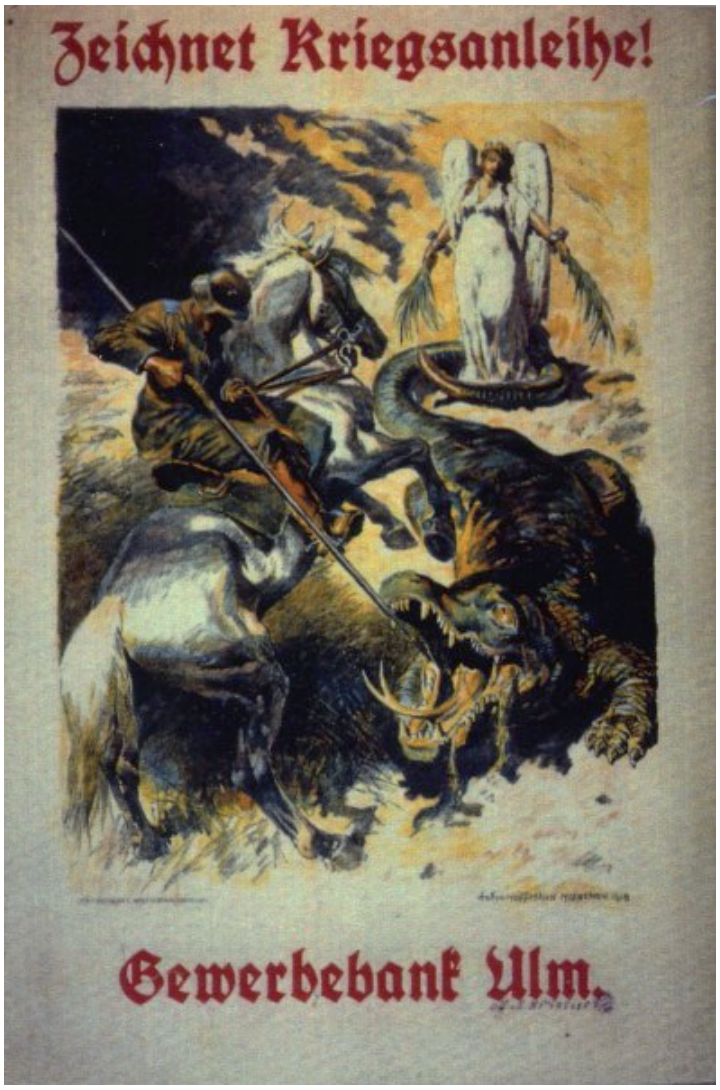
Marne 1918

Friedensturm



Règles avancées et notes historiques

Sommaire

A – Présentation des règles avancées 2
B - Nouvelle séquence de jeu 2
C - Phase de tirage des événements aléatoires 3
D - Phase de déclaration des offensives et initiative 3
E - Phase de ravitaillement et détermination de la doctrine alliée 4
F – Optionnel : phase de préparation des offensives du joueur en réaction 5
G - Phase d'arrivée des renforts 5
H - Météo 5
I - Mouvement 5
J – Phase de Combat 8
K – Phase de Désengagement 8
L – Phase d'Exploitation 8
M – Les Supports 8
N – Phase de gestion des unités 8
O – La case Réserve Stratégique 10
P – Décompte des points de victoire et fin de tour 10
Notes de conception 14
La carte 17
Glossaire des principales abréviations des pions 18
La deuxième bataille de la Marne 20
D'une guerre à l'autre 25
Bibliographie 31
Tableaux des règles avancées 32

A – Présentation des règles avancées

Les règles avancées permettent de simuler l'ensemble des opérations sur la Marne, du 27 mai 1918, date de l'attaque allemande sur le Chemin des Dames, au 31 juillet 1918, date à laquelle les opérations sur ce théâtre d'opération devinrent secondaires, la situation étant stabilisée.
Les règles avancées introduisent de nouveaux concepts permettant de simuler les particularités de cette campagne : la notion d'initiative et d'offensive, la gestion des réserves stratégiques et des renforts, l'emploi des voies ferrées, la définition de la doctrine alliée et l'ensemble des événements extérieurs impactant directement la campagne.
Les règles avancées ne rendent pas le jeu plus complexe. Elles sont organisées de façon à ce que les joueurs puissent les apprendre au fur et à mesure dans la plupart des cas. De plus, une grande partie des nouvelles règles est directement intégrée dans la description des événements aléatoires. Il est donc fortement conseillé de prendre connaissance des événements aléatoires au moment où ceux-ci rentrent en jeu, pour se laisser le plaisir de la surprise et de la découverte.
Les chapitres des règles avancées sont précédés d'une lettre pour les différencier des règles de base.
En cas de contradiction, les règles avancées prévalent sur les règles de base.

Description des nouvelles aides de jeu
Chaque joueur dispose à présent d'une nouvelle aide de jeu lui permettant de gérer la reconstruction de ses unités et les mouvements stratégiques.
Les éléments suivants figurent sur l'aide de jeu :
- une case **Réserve Stratégique**, où transite la plupart des unités, qu'elles arrivent en renfort, qu'elles soient reconstruites ou qu'elles effectuent un mouvement stratégique.
- trois **pistes de gestion des divisions & régiments**, en fonction de leur moral, destinées à la reconstruction de ces unités.
- une **piste de gestion des supports & chars**, destinée à la reconstruction de ces unités.
- une **piste Autres Secteurs** permettant de connaître le nombre de divisions d'élite affectées à un autre front.
- une **piste** permettant de gérer les **points de transport**.

Mise en place de la campagne
Les joueurs procèdent au placement initial de leurs troupes en suivant les indications fournies dans le scénario de campagne.
Le marqueur de point de victoire est placé en case 0.
Les joueurs disposent de leurs événements aléatoires comme décrit en C.2.

Glossaire

Réserve Stratégique : case où transite la plupart des unités, qu'elles arrivent en renfort, qu'elles soient reconstruites ou qu'elles effectuent un mouvement stratégique.

Points de Transport : points utilisés pour quantifier le nombre de mouvements stratégiques pouvant être effectués en un tour.

Mouvement stratégique : mouvement effectué à partir ou vers la case **Réserve Stratégique**, ou sur la carte le long d'une voie de chemin de fer.

Marqueur offensive : marqueur permettant de lancer une offensive en définissant ses caractéristiques. Les marqueurs **offensive** sont obtenus par le tirage des événements aléatoires.

Initiative : l'initiative permet de jouer en premier lors d'un tour. L'initiative appartient au joueur ayant lancé la dernière offensive.

Pistes de gestion des unités : pistes permettant de simuler la reconstruction ou la mise au repos des unités. Les unités de combat sont placées sur les **pistes de gestion des divisions & régiments** en fonction de leur moral. Les unités de support et les chars sont placés sur la **piste de gestion des supports & chars**.

Événements aléatoires : marqueurs tirés aléatoirement par les joueurs à chaque tour pour simuler les aléas de la campagne. Les événements ont une grande incidence sur le déroulement du jeu.

B - Nouvelle séquence de jeu

La séquence de jeu des règles avancées se décompose comme suit :

Séquence administrative
– Tirage des événements aléatoires
– Déclaration et mise en place des offensives ; initiative
– Phase de ravitaillement et de détermination de la doctrine alliée
– Optionnel : Phase de préparation des offensives du joueur en réaction
– Phase d'arrivée des renforts

1ère séquence opérationnelle
– Météo
– Mouvement du joueur ayant l'initiative
– Combat du joueur ayant l'initiative
– Désengagement du joueur ayant l'initiative
– Exploitation du joueur ayant l'initiative
– Mouvement stratégique du joueur ayant l'initiative
– Mouvement du joueur en réaction
– Combat du joueur en réaction
– Désengagement du joueur en réaction
– Exploitation du joueur en réaction
– Mouvement stratégique du joueur en réaction

2ème séquence opérationnelle (si une offensive est déclarée) idem séquence précédente

3ème séquence opérationnelle (si une offensive est déclarée) idem séquence précédente

Séquence finale
– Gestion des unités
– Décompte des points de victoire et fin de tour

© 2006 Hexasim SARL

C - Phase de tirage des événements aléatoires

C.1 Descriptions des événements aléatoires

Chaque camp possède ses propres événements, différentiables par la couleur des pions et par le symbole dessiné sur le recto : cocarde pour les Alliées, croix de fer pour les Allemands.
Chaque événement est décrit précisément dans les aides de jeu de chaque camp.
Un pion événement aléatoire se présente de la façon suivante :

Recto (le nom de l'évenement; ici Gouraud)

Verso (indique le tour où l'évènement est mis dans la pioche du joueur; ici 16)

De plus chaque événement est caractérisé dans sa description par un ou plusieurs symboles, rappelés sur les aides de jeu de chaque camp:

@ : l'événement doit être joué dans le tour si les conditions sont réunies. Il est remis dans la pioche autrement.
£ : l'événement peut être gardé pour un tour ultérieur ou être remis dans la pioche.
: l'événement ne peut se produire qu'une seule fois
¤ : l'événement est remis dans la pioche après utilisation ou est écarté volontairement par le joueur.
$: l'événement doit être remis dans la pioche.

C.2 Mise en place des événements aléatoires

Au début de la partie, chaque joueur trie ses événements en fonction du numéro figurant au recto. Les événements portant le numéro 1 sont placés dans deux récipients opaques, un pour chaque camp.
Les autres événements sont placés sur la piste des tours, en fonction des numéros figurant au recto des pions.
Au début de chaque tour, les joueurs rajouteront dans leur récipient opaque les événements aléatoires figurant dans la case du tour en cours.
Ces récipients opaques représentent la **pioche** de chaque joueur.

C.3 Tirage et jeu des événements aléatoires

Lors de cette phase, chaque joueur va tirer au hasard **trois** événements aléatoires dans sa pioche.
A partir du **tour 14**, le joueur allemand va pouvoir tirer au hasard **quatre** événements aléatoires dans sa pioche s'il contrôle un hex au sud de la Marne.
A partir du **tour 16**, le joueur allié va pouvoir tirer au hasard **quatre** événements aléatoires dans sa pioche s'il est passé en doctrine Pétain.
Les événements où figure un bandeau rouge au recto (***Fuite du gouvernement*** et ***Ludendorff craque !***) doivent être joués immédiatement en suivant les indications appropriées.
Pour chaque événement qu'il détient dans sa main, chaque joueur doit décider lors de cette phase s'il le garde dans sa main, s'il le remet dans sa pioche ou s'il l'écarte définitivement.
A l'issue de ces décisions, le joueur français ne peut avoir plus de trois événements en main (quatre si ***Clemenceau*** a été joué). Le joueur allemand peut lui en garder quatre.

Chaque événement est décrit précisément sur les aides de jeu correspondantes. Est notamment précisée la phase du tour pendant laquelle l'événement doit être joué.
Il n'y a pas de limite au nombre d'événements pouvant être joués lors de chaque tour. Par contre, chaque joueur ne peut jouer qu'**un seul événement par phase de ravitaillement**.
En cas de contradiction, les règles découlant des événements aléatoires prévalent sur les règles avancées.

D - Phase de déclaration des offensives et initiative

Ce chapitre annule et remplace en grande partie le chapitre 8.0 des règles de base.

D.1 Généralités

Durant cette phase, chaque joueur, en débutant par le joueur ayant l'initiative, peut décider de déclarer le lancement d'une offensive.
Pour ce faire, le joueur doit disposer :
• d'un marqueur ***Offensive*** parmi ses événements aléatoires,
• d'au moins un pion « artillerie d'armée » sur la carte ou en case **Réserve Stratégique**,
• optionnel (voir paragraphe F): d'un QG sur sa face « offensive possible », **uniquement pour le joueur en réaction.**
L'offensive peut alors être déclarée.
Le fait de déclencher une offensive apporte les avantages décrits dans le chapitre 6.0 des règles de base.

D.2 Description du marqueur offensive

Les joueurs obtiennent des marqueurs ***Offensive*** par le biais du tirage des événements aléatoires. Chaque marqueur est caractérisé par les informations suivantes :

Le **nom de l'offensive** est indiqué comme référence historique.
Le nombre de dessins de canons (soit 1 ou 2) indique le **nombre d'artilleries d'armées** pouvant être placées en mode offensive. Ces artilleries sont immédiatement retournées côté verso.
Le **bonus d'offensive** indique pour chaque séquence opérationnelle à venir les bonus à appliquer lors de la résolution des combats et de la maîtrise tactique. Les chiffres, de gauche à droite, correspondent respectivement au bonus d'offensive des trois séquences opérationnelles.
L'indication "***X*** **PV"** indique le nombre de points de victoire à obtenir lors de cette offensive pour qu'elle soit un succès.

D.3 Réussite et échec des offensives

Au moment où un joueur déclare une offensive, il ajoute, pour les Allemands, ou soustrait, pour les Alliés, aux points de victoire en cours l'indication "***X*** **PV"** figurant sur le marqueur offensive. Il place alors le marqueur ***Offensive*** sur la piste des points de victoire, sur la case correspondante.
Exemple : *le niveau de points de victoire est actuellement de 15. Le joueur allié lance l'offensive "Ourcq" (3 PV). Le marqueur "Ourcq" est placé en case 12 (15-3).*

© 2006 Hexasim SARL

Le joueur allemand doit gagner des points de victoire pour réussir ses offensives. Le joueur allié doit reprendre des points de victoire au jour allemand pour réussir ses offensives.
Durant la prochaine phase de décompte des points de victoire, si le marqueur ***Points de Victoire*** a atteint le marqueur ***Offensive***, celui-ci est simplement retiré du jeu.
Si le marqueur ***Points de Victoire*** a dépassé le marqueur ***Offensive***, le joueur marque autant de points de victoire supplémentaires qu'il y a de cases d'écart entre le marqueur ***Points de Victoire*** et le marqueur ***Offensive***, dans la limite de la valeur de l'objectif en points de victoire inscrite sur le marqueur ***Offensive***. Le marqueur ***Points de Victoire*** est placé sur la nouvelle case correspondante et le marqueur ***Offensive*** est retiré du jeu.
Suite de l'exemple : *à la fin du tour, le marqueur* ***points de victoire*** *se situe en case 11. Le marqueur* ***Offensive*** *se trouvant en case 12, le joueur français marque -1 point de victoire supplémentaire (11-12). Le marqueur* ***Points de Victoire*** *est donc placé en case 10.*

Si le marqueur ***Points de Victoire*** n'a pas atteint le marqueur ***Offensive***, le joueur perd autant de points de victoire supplémentaires qu'il y a de cases d'écart entre le marqueur ***Points de Victoire*** et le marqueur **Offensive** dans la limite de la valeur de l'objectif en points de victoire inscrite sur le marqueur **offensive**. Le marqueur ***Points de Victoire*** est placé sur la nouvelle case correspondante et le marqueur ***Offensive*** est retiré du jeu.
Exemple : *le marqueur* ***Points de Victoire*** *est actuellement en case 10. L'Allemand lance l'offensive Friedensturm (20 PV). Le marqueur* ***Friedensturm*** *est placé en case 30. A l'issue du tour, l'Allemand n'a réussi à capturer que 5 PV. Le marqueur* ***Points de Victoire*** *est donc en case 15 et n'a pas atteint la case 30. Le joueur allemand perd donc 15 PV (15-30) et le marqueur* ***Points de Victoire*** *est ramené en case zéro.*

D.4 Mise en place de l'offensive

Le joueur ayant déclaré une offensive ce tour commence par placer en mode offensive le nombre d'artilleries d'armée indiqué par le marqueur ***Offensive*** (voir D.2). Une artillerie d'armée dans la case **Réserve Stratégique** peut être choisie à cette fin.
Puis, il a la possibilité de placer aussitôt un certain nombre d'unités situées en case **Réserve Stratégique** sur la carte.
Ces troupes doivent être placées à cinq hex ou moins d'un ou plusieurs QG amis présents sur la carte au début du tour, dans leur rayon de commandement, et à au moins trois hex de distance d'une unité ennemie.
Optionnel : Si c'est le joueur en réaction qui déclare une offensive, le ou les QG choisis doivent être sur leur face "offensive possible" (voir F).
Les limites d'empilement doivent être respectées lors du placement des unités.
Le nombre maximum d'unités pouvant quitter la case **Réserve Stratégique** lors de cette phase est le suivant :

- Divisions : 8
- Chars : 6
- Stosstruppen : illimité
- Avions : illimité
- QG : 1
- Artilleries de corps : 2
- Artillerie d'armée : 1

Note importante : Si l'une des artilleries placées en mode offensive vient de la **Réserve Stratégique**, elle doit alors obligatoirement être placée sur un hex de route ou de voie ferrée reliée à une source de ravitaillement par un trajet valide (I.1.2). Elle doit également répondre aux critères de placement cités ci-dessus.
A ces troupes, le joueur a la possibilité de rajouter deux unités de son choix s'il en dispose encore en case **Réserve Stratégique**.
Note : un régiment compte bien comme une unité dans le cas présent.

D.5 Initiative

Le joueur ayant l'initiative joue en premier lors des diverses séquences opérationnelles. Son adversaire est appelé **joueur en réaction**.
L'initiative appartient au joueur ayant lancé la dernière offensive.
Lors de la phase de déclaration des offensives, c'est le joueur ayant l'initiative qui décide en premier du lancement éventuel d'une nouvelle offensive. Si tel est le cas, son adversaire ne pourra pas lancer d'offensive ce tour-ci, même s'il remplit toutes les conditions nécessaires.
A l'opposé, si le joueur en réaction a la possibilité de lancer une offensive lors de la phase de déclaration des offensives, il récupère l'initiative et les rôles sont inversés avec son adversaire.
Si aucune offensive n'est déclarée, c'est le joueur possédant l'initiative qui la conserve.

E - Phase de ravitaillement et détermination de la doctrine alliée

E.1 Vérification du ravitaillement et effet de l'absence de ravitaillement

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (9.0).

E.2 Détermination de la doctrine alliée

Durant cette campagne, la réussite des offensives allemandes due beaucoup aux défaillances de la doctrine alliée, à la fois dans sa définition mais également dans son application.

La doctrine alliée peut être de trois types différents :
Doctrine Foch : Cette doctrine est caractérisée par une volonté de tenir le terrain à tous prix, sans esprit de recul et en fixant la ligne de défense principale au plus près de la ligne de front. Elle symbolise également la volonté offensive des officiers supérieurs, résumé par la formule : "l'élan et le cran".
Doctrine en évolution: Cette doctrine représente une phase transitoire consécutive au désastre du Chemin des Dames. Les premiers principes de la défense en profondeur sont mis en application.
Doctrine Pétain : Cette doctrine correspond au triomphe des idées du général Pétain : la défense en profondeur et l'abandon du terrain en cas d'offensive ennemie, rendant les bombardements préparatoires allemands inefficaces. L'application stricte de cette doctrine par le général Gouraud lors de la dernière offensive allemande contribua à l'échec de celle-ci.
Note *: les termes doctrine Foch et doctrine Pétain sont volontairement simplificateurs. C'est par exemple Foch qui entérina par son ordre du 24 juin 1918 les théories de Pétain*

Seules les doctrines *Foch* et *Pétain* ont une influence sur le jeu (par l'intermédiaire de modificateurs).
Le joueur allemand n'est pas soumis aux règles de doctrine.

© 2006 Hexasim SARL

Le joueur allié débute le jeu de campagne en doctrine *Foch* pour les unités françaises et américaines.
Le joueur allié évoluera d'une doctrine à une autre grâce au jeu des événements aléatoires, la procédure étant précisée dans la description des événements.
Seules les unités françaises sont susceptibles de changer de doctrine.
Les unités américaines sont soumises à la doctrine *Foc*h pour l'ensemble de la campagne.
Les unités anglaises et italiennes sont soumises à la *Doctrine en évolution* pour l'ensemble de la campagne. Concrètement, ces troupes, comme les unités allemandes, ignorent toutes les règles liées à la doctrine.
C'est le choix de l'unité de pointe qui détermine la doctrine à employer si des unités de différentes nationalités sont impliquées dans le même combat.

F – Optionnel : phase de préparation des offensives du joueur en réaction

Cette règle est écrite pour empêcher le joueur en réaction de préparer son offensive le tour précédent en lançant des attaques destinées à affaiblir la défense ennemie (effet flip-flop). La règle peut être ignorée si les adversaires s'entendent pour jouer « dans l'esprit ».
Lors de cette phase, le joueur en réaction peut choisir de retourner tout ou partie de ses QG sur leur face "offensive possible" ou sur leur phase classique. La face "offensive possible" est indiqué par l'abbréviation Off sur la drapeau de nationalité du QG. La capacité de mmouvement du QG est alors réduite à 0.

Seuls les QG situés sur une route ou une voie de chemin de fer peuvent être placés en mode "offensive possible".
Les contraintes suivantes s'appliquent aux QG placés en mode « offensive possible » :
- Ces QG ne peuvent pas être déplacés volontairement,
- Aucune attaque ne peut être déclarée par le joueur en réaction dans le rayon de commandement de ces QG.
Le joueur en réaction peut à tout instant retourner un QG en mode "offensive possible" sur sa face classique, mais il est alors pénalisé de 1 point de victoire par QG retourné.

G - Phase d'arrivée des renforts

Lors de cette phase, chaque joueur va consulter sa liste de renforts planifiés.
Celle-ci indique les renforts disponibles ce tour. Ces renforts arrivent dans la case **Réserve Stratégique** des **pistes de gestion des divisions & régiments** de chaque joueur (voir N.1).
Les supports aériens utilisés le tour précédent reviennent en renfort directement **SUR** un QG ami au choix du joueur.

H - Météo

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (10.0).

I - Mouvement

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (9.0) mais un nouveau type de mouvement est possible : le mouvement stratégique.

Les unités présentes sur la carte désirant effectuer un mouvement stratégique lors d'une séquence opérationnelle doivent être repérées par un marqueur ***Mouvement Stratégique*** au début de la phase de mouvement du joueur. Seules les unités qui ne se déplacent pas et qui ne sont pas en ZdC ennemies peuvent recevoir un marqueur ***Mouvement Stratégique.***

I.1 – Le mouvement stratégique

Le mouvement stratégique a lieu à l'issue de la phase d'exploitation. Ce type de mouvement nécessite (exception : Mise au repos) des points de transports que les joueurs dépenseront au fur et à mesure des mouvements effectués.
Dans la limite des points de transport, toutes les unités présentes dans la case **Réserve Stratégique** peuvent effectuer un mouvement stratégique.
Seules les unités sur la carte repérées par un marqueur ***Mouvement Stratégique*** peuvent effectuer un mouvement stratégique, dans la limite des points de transport. Seules les unités qui ne se déplacent pas et qui ne sont pas en ZdC ennemies peuvent recevoir un marqueur ***Mouvement Stratégique.***
Le mouvement stratégique permet uniquement de :
• Déplacer une unité le long d'une voie ferrée sur la carte. (I.1.4),
• Transférer une unité de la carte vers la case **Réserve Stratégique** (unité de combat) ou vers la **piste de gestion des supports & chars** (unité de support) (I.1.5),
• Transférer une unité de combat de la carte vers la case **Perte**, **Perte 2** ou **Mise au repos** de la **piste de gestion des divisions & régiments** correspondante. (I.1.6)
• Transférer une unité de la case **Réserve Stratégique** vers la carte (I.1.7).

I.1.1 – Conditions pour effectuer un mouvement stratégique

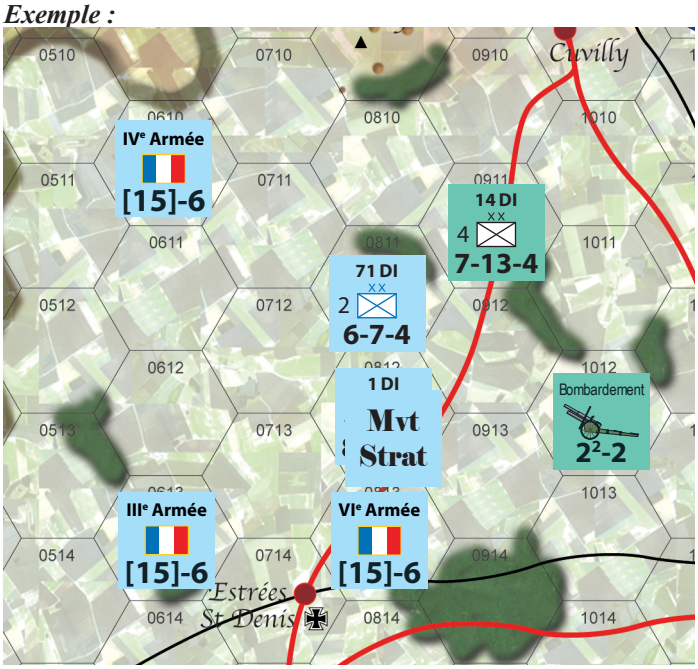
Pour effectuer un mouvement stratégique, une unité doit répondre aux conditions suivantes :
• Se situer :
  ○ dans le rayon de commandement d'un QG ami, à trois hex au plus de ce QG,
  ○ ou sur un hex de voie ferrée.
• Ne pas se trouver en ZdC ennemie.
• Pouvoir tracer à partir de ce QG ou de cet hex de voie ferrée un **trajet valide** jusqu'à sa destination.
• Disposer d'un nombre suffisant de Points de Transport (PT)

I.1.2 – Trajet valide

Pour être valide, un trajet doit répondre aux conditions suivantes :
• Etre composé uniquement d'hex de routes et/ou de voies ferrées reliées entre elles (à l'exception des deux premiers hex le composant si un QG est utilisé) et menant à une source de ravitaillement.
• Etre libre d'unités ennemies ou de ZdC ennemies.
• Ne pas se situer dans le *Rayon de Bombardement* d'une artillerie ennemie.

© 2006 Hexasim SARL

Exemple :



*Lors de la phase de mouvement, la 1ère DI a reçu un marqueur **Mouvement Stratégique**, car elle remplissait toutes les conditions (voir I et I.1).*
*Le joueur français désire donc transférer cette unité de la carte vers la case **Réserve Stratégique**. Pour ce faire la 1ère DI doit pouvoir tracer un trajet valide à partir d'un QG vers une source de ravitaillement.*
Le QG de la IVème armée ne peut être utilisé car il est situé à plus de deux hex d'une route ou d'une voie ferrée.
Le QG de la VIème armée ne peut être utilisé car un hex du trajet valide (celui occupé par le QG) est dans le rayon de bombardement d'une artillerie ennemie, située en 1012.
Seul le QG de la IIIème armée, remplissant toutes les conditions, peut être utilisé.

I.1.3 – Points de Transport (PT)

Les points de transport (PT) sont nécessaires aux déplacements stratégiques.
Chaque joueur reçoit un nombre déterminé de PT **par tour** comme indiqué dans le scénario de campagne. Ces points ne peuvent être accumulés et les PT non dépensés à la fin du tour sont perdus. Chaque joueur indique son nombre de PT grâce au marqueur ***Points de Transport*** à sa couleur qu'il place sur la piste au bas de aide de jeu de campagne.

Si une offensive est en cours, les joueurs ne peuvent dépenser plus du tiers (arrondi au supérieur) de leurs PT reçus initialement, lors de chaque séquence opérationnelle. **Exemple** : le Français dispose de 4 PT lors du tour 1 (offensive Blucher). Il ne pourra pas en dépenser plus de 2 (4/3 arrondi au supérieur) par séquence opérationnelle.
Chaque mouvement stratégique coûte un certain nombre de PT, comme indiqué dans les tableaux ci-dessous.
Les Stosstruppen ne peuvent être transférés qu'associés à leur régiment, sans coût de PT supplémentaire.
Note importante : Pour le calcul des PT, les régiments formant une division comptent pour une division (et non trois ou quatre régiments) si ils débutent et terminent leur mouvement empilés et si ils sont déplacés suivant le même **trajet valide**.

I.1.4 – Déplacement d'une unité le long d'une voie ferrée sur la carte

Ce type de mouvement stratégique ne nécessite pas la présence d'un QG.
Pour se déplacer stratégiquement, l'unité doit se trouver sur une voie ferrée (et non une route) et suivre un **trajet valide** le long de cette voie ferrée jusqu'à sa destination finale.
Cette destination peut être :
• Tout hex de la voie ferrée empruntée, tant qu'il répond au critère de la règle I.1.2
• Dans le cas d'une unité de combat (y compris un char) : la case **Réserve Stratégique** si la voie ferrée aboutit à une source de ravitaillement amie.
• Dans le cas d'une artillerie : la case **Rééquipement** de la **piste de gestion des supports & chars** si la voie ferrée aboutit à une source de ravitaillement amie.
Il n'est pas possible d'utiliser cette procédure pour déplacer une unité de la case **Réserve Stratégique** vers la carte. Il faut pour cela appliquer la règle I.1.6.
Un QG ne peut se déplacer de cette façon.

Le coût en points de transport est donné par le tableau suivant :

Coût en PT pour un déplacement le long d'une voie ferrée :			
Une division	*Une artillerie de corps*	*Une artillerie d'armée*	*Un char ou un régiment*
1	1	2	1/2

I.1.5 – Transfert d'une unité de la carte vers la Réserve Stratégique ou vers la piste de gestion des supports & chars

Ce type de mouvement stratégique nécessite la présence d'un QG.
L'unité à transférer doit se trouver dans le rayon de commandement du QG et à une distance de trois hex maximum de ce QG.
Le QG ne peut se trouver adjacent à une ZdC ennemie et ne doit pas se situer dans le rayon de bombardement d'une artillerie ennemie.
Le QG trace alors un **trajet valide** jusqu'à une source de ravitaillement. Les deux premiers hex de ce trajet ne contiennent pas nécessairement une route ou une voie ferrée mais aucun des bords de ces hex ne peut être formé d'un fleuve dépourvu de pont ou de passerelle. Par contre ces deux hex doivent répondre aux autres critères de validité d'un trajet.

© 2006 Hexasim SARL

Le coût en point de transport dépend de la distance du QG à la route ou la voie ferrée. Si le **trajet valide** est composé à la fois de route et de voie ferrée (à l'exception des deux premiers hex), il faut utiliser la colonne **Distance QG/route**.
Le coût en point de transport est donné par le tableau suivant :

Transfert d'une unité de la carte vers la Réserve Stratégique ou vers la piste de gestion des supports & chars					
Position du QG		**Coût en PT pour :**			
Distance QG/ voie ferrée	Distance QG/ route	Une division	Une artillerie de corps	Une artillerie d'armée	Un char ou un régiment
0		1	1	2	½
1	0	2	2	3	1
2	1	3	3	4	2
	2	4	4	6	3

Une unité de combat (ou un char) est transférée ainsi vers la case **Réserve Stratégique**.
Une artillerie est transférée ainsi à la case **Rééquipement** de la **piste de gestion des supports & chars**.

Suite de l'exemple en I.1.2 (page 6):
*La 1ère DI peut donc effectuer un mouvement stratégique de la carte vers la case **Réserve Stratégique** en utilisant le QG de la III ème armée.*
Celui-ci se situe à un hex d'une voie ferrée menant à une source de ravitaillement. Le coût en Points de Transport est, en se référant au tableau de 2 PT.

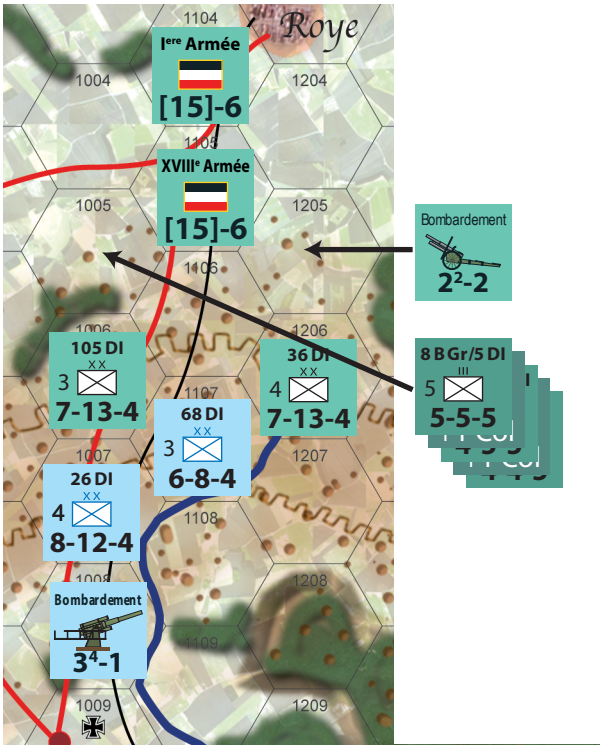
I.1.6 – Transfert d'une unité de combat de la carte vers la case Perte, Perte 2 ou Mise au repos de la piste de gestion des unités

La procédure à suivre est identique à celle décrite en I.1.5, aux différences suivantes près :
Les unités n'ayant subit aucune perte sont placées dans la case ***Mise au repos*** de la piste correspondant à leur moral. Ce mouvement n'est utilisable que par les régiments afin de pouvoir reconstituer complètement leur division dans la case **Mise au repos** (voir N.4.1)
Les unités ayant subit une perte sont placées dans la case **Perte** de la piste correspondant à leur moral.
Les unités ayant subit deux pertes sont placées dans la case **Perte 2** de la piste Moral 4.
Les Stosstruppen associés aux régiments transférés dans ce cadre sont placés dans la case **Réserve Stratégique**.
Aucun point de transport n'est dépensé mais seules **six** divisions par tour et par joueur peuvent utiliser cette procédure.

I.1.7 – Transfert d'une unité de la case Réserve Stratégique vers la carte

La procédure à suivre est inverse à celle décrite en I.1.5.
Une unité est sélectionnée dans la case **Réserve Stratégique**.
L'unité trace alors un **trajet valide**, à partir d'une source de ravitaillement vers un QG ami.
L'unité est placée dans le rayon de commandement du QG et à une distance de trois hex maximum de ce QG, hors ZdC ennemie, en respectant les limites d'empilement.
Le coût en point de transport est identique à celui présenté en I.1.5.
Note importante : trois divisions d'élite maximum peuvent quitter la case **Réserve Stratégique** lors de chaque tour. Si une offensive a été lancée lors de ce tour, une division d'élite maximum peut quitter la case **Réserve Stratégique** lors de chaque séquence opérationnelle. Cette restriction ne s'applique pas :
• à la mise en place des offensives (D.4),
• si il n'y a plus d'autre division dans la case **Réserve Stratégique**.

Exemple :



*Le joueur allemand dispose de 2 PT pour la séquence opérationnelle en cours. Il désire transférer de sa case **Réserve Stratégique** vers la carte, dans le secteur de Roye, la 5ème DI (trois régiments) avec deux Stosstruppen, et une artillerie de corps.*
Il dispose pour ce faire de deux QG (Ière et XVIIIème armées).
Il ne peut cependant utiliser le QG de la Ière armée car un trajet valide ne peut être tracé jusqu'à ce QG, celui-ci étant dans le rayon de bombardement de l'artillerie d'armée française.
Par contre, le QG de la XVIIIème armée est utilisable.
Le joueur allemand peut donc placer les trois régiments de la 5ème DI sur le même hex, situé hors ZdC et dans un rayon de trois hex du QG, au prix d'un PT (les Stosstruppen ne nécéssitent pas de PT). La 5ème DI est placée en 1005. Puis il peut placer l'artillerie de corps, dans les mêmes conditions en 1205.
Dans ces deux cas, les unités sont placées dans le rayon de bombardement de l'artillerie d'armée française, ce qui est autorisé. Seul le trajet valide de la source de ravitaillement au QG doit être en dehors d'un rayon de bombardement d'une artillerie ennemie.
Si le joueur allemand avait choisi de placer les régiments de la 5ème DI sur deux ou trois hex différents, cela lui aurait coûté 3 x 0,5 PT, soit 1,5 PT, l'empêchant de placer l'artillerie de corps lors de cette séquence.

© 2006 Hexasim SARL

I.1.8 – Transfert d'un QG de la case Réserve Stratégique vers la carte

Ce transfert ne nécessite pas l'utilisation de PT.
Les QG sont transférés à la fin de la phase de mouvement stratégique. Toutes les unités doivent avoir effectué leur mouvement stratégique avant qu'un QG puisse quitter la case **Réserve Stratégique**.
Le QG peut être alors placé sur tout hex de la carte où il est ravitaillé et à au moins cinq hex d'une unité ennemie.

J – Phase de Combat

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (12.0).
Il convient par contre de placer les unités de combat éliminées sur la case correspondante de la piste de gestion des unités (voir chapitre N)
Les artilleries éliminées sont placées sur la case **Élimination** de la **piste de gestion des supports & chars.**
Les Stosstruppen éliminés sont placés sur la case **Élimination** de la **piste de gestion des supports & chars**.
Les chars éliminés sont placés sur la case **Élimination** de la **piste de gestion des supports & chars**.
Les QG éliminés sont placés sur la case **Approvisionnement** de la **piste de gestion des supports & chars** (rappelé sur la piste par la présence du mot HQ dans la case correspondante).

K – Phase de Désengagement

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (13.0).

L – Phase d'Exploitation

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (14.0).

M – Les Supports

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (15.0).

N – Phase de gestion des unités

Lors de cette phase, les joueurs vont gérer sur leur aide de jeu de campagne la mise au repos de leurs troupes et la reconstitution de leurs unités éliminées, ainsi que la disponibilité de leurs artilleries.
Cette procédure doit être suivie pas à pas, dans l'ordre indiqué par les règles ci-dessous.
Les joueurs peuvent accomplir cette phase simultanément.

N.1 – Présentation des pistes de gestion des divisions & régiments

Chaque joueur dispose sur son aide de jeu de campagne de trois **pistes de gestion des divisions & régiments**.
Ces pistes sont destinées à accueillir les unités de combat éliminées, ayant subit des pertes, ou mises au repos afin de se regrouper (dans le cas des divisions d'élite).
Les joueurs placeront leurs unités sur les pistes en fonction de leur moral.
La piste **Moral 2 ou 3** recueillera les unités de moral 2 ou 3.
La piste **Moral 4** recueillera les unités de moral 4 et les pions divisions américaines si leur moral est supérieur ou égal à 4.
La piste **Régiments** recueillera les régiments quel que soit leur moral.
Pour chaque piste, la progression des unités est testée case par case par l'intermédiaire d'un jet de dé modifié. Le résultat de ce dé déterminera l'évolution de l'unité sur la piste.
Les modificateurs sont communs à chaque case et sont les suivants :
• Evénement **Fuite du gouvernement** joué : - 1 pour l'Allié tant que l'Allemand possède au moins vingt points de victoire et dispose d'une unité au sud de la Marne.
• Evénement **Limogeage** joué ce tour : -1 pour l'Allié pour ce tour.
Ces deux modificateurs peuvent se cumuler.
• Evénement **Ludendorff craque !** joué : -1 pour l'Allemand jusqu'à la fin de la partie.

N.2 – La piste Moral 2 ou 3

Cette piste de gestion comporte quatre cases :

Encerclement	Élimination	Perte	Mise au repos

Les différentes cases sont :
Encerclement : les unités éliminées sont placées dans cette case si elles ne se trouvent pas dans le rayon de commandement d'un QG lors de leur élimination.
Élimination : toutes les unités éliminées non encerclées sont placées dans cette case.
Perte : Les unités sur la carte ayant subit un pas de perte peuvent être placées sur cette case via un mouvement stratégique.
Mise au repos : à partir de cette case, les unités peuvent être transférées en case **Réserve Stratégique** ou être affectées à un autre front.
Les tests dans chaque case sont effectués unité par unité et dans l'ordre présenté ci-dessous. Une unité peut ainsi être testée plusieurs fois lors d'une même phase.

N.2.1 – Case Mise au repos

Pour chaque division dans cette case, le joueur lance un dé en appliquant les modificateurs indiqués en N.1.
Si le résultat est 1 ou moins, la division est transférée vers un autre front et ne réapparaîtra plus en jeu lors de cette partie.
Si le résultat est de 2 ou plus, la division est placée dans la case **Réserve Stratégique**.

N.2.2 – Case Perte

Pour chaque unité dans cette case, le joueur lance un dé en appliquant les modificateurs indiqués en N.1.
Si le résultat est compris entre 1 et 4, l'unité ne progresse pas.
Si le résultat est de 5 ou 6, l'unité est placée en case **Mise au repos**.

N.2.3 – Case Élimination

Pour chaque unité dans cette case, le joueur lance un dé en appliquant les modificateurs indiqués en N.1.
Si le résultat est 1 ou moins, l'unité est placée dans la case **Encerclement**.

© 2006 Hexasim SARL

Si le résultat est compris entre 2 et 5, l'unité ne progresse pas.
Si le résultat est de 6, l'unité est placée en case **Perte**.

N.2.4 – Case Encerclement

Pour chaque unité restant dans cette case, le joueur lance un dé en appliquant les modificateurs indiqués en N.1.
Si le résultat est 1 ou 2, l'unité est éliminée définitivement.
Si le résultat est 3 ou 4, l'unité ne progresse pas.
Si le résultat est 5 ou 6, l'unité est placée en case **Élimination**.

N.3 – La piste Moral 4

Cette piste de gestion comporte cinq cases :

Encerclement	Élimination	Perte 2	Perte	Mise au repos

Les cases sont identiques à celle de la piste **Moral 2 ou 3**, à l'exception d'une nouvelle case **Perte 2** :
Perte 2 : Les unités sur la carte ayant subit deux pas de perte peuvent être placées sur cette case via un mouvement stratégique.
Les tests pour chaque case se font de la même façon que pour la piste précédente, dans l'ordre suivant :
• Mise au repos,
• Perte,
• Perte 2 (voir N.3.1),
• Élimination,
• Encerclement.

N.3.1 – Case Perte 2

Pour chaque unité dans cette case, le joueur lance un dé en appliquant les modificateurs indiqués en L.1.
Si le résultat est de 1 ou 2, l'unité ne progresse pas.
Si le résultat est compris entre 3 et 6, l'unité est placée en case **Perte**.

N.4 – La piste Régiments

Cette piste de gestion comporte cinq cases :

Encerclement	Élimination	Perte	Mise au repos	Autres Secteurs

Les cases sont identiques à celle de la piste **Moral 2 ou 3**.
Les tests pour chaque case se font de la même façon que pour la piste précédente (les régiments remplaçant les divisions), dans l'ordre suivant :
• Mise au repos (voir N.4.1),
• Perte,
• Elimination,
• Encerclement (voir N.4.2).

N.4.1 – Case Mise au repos

La procédure appliquée à cette case est sensiblement différente de celle décrite pour les pistes précédentes.
Seules les divisions complètes peuvent effectuer le test de sortie de cette case.
Une division est dite complète si tous ses régiments sont présents dans cette case. La plupart des divisions sont composées de trois régiments. Seules les divisions américaines et la division marocaine sont formées de quatre régiments.
Les joueurs ont la possibilité de transférer leurs régiments de la carte vers cette case en utilisant la procédure décrite en I.1.6 afin de regrouper leur division dans la case **Mise au repos**.
Une fois ses régiments regroupés, le joueur lance un dé pour chaque division complète dans cette case en appliquant les modificateurs indiqués en N.1. **Exception** : si le nombre maximum de divisions est atteint sur la **piste Autres Secteurs**, aucun test n'est effectué et les divisions du joueur concerné sont placées directement en Réserve Stratégique.
Pour le joueur allié, si le résultat est 1 ou moins, la division complète est placée sur la **piste Autres Secteurs** et ne réapparaîtra plus en jeu lors de cette partie. Si le résultat est de 2 ou plus, la division complète est placée dans la case **Réserve Stratégique**.
Pour le joueur allemand, si le résultat est 2 ou moins, la division complète est placée sur la **piste Autres Secteurs** et ne réapparaîtra plus en jeu lors de cette partie. Si le résultat est de 3 ou plus, la division complète est placée dans la case **Réserve Stratégique**.
Optionnel : Un joueur peut choisir de substituer à la place de la division transférée, une division d'élite complète et à pleine force présente dans la case **Réserve Stratégique**. *Note : afin d'éviter de perdre une division de moral 6, par exemple.*

N.4.2 – Case Encerclement

La procédure appliquée à cette case est sensiblement différente de celle décrite pour les pistes précédentes.
Pour chaque unité restant dans cette case, le joueur lance un dé en appliquant les modificateurs indiqués en N.1.
Si le résultat est compris entre 1 et 4, l'unité ne progresse pas.
Si le résultat est de 5 ou 6, l'unité est placée en case Élimination.
Note : Un régiment ne peut donc jamais être éliminé définitivement de cette façon.

N.5 – Élimination définitive, transfert vers un autre Front ou vers un autre Secteur

Tous ces résultats entraînent la mise hors jeu définitive des unités concernées.
Les unités affectées par un résultat « Élimination définitive » ou « Transfert vers un autre front » sont simplement mises de côté.
Les unités affectées par un résultat « Autres Secteurs » sont conservées sur la piste correspondante afin de s'assurer que le nombre maximum de divisions pouvant être éliminées de cette façon n'est pas atteint.

N.6 – Gestion de la piste des supports & chars

La **piste de gestion des supports & chars** comportent cinq cases :

Élimination / Stosstruppen	Reconstruction	Rééquipement	Transfert	Approvisionnement

Le principe de progression est identique aux **pistes de gestion des divisions & régiments** mais celle-ci est automatique, les supports et les chars étant déplacés d'une case vers le bas à chaque tour, en commençant par la case **Approvisionnement** et en terminant par la case **Élimination**.
Cependant un seul support ou char par tour peut quitter une case.
Un support ou un char débutant le tour en case **Approvisionnement**

© 2006 Hexasim SARL

est placé dans la case **Réserve Stratégique**.

Les Stosstruppen sont gérés différemment. A chaque tour, le joueur allemand regroupe ses pions Stosstruppen trois par trois. Pour chaque pile ainsi formée, deux Stosstruppen sont placés en case **Réserve Stratégique**, le dernier est éliminé définitivement.
Rappel : un QG éliminé est placé directement en case **Approvisionnement**.

O – La case Réserve Stratégique

Chaque joueur dispose d'une case **Réserve Stratégique** où transite la plupart des unités, qu'ils arrivent en renfort, qu'ils soient reconstruits ou qu'ils effectuent un mouvement stratégique.
Un nombre illimité d'unités peut se trouver dans la case **Réserve Stratégique** à un moment donné.
Une unité **quitte** la case **Réserve Stratégique** dans les cas suivants :
- Transfert d'une unité de la case **Réserve Stratégique** vers la carte (I.1.7). Cette action nécessite des Points de Transports (PT),
- Déclenchement et mise en place d'une offensive (D.4). Ne nécessite pas de PT.

Une unité **entre** en case **Réserve Stratégique** dans les cas suivants :
• Déplacement d'une unité de combat le long d'une voie ferrée sur la carte (I.1.4). Cette action nécessite des PT.
• Transfert d'une unité de combat de la carte vers la case **Réserve Stratégique** (I.1.5). Cette action nécessite des PT.
• Arrivée en renfort. Ne nécessite pas de PT.
• Passage de la case **Mise au repos** ou **Approvisionnement** des **pistes de gestion** vers la case **Réserve Stratégique**. Ne nécessite pas de PT.
Note importante : les unités de supports, et en particulier les artilleries, ne peuvent jamais être transférées directement de la carte vers la case **Réserve Stratégique**. Elles doivent tout d'abord passer par leur piste de gestion.
Option recommandée : les joueurs peuvent choisir de jouer en masquant à leur adversaire leur case **Réserve Stratégique** et plus généralement l'ensemble de l'aide de jeu de campagne. Les paravents des aides de jeu de base sont fournis à cet effet.

P – Décompte des points de victoire et fin de tour

P.1 – Piste des points de victoire

Les points de victoires (PV) sont indiqués par un marqueur déplacé sur la piste des points de victoire.
Les PV peuvent évoluer entre -20 et +50 au cours du jeu.
Si le marqueur PV atteint la case -20 en cours de partie, les Alliés obtiennent une victoire décisive et la partie s'arrête.
Si le marqueur PV atteint la case +50 en cours de partie ou si une unité allemande occupe un hex de Paris à la fin d'un tour, les Allemands obtiennent une victoire décisive et la partie s'arrête.
Les PV en faveur du joueur allemand sont indiqués en faisant évoluer le marqueur PV de façon positive.
Les PV en faveur du joueur allié sont indiqués en faisant évoluer le marqueur PV de façon négative.
Le marqueur PV est déplacé aussitôt qu'une action ou un événement provoque le gain ou la perte de PV pour un camp.
A la fin du dernier tour de jeu, si le joueur allié n'a pas utilisé tous ses marqueurs offensive (de façon délibéré ou si l'événement n'a pas été tiré) le joueur allemand gagne des PV correspondant à la somme des objectifs de PV des marqueurs non joués.
De même, à la fin du dernier tour de jeu, si le joueur allemand n'a pas utilisé tous ses marqueurs offensive (de façon délibéré ou si l'événement n'a pas été tiré) celui-ci perd des PV correspondant à la somme des objectifs de PV des marqueurs non joués.
Exemple : à la fin du dernier tour, le marqueur PV est sur la case 5. L'Allié n'a pas lancé l'offensive Ourcq (3 PV) car il n'a jamais tiré ce marqueur et l'Allemand a choisi de ne pas lancer Friedensturm (20 PV). L'Allemand gagne 3 PV pour l'offensive alliée non jouée et perd 20 PV pour n'avoir pas exécuté la sienne. Le résultat final de la partie est de (5+3-20) = -12 PV.

A l'issue de la partie, si aucune victoire décisive n'a été obtenue, la case atteinte par le marqueur PV détermine le vainqueur :

Entre -19 et -15 : victoire opérationnelle alliée.
Entre -14 et -10 : victoire tactique alliée.
Entre -10 et 9 : Statu quo.
Entre 11 et 20 : victoire tactique allemande.
Entre 21 et 30 : victoire opérationnelle allemande.
Entre 31 et 49 : victoire stratégique allemande.

Indépendamment des PV, le joueur allemand obtient une victoire décisive à la fin de la partie si des unités ravitaillées occupent Compiègne, Soissons et Reims.

Indépendamment des PV, le joueur allié obtient une victoire décisive à la fin de la partie si des unités ravitaillées occupent Laon OU trois des quatre villes suivantes : Montdidier, Roye, Noyon, Tergnier.

© 2006 Hexasim SARL

SCENARIO DE CAMPAGNE :
LA SECONDE BATAILLE DE LA MARNE

Ce scénario retrace l'ensemble de la campagne, de l'opération Blücher au rétablissement allié sur l'Aisne.

Durée

Le scénario dure 22 tours, du 27 mai au 30 juillet.

Surface de jeu

La totalité de la carte est utilisée pour le scénario de campagne.

Placement initial Allié

Le joueur allié se place en premier. Les unités sont françaises par défaut. Les unités de nationalités différentes sont précisées.

02.08 : 162ème DI /**4**
03.13 : 18ème DI /**4**
04.06 : 60ème DI /**3**
04.08 : artillerie de corps
06.07 : 169ème DI (3 régiments) /**5**
07.08 : 36ème DI /**4**
07.09 : artillerie de corps
07.14 : 11ème DI (3 régiments) /**5**
07.18 : 170ème DI /**3**
09.08 : 58ème DI /**2**
09.10 : artillerie d'armée
10.07 : 125ème DI /**3**
12.07 : 1ère DCP DI /**4**
12.08 : artillerie de corps
12.23 : Division marocaine (4 régiments) /**6**
13.14 : QG IIIème Armée
13.15 : 43ème DI /**4**
14.07 : 53ème DI /**3**
14.13 : 35ème DI /**4**, artillerie de corps
15.13 : 1ère DI /**4**
15.14 : 67ème DI /**3**
16.08 : 72ème DI /**4**
17.10 : artillerie de corps
18.08 : 38ème DI (3 régiments) /**5**
20.09 : 15ème DI /**4**
21.08 : 19ème DI /**4**
22.09 : artillerie de corps
23.09 : 55ème DI /**3**
26.10 : 2ème DCP DI /**3**
26.12 : artillerie de corps
28.11 : 151ème DI /**4**
28.14 : 74ème DI /**4**
30.13 : artillerie d'armée
31.11 : 61ème DI /**4**
32.20 : QG VIème Armée, groupement aérien Féquant
33.12 : 21ème DI /**4**
33.15 : 39ème DI /**4**
33.26 : 4ème DCP DI /**3**
34.13 : artillerie de corps
36.12 : 22ème DI /**4**
37.15 : 157ème DI Franco-US /**2+**
39.13 : 50ème DI britannique /**2**
40.14 : artillerie de corps
40.15 : 25ème DI britannique /**3**
41.13 : 8ème DI britannique /**2**
42.21 : 13ème DI /**4**
43.15 : 21ème DI britannique /**2**
43.17 : artillerie de corps
44.26 : 154ème DI /**3**
16.16: 45ème DI (3 régiments) /**5**
45.27 : 28ème DI /**4**
46.17 : 134ème DI /**4**
46.18 : 6ème régiment Tir /**5**
46.19 : QG IVème Armée, artillerie d'armée, artillerie de corps
47.19 : 11ème régiment Tir /**5**
48.18 : 2ème DI coloniale (3 régiments) /**5**
49.20 : 3ème DI coloniale (3 régiments) /**5**
50.21 : artillerie de corps
51.21 : 163ème DI /**3**
53.21 : 132ème DI /**4**
53.24 : 9ème DI /**4**
55.20 : 124ème DI /**3**
55.21 : artillerie de corps
55.27 : 26ème DI /**4**
57.20 : 5ème DI /**4**

Placement initial Allemand

Le joueur allemand se place en second.

04.02 : 6ème Res DI /**3**
04.05 : 1ère Res DI /**3**
05.05 : artillerie de corps
05.06 : 2ème DI /**3**
06.06 : 222ème DI /**4**
07.07 : 84ème DI /**2**
08.05 : 46ème Res DI /**4**, artillerie de corps
08.07 : 3ème Res DI /**3**
10.04 : 206ème DI /**4**
10.06 : 227ème DI /**3**
11.05 : artillerie d'armée
12.03 : QG XVIIIème Armée
13.05 : 30ème DI /**4**
13.06 : artillerie de corps
13.07 : 75ème Res DI /**3**
14.04 : 204ème DI /**3**
15.07 : 11ème DI (3 régiments) /**5**
16.07 : 202ème DI /**3**
17.08 : 9ème Bav Res DI /**4**
18.06 : artillerie de corps
19.05 : 192ème DI /**3**
19.08 : 223ème DI /**3**
22.07 : 105ème DI /**3**
24.06 : artillerie de corps
24.08 : 211ème DI /**4**
26.09 : 115ème DI /**3**
28.09 : artillerie de corps
28.10 : 241ème DI /**2**
30.09 : 6ème Bav Res DI /**4**, artillerie de corps
30.10 : 6ème DI (3 régiments) /**5**, 2 Stosstruppen
31.10 : 5ème DI (3 régiments) /**5**, 2 Stosstruppen
32.10 : 13ème Landwehr DI /**2**
33.05 : 2ème Gd DI (3 régiments) /**6**

© 2006 Hexasim SARL

33.10 : artillerie d'armée, artillerie de corps
33.11 : 14ème Res DI (3 régiments) /**5**, 2 Stosstruppen
34.09 : 9ème DI /**4**
34.11 : 113ème DI /**4**
35.08 : QG VIIème Armée, groupement aérien I, groupement aérien II
35.11 : 37ème DI (3 régiments) /**5**, artillerie de corps
35.12 : 1ère Gd DI (3 régiments) /**6**, 2 Stosstruppen
36.05 : 14ème DI /**4**
36.08 : 231ème DI /**4**
36.10 : 197ème DI /**3**
36.11 : 33ème DI (3 régiments) /**5**, 2 Stosstruppen
37.12 : 10ème DI (3 régiments) /**5**, 2 Stosstruppen
38.11 : 36ème DI /**4**
38.12 : 10ème Res DI (3 régiments) /**5**, 2 Stosstruppen
39.11 : artillerie d'armée, artillerie de corps
39.12 : 28ème Res DI (3 régiments) /**6**, 2 Stosstruppen
40.11 : 5ème Guard DI (3 régiments) /**5**, 2 Stosstruppen
41.12 : 50ème DI (3 régiments) /**5**, 2 Stosstruppen
42.12 : 52ème DI (3 régiments) /**5**
43.12 : 103ème DI /**3**, artillerie de corps
43.13 : 7ème Res DI /**4**
44.13 : 12ème Bav DI /**3**
44.14 : 33ème Res DI /**2**
45.14 : artillerie de corps
46.10 : QG Ière Armée, 232ème DI /**2**
46.13 : 86ème DI /**3**
46.15 : 213ème DI /**3**
47.17 : 242ème DI /**3**
49.18 : 238ème DI /**3**
50.16 : 80ème Res DI /**3**, artillerie d'armée
50.17 : artillerie de corps
50.19 : 203ème DI /**4**
52.20 : 23ème DI /**3**
54.18 : artillerie de corps
54.19 : 19ème Res DI (3 régiments) /**5**
55.17 : 1ère Bav DI (3 régiments) /**5**
56.19 : Gd Cav DI /**4**

Points de Transports

Le joueur allié dispose des points de transport suivant :
Tour 1 : 4 PT
Tour 2 : 16 PT
Tour 3 et suivant : 6 PT
Le joueur allié ne peut effectuer de mouvements stratégiques lors de la 1ère séquence opérationnelle du tour 1.
Le joueur allemand dispose de 4 PT par tour pour l'ensemble de la campagne.

Règles spéciales

Toutes les règles de campagne s'appliquent, sans exception.
Le joueur allemand a l'initiative au 1er tour de jeu.
La météo est automatiquement brouillard lors de la première séquence du premier tour.
Les doctrines des troupes alliées sont les suivantes :
• Français et Américains : doctrine « Foch »
• Britanniques et Italiens: doctrine « en évolution » pour toute la partie.

Conditions de victoire

Les conditions de victoire figurent dans les règles de campagne.

© 2006 Hexasim SARL

Optionnel : le jeu du camp allié étant difficile en début de partie, il est possible de favoriser légèrement l'Allié en considérant comme automatique le tirage de l'événement « Cantigny » au tour 1 et « Légion russe » au tour 2.

© 2006 Hexasim SARL

Renforts alliés

	Divisions moral 2	Divisions moral 3	Divisions moral 4	Division moral 5	Supports & chars	Div. Autres nations
Tour 1		1(4)	2 (20, 131)	1 (10 Col)	1 artillerie de corps, X^{e} armée	
Tour 2	1 (Ier Corp Cav)	3 (51, 73, 120)	3 (40, 164, 167)	3 (2, 47, 128)	3 artilleries de corps, 1 art d'armée, 1 char Renault 3-1-6.	1 (19 GB) 2 (2&3 US)
Tour 3		1 (87)	1 (69)	2 (48, 153)	2 chars St Chamond 3-1-3	
Tour 4		2 (121, 129)	4 (123, 126, 152, 165)		2 chars Schneider 4-1-4.	
Tour 5					2 chars Schneider 4-1-4 1 char St Chamond 3-1-3.	1 (3 ITA)
Tour 6						
Tour 7						1 (8 ITA)
Tour 8		1 (8)		1 (33)		
Tour 9						
Tour 10						
Tour 11						
Tour 12					1 artillerie de corps	1 (28 US)
Tour 13			2 (27, 63)		Ve Armée, IXe Armée 2 artilleries d'armée	
Tour 14			1 (77)		6 chars Renault 3-1-6.	
Tour 15	1 (71)	1 (7)	2 (14, 41)			1 (26 US)
Tour 16		2 (10,168)				2 (1&4 US)
Tour 17	1 (IIe Corp Cav)		1 (16)	1 (52)		2 (51&62 GB)
Tour 18		1 (62)	2 (12, 25)			2 (15&34 GB)
Tour 19	1 (17)					
Tour 20		1 (68)				1 (42 US)
Tour 21		1 (127)				

Renforts allemands

	Divisions moral 2	Divisions moral 3	Divisions moral 4	Division moral 5	Division moral 6	Supports
Tour 1	1 (237)		2 (51 Res, 28)			
Tour 2		1 (78 Res)	2 (45 Res, 47 Res)			2 artilleries de corps
Tour 3			2 (10. Bav, 200)			1 artillerie de corps
Tour 4	1 (10Ldw)		3 (34, 3. Bav, Jager)	4 (17 Res, 4. Gd, 19, 11 Bav)		
Tour 5			1 (5 Res)			
Tour 6		3 (53 Res, 201, 40)				
Tour 7	1 (87)	2 (22, 123)				
Tour 8		1 (228)				
Tour 9						
Tour 10						
Tour 11		2 (4. Ersatz, 42)	1 (3. Gd)			
Tour 12			1 (15)			
Tour 13				1 (26)		
Tour 14						1 artillerie de corps
Tour 15		4 (88, 1, 239, 15. Bav)	3 (Gd Ersatz, 195, 199)	1 (7)	1 (2. Bav)	IXe Armée, 1 artillerie d'armée
Tour 16		1 (240)	1 (8 Bav Res)			
Tour 17		1 (19. Ersatz)		1 (20)		
Tour 18		1 (Bav Ersatz)	1 (50 Res)			
Tour 19		1 (24. Res)				
Tour 20				1 (17)		
Tour 21			1 (18)			

© 2006 Hexasim SARL

Notes de conception

Par Nicolas Rident

La seconde bataille de la Marne – et l'offensive allemande qui la précède – est une bataille majeure, paradoxalement complètement méconnue de la plupart des français, comme le montre le peu de littérature consacrée à ce sujet. La documentation anglo-saxonne est elle plus abondante, notamment du fait du bon comportement de l'armée américaine lors de cette campagne. C'est pourtant bien une véritable victoire française, la dernière bataille décisive remportée à cette échelle par notre armée.

Créer un jeu sur ce thème m'était donc plusieurs fois venu à l'esprit car il permettrait, modestement, de remettre en avant cette belle page de notre histoire militaire. Mais surtout, cette bataille disposait de toute les qualités pour faire un bon wargame : enjeu stratégique majeur, situation tendue et permettant aux deux joueurs de passer du rôle de l'attaquant au défenseur, troupes d'élite dans les deux camps (division marocaine, « marines » US, Gardes allemandes).

La concrétisation de ce projet est née de ma rencontre avec Thomas POUCHIN, passionné de wargames mais également grand connaisseur de la première guerre mondiale. Nous sommes tout de suite tombés d'accord sur le cahier des charges. La simulation devait être avant tout agréable à jouer, sans sacrifier au réalisme, et en intégrant toutes les particularités propres aux combats de 1918.

C'est ce dernier point que j'ai particulièrement étudié. Je ne voulais pas créer un wargame sur la première guerre mondiale sur des mécanismes standards pouvant correspondre à une autre période du XXème siècle. De plus, cette fin de printemps 1918 est une période charnière pour les deux belligérants, amenés par la contrainte des événements à se remettre radicalement en question. Il convenait donc de prendre ces spécificités en considération et de les transposer en termes de jeu.

L'échelle du jeu

L'échelle géographique s'est imposée d'elle-même. En retenant trois kilomètres pour un hexagone, il était possible de retrouver l'ensemble du champ de bataille historique, de Compiègne à Reims sur une seule carte et d'intégrer également Paris, objectif ultime des allemands.

Le choix de la division comme formation de base est aussi naturelle, offrant aux joueurs un nombre de troupes appréciable et une densité raisonnable sur la carte.

La difficulté est provenue de l'établissement de l'échelle temporelle. Cette campagne est caractérisée par des engagements violents de quelques jours seulement, amenant des gains territoriaux conséquents, et par des périodes d'accalmie de plusieurs semaines. Comment simuler au mieux ces deux mois d'affrontements sans faire un jeu de plus de soixante tours, aux longues périodes creuses ? La solution constita à retenir une échelle d'un tour pour trois jours effectifs et à en quelques sortes « zoomer » sur les périodes d'offensive en octroyant aux joueurs deux séquences supplémentaires pour se déplacer et combattre. L'ensemble donne un jeu de campagne équilibré entre périodes d'intenses activités et phase de réorganisation et préparation des futurs combats.

Les offensives

Le 27 mai, les Allemands lançaient leur offensive Blücher sur le chemin des Dames. Pratiquement dans la continuité, ils attaquaient sur le Matz le 9 juin. Puis, il fallut attendre plus d'un mois pour voir le déclenchement de l'offensive de la Paix, le Friedensturm. Les Français y répliquaient dès le 18 juillet, seconde bataille de la Marne, et regagnaient le terrain perdu par une série d'attaques jusqu'au 1er août.

Chaque offensive ne dura jamais plus de quelques jours et fut marquée par des gains territoriaux conséquents. Puis les positions se reformèrent en attendant le futur assaut.

Cette discontinuité des combats est rendue dans le jeu par l'emploi des marqueurs « offensive ». Leurs fonctions sont multiples. Ils permettent de bénéficier d'avantages considérables dans les combats, de bénéficier de deux séquences opérationnelles supplémentaires et de placer des unités en réserve. Mais comme dans la réalité, les joueurs n'auront qu'un tour de jeu, quelques jours, pour faire la décision, avant que la dynamique s'épuise.

Les marqueurs arrivent de manière aléatoire, afin de maintenir l'incertitude sur le lieu et la date de la future offensive et sur qui frappera le premier. A charge aux joueurs de se préparer pour ces échéances cruciales en massant des réserves stratégiques…

Divisions de ligne – divisions d'élite

En mai 1918, les belligérants sont épuisés et la plupart des troupes ont perdu leur combativité. Du côté allemand, le blocus allié étrangle le pays et les effets se font douloureusement sentir sur la population allemande, dégradant le moral du soldat. En face, anglais et français sont épuisés par des offensives stériles et sanglantes. L'armée française, particulièrement, à frôler la désintégration après le désastre du chemin des Dames en 1917 et commence juste à relever la tête. Seuls les Américains, sans doute inconscients des horreurs de cette guerre présentent une armée au moral uniformément élevé.

Confronté à la même problématique, les deux adversaires vont réagir sensiblement de la même manière. La plupart des divisions vont être cantonnées à un rôle défensif, alors que l'élite des soldats va être regroupée au sein de divisions d'assaut ou divisions de choc, bénéficiant d'une meilleure logistique et de meilleurs armements.

Ceci se traduit en termes de jeu par la distinction entre deux types d'unités : les divisions de ligne, représentée par un seul pion et les divisions d'élite constituées de leurs trois régiments. D'un moral élevé, plus mobiles, ces unités peuvent absorber plus de pertes qu'une division de ligne, afin de représenter leur meilleur cohésion face au feu.

Certaines unités nécessitent un petit commentaire :

• la 37ème division allemande est bien composée de deux régiments de moral 5 et d'un régiment de moral 6. Ce dernier, le 147ème, est le régiment "Maréchal von Hindenburg", l'une des meilleures unités de l'armée allemande.

• la 157ème division française était constituée en partie de recrues américaines, amalgamées aux troupes françaises pour acquérir de l'expérience. Le pion est donc bicolore et son moral évolue comme celui des unités américaines.

• les divisions de cavalerie françaises ont été regroupées en corps de cavalerie afin de ne pas donner une trop grande importance à ces unités, aux potentiels offensifs et défensifs extrêmement limités.

Les Stosstruppen

Souvent décrites comme décisives lors des offensives allemandes de la fin du conflit, ces troupes de choc, ou troupes d'assaut (sturmtruppen), ne sont néanmoins qu'un des éléments du succès des coups de boutoir de Ludendorff. Surarmées et surentraînées, ces unités profitaient pleinement de l'effet de panique créé par le bombardement initial orchestré par Bruchmuller.

© 2006 Hexasim SARL

Dans **Marne 1918**, les Stosstruppen apportent un avantage en combat souvent décisif lorsqu'ils sont associés aux attaques initiales d'une offensive. Ils permettent également aux régiments empilés avec eux d'ignorer les zones de contrôles pour les avances après combat. Cependant, sans soutien d'artillerie et face à des troupes d'élite, les « Stoss » ne feront pas de miracle et risquent de servir inutilement de chairs à canon…

Les Chars

«Faire simple : l'infanterie attaquera comme s'il n'y avait pas de chars; partant en même tant que l'infanterie mais assez loin derrière elle, les chars s'efforceront de la rattraper»
Général Mangin 11 juin 1918
En 1918, l'emploi massif des chars n'est plus une surprise tactique pour l'état major allemand. Déjà confronté en 1917 à une forte attaque de tanks anglais à Cambrai, Ludendorff pense pouvoir contrer l'emploi de cette nouvelle arme. Mais la contre-attaque victorieuse de Cambrai donna aux allemands une confiance excessive et engendra une théorie erronée de la lutte anti-chars.
Ce que les Allemands n'avaient pas mesuré, ce sont les conséquences des progrès techniques constants en ce domaine et la mise en production industrielle de ces machines.
Du côté Allié, tous les généraux ne pensaient heureusement pas comme Mangin. Un vrai travail fut engagé pour coordonner l'infanterie et la nouvelle arme blindée. Les chars lourds et peu fiables furent peu à peu mis de côté au profit du petit char Renault, plus léger et plus maniable.
Tous ces facteurs concordèrent pour faire de l'emploi des chars un élément décisif de la contre-attaque du 18 juillet. Les Renault réussirent à percer de façon systématique et en certains cas, parvinrent même à conserver le terrain seuls en attendant les fantassins.
En terme de jeu, une unité de char offre trois avantages : ils contribuent aux combats par l'intermédiaire de leur facteur d'attaque, ils offrent un bonus sur la table de combat et enfin, donne un bonus de protection à l'infanterie, absorbant les pertes à sa place. Naturellement, les effets varient en fonction du type de chars.
Le joueur allié bénéficie sur ce point d'un avantage quantitatif et qualitatif indéniable, mais qu'il doit gérer au mieux pour ne pas réduire son potentiel à néant dès la première offensive.
Le joueur allemand ne reçoit quand à lui que aléatoirement quelques A7-V afin de simuler leur emploi purement tactique et ponctuel.

L'artillerie

Inutile de rappeler le rôle primordial de l'artillerie lors de ce conflit. Il en est de même pour ce jeu. En infligeant pertes et désorganisations, les bombardements réduisent à néant les tentatives effectuées par les joueurs pour obtenir le rapport de force optimal. Une artillerie d'armée en mode offensive, si elle est associée à plusieurs artilleries de corps, peut annihiler une ligne de défense à elle seule.
En défense, la présence d'une forte concentration d'artillerie conduira souvent l'attaquant à éviter le combat, en particulier lors de la phase d'exploitation.
Dans **Marne 1918**, l'artillerie est simulée de façon abstraite et est représentée sous la forme de pions « support », dont l'emploi est différent des unités.
Deux raisons à cela. Tout d'abord limiter le nombre de pions et ne pas surcharger le jeu par une multitude de batteries de tout genre. Et, en corrélation, éviter que les joueurs se servent de leurs pions « artillerie » comme ultime rempart ou comme bouche-trou comme le permettent de trop nombreux wargames. Même si au niveau tactique, une batterie peut ralentir la progression d'une formation ennemie, je n'ai pas d'exemple lors de la 1ère guerre mondiale où une concentration d'artillerie sans troupe amie pour la couvrir ait pu mettre en échec la progression d'une division ennemie. Dans le cadre de ce jeu, la sanction est impitoyable pour le joueur ne protégeant pas ses précieux supports…
Il est impossible dans **Marne 1918** d'effectuer des bombardements d'artillerie sans engager de combat par la même occasion. C'est intentionnel. En effet il me semblait irréaliste de pouvoir mettre hors de combat une division ou un régiment en une journée, comme le permet la table de bombardement, juste par un barrage d'artillerie non coordonné à une attaque. De plus, les joueurs se seraient livrés sur des parties calmes du front à des bombardements réciproques créant des pertes disproportionnées et ralentissant le jeu. L'option retenue, tout en rendant le jeu plus fluide, oblige les joueurs à utiliser leur artillerie dans le cadre d'une offensive, en appui des combats.

Le commandement et la doctrine française.

A l'origine, le jeu devait mettre en œuvre des règles de commandement beaucoup plus compliquées : chaque armée se voyait attribuée un général aux multiples caractéristiques influençant grandement les combats.
L'idée dut être abandonnée du fait de la complexité de sa mise en œuvre. En effet, comment indiquer à quelle armée appartenait telle ou telle unité sans rentrer dans un système forcément rigide, qui aurait interdit de façon irréaliste le transfert de troupes entre armées ? A l'opposé, laisser plus de souplesse aurait amené les joueurs à concentrer leurs troupes autour de leurs meilleurs généraux et à délaisser les autres.
C'est en approfondissant mes recherches que je trouvai la solution. La réussite des offensives allemandes n'était pas due à l'incompétence de tel ou tel général, mais plutôt à l'application erronée ou aveugle de la doctrine du Haut Commandement. J'ai été stupéfié d'apprendre que la théorie du Cran et de l'Elan, c'est-à-dire, pour simplifier, de l'idée que la volonté d'une troupe et le courage individuel était supérieur au Feu, prévalait encore au sein des plus hauts gradés de l'armée française. Pétain, alors général en Chef, avait pourtant démontré tout l'intérêt de ce qu'on appellerait aujourd'hui une défense élastique, abandonnant la première ligne pour contre-attaquer l'adversaire sur un terrain choisi. Mais le conformisme et le poids de la théorie de la doctrine offensive au sein de l'Etat Major conduisaient les officiers supérieurs à considérer comme une lâcheté l'abandon, même provisoire, de la moindre parcelle du sol sacrée de la Patrie. Cette doctrine, qui avait mené aux massacres de 1914, prévalait donc encore quatre ans plus tard, d'autant plus que Foch, revenu en grâce, en était le principal théoricien.
Il fallut le désastre du Chemin des Dames, lors duquel le général Duchêne offrit une caricature sanglante et désastreuse de ce que pouvait donner cette doctrine, mal appliquée de surcroît, face aux nouvelles méthodes de combat allemandes, pour qu'enfin, une prise de conscience se fasse au sein de l'armée.
Cette remise en cause, tout à l'honneur de Foch d'ailleurs, qui impulsa ce changement, permit d'aboutir à la magnifique bataille défensive menée par le général Gouraud à l'est de Reims, lors du Friedensturm.
C'est cette évolution dans la doctrine et dans son application qu'il convenait donc de bien modéliser afin d'obtenir une simulation fidèle à la réalité. De fait, la règle sur la doctrine est très simple. Elle se résume à quelques modificateurs liés aux combats et aux bombardements, mais influence énormément les performances du joueur français. Celui-ci devra jouer au mieux ses événements

© 2006 Hexasim SARL

aléatoires afin de quitter au plus vite la doctrine Foch, sous peine de subir une attrition démesurée.

Les troupes américaines

A la fin du printemps 1918, l'armée américaine est enfin opérationnelle et est prête à subir son baptême du feu. Le comportement du soldat américain est la grande inconnue de cette période. L'Allemand mise sur l'inexpérience de ces troupes et fera tout pour les empêcher de prendre confiance en elles. Les deux premiers engagements de Cantigny et du bois de Belleau sont à ce titre révélateur. Pour des enjeux tactiques mineurs, l'état major allemand mettra en œuvre de gros moyens afin de faire plier les unités américaines en comptant sur le choc traumatisant que pourrait engendrer un déluge du feu.
Mais l'armée américaine répondit présent et accepta victorieusement ce bras de fer, au prix de pertes terribles.
C'est ce que simule l'évolution progressive du moral américain. S'il veut en faire des troupes d'élite, le joueur allié ne devra rien lâcher face à l'Allemand, sous peine de ne jamais pouvoir faire évoluer le moral US.
D'autre part, le fait de maintenir en doctrine Foch les Américains durant toute la partie simule l'enthousiasme de ces unités, avec en corollaire des pertes plus conséquentes.

Relève et désengagement

Une autre particularité à prendre en compte pour simuler correctement une campagne de la première guerre mondiale sur le front Ouest est la nécessité de maintenir un front continu, avec le souci toujours constant de conserver ce terrain si durement conquis.
Il est extrêmement délicat dans **Marne 1918** d'effectuer une vaste manœuvre de repli ou d'abandonner sciemment une partie du front.
En effet une unité ne peut laisser un hex vacant que si elle est relevée par une autre ou, d'une façon plus risquée, en tentant un désengagement toujours hasardeux, pouvant causer des pertes ou un recul incontrôlé.
Devant ces deux contraintes, les joueurs seront amenés à conserver leur position en l'état et à employer leurs unités de façon historique.

Combat et Maîtrise Tactique

Ce chapitre des règles est celui qui a nécessité le plus de travail. Dans ce jeu, les combats sont rares, pas plus de cinq ou six par séquence, et souvent cruciaux. Tout en conservant l'échelle opérationnelle, le challenge consistait donc à simuler de manière quasi tactique chaque engagement.
C'est ainsi que furent pris en compte tous les éléments influençant les combats à cette période de la guerre : troupes d'élite, Stosstruppen, chars, aviation, artillerie, doctrine, terrains et fortifications.
Dans **Marne 1918**, chacun de ces éléments joue un rôle prépondérant. Un rapide coup d'œil à la table de combat montre à quel point celle-ci est sanglante et favorise le défenseur. Ce n'est qu'à des ratios de 5/1 et 6/1 que l'attaquant peut espérer obtenir des résultats substantiels.
Ainsi, comme dans la réalité, les joueurs vont devoir utiliser au maximum leurs innovations tactiques pour faire la décision, en s'appuyant sur une artillerie puissante.
Mais plus que les lourdes pertes forcément prévisibles dans les deux camps, il fallait surtout simuler le comportement des troupes pendant et à l'issue du combat. Le défenseur allait-il abandonner le terrain ou résister sur place, allait-il faire monter des réserves ? L'attaquant exploiterait-il son succès par une percée en profondeur ou resterait-il sur ses positions, n'ayant reçu aucun ordre ?
Les jets de maîtrise tactique répondent parfaitement à toutes ces questions. Les joueurs découvriront rapidement que ceux sont ces résultats qui feront d'un combat une réussite ou un échec. Là encore, les modificateurs sont déterminants et chaque camp devra mettre ses atouts en avant pour s'assurer d'optimiser ses chances.
D'un point de vue purement ludique, la maîtrise tactique a le mérite de rendre le jeu particulièrement vivant. Dans chaque combat, il se passe quelque chose et même une situation semblant désespérée peut déboucher sur un spectaculaire coup de théâtre.
La précision apportée dans le déroulement des combats amène naturellement une certaine complexité. Je recommande aux joueurs de suivre scrupuleusement et en détail la séquence des combats lors de leur première partie. C'est la conclusion du combat, avec les résultats de maîtrise tactique et l'application des pertes, qui demande le plus de rigueur. Néanmoins, les automatismes viennent rapidement et après quelques combats, les joueurs intégreront parfaitement les mécanismes.

Réserve et Exploitation

La difficulté d'emploi des réserves lors de la première guerre mondiale a toujours été le talon d'Achille des offensives. Les troupes s'engageaient soit trop tôt et venaient ajouter à la confusion, soit trop tard, laissant au défenseur le temps de contre-attaquer.
La raison principale en était la préparation d'artillerie. Elle se déroulait sur des jours ou des semaines, rendant le terrain impraticable à une avance ultérieure et permettant à l'adversaire de masser ses propres réserves pour contrer l'attaquant.
Les tactiques changent en 1918 avec les nouvelles méthodes employées par les belligérants.
L'Allemand va s'appuyer sur le génie de Bruchmuller pour frapper sur une très courte durée mais avec une violence inouïe les premières lignes mais également les centres de commandement ennemis. Désorganisé, paniqué par l'apparition de Stosstruppen infiltrés sur ses arrières, l'adversaire ne peut réagir et laisse le champ libre aux réserves allemandes.
L'Allié lui va obtenir un résultat identique par l'emploi massif de chars, souvent d'ailleurs en se passant de bombardements préliminaires, débordant les nœuds de résistance et frappant l'Allemand en profondeur.
Dans les deux cas, l'emploi des réserves a été planifié avec soin. C'est la raison pour laquelle, en termes de jeu, les joueurs ne peuvent placer leurs unités en réserve que si elles participent à une offensive.
Les mécanismes d'exploitation sont plus classiques, permettant à l'attaquant de combattre à nouveau ou de se déplacer de la moitié de son potentiel de mouvement. Néanmoins, les conditions pour exploiter sont drastiques, et seules les troupes encore fraîches pourront bénéficier de cet avantage. La règle incite également fortement les joueurs à conserver l'homogénéité de leurs divisions d'élite, la dispersion de ces unités limitant leur capacité à agir efficacement en phase d'exploitation.

L'aviation

Le rôle de l'aviation est représenté de façon abstraite dans le jeu. Du fait de l'équilibre des forces en présence, le rôle de l'arme aérienne fut relativement limité jusqu'au mois de juillet, date à laquelle la réorganisation en Division Aérienne du Général Duval porte pleinement ces fruits.

© 2006 Hexasim SARL

Les missions aériennes dans le jeu sont de quatre natures différentes :
- l'interception, permettant de s'assurer la supériorité du ciel,
- l'interdiction consistant aux harcèlements de l'ennemi au sol,
- l'observation en coordination avec l'artillerie,
- le bombardement aérien, nécessitant l'emploi de deux groupements.

Les joueurs seront peut être surpris du rôle important de l'aviation à partir de la mi-juillet. Mais en 1918, nous sommes loin des escarmouches des chevaliers du ciel de 1914. Les opérations aériennes engagent dorénavant des centaines d'appareils larguant des tonnes de bombes et harassant les fantassins. Les témoignages allemands sont d'ailleurs unanimes pour souligner le rôle de l'aviation ennemi dans l'échec de leur dernière offensive.

Mouvements Stratégiques, Gestion des unités et Réserve Stratégique

La gestion des réserves stratégiques fut un élément primordial lors des offensives allemandes du printemps 1918. Foch, fraîchement nommé au commandement interallié, excella en cet exercice. Ne cédant ni aux exigences de Haig ni au défaitisme de Pétain, il géra avec maestria ses maigres réserves du printemps pour finalement lancer son offensive décisive à la fin du mois de juillet, au moment où Ludendorff pensait tenir sa victoire.

C'est aussi sur ce terrain que se jouera la victoire dans **Marne 1918**. Les joueurs devront maintenir une puissante réserve stratégique tout en veillant à garder une armée cohérente sur le champ de bataille.

Le déploiement des réserves stratégiques sur la carte est malaisé : il ne peut se faire qu'aux alentours d'un QG situé sur une voie de chemin de fer. Il n'a lieu qu'à la fin du tour et ces unités ne pourront pas se déplacer avant celles de l'adversaire. Ces difficultés sont intentionnelles. Elles obligent le joueur à bien faire le distinguo entre sa réserve stratégique qui doit être gérer sur le long terme, et ses réserves tactiques qu'il se crée lui-même sur la carte en disposant des unités quelques hex à l'arrière du front.

L'Allemand sera confronté à la difficulté supplémentaire de voir le réseau ferroviaire sur lequel il axe sa progression perpétuellement sous la menace de son adversaire. Il devra éviter que l'histoire se reproduise à nouveau : faute de ne pas avoir réussi à dégager le nœud ferroviaire de Soissons, l'ensemble de la poche formée par l'offensive Blücher fut très rapidement privé d'approvisionnement dès le début de l'attaque menée par la Xème armée de Mangin.

Les événements aléatoires

Les joueurs de **Marne 1918** se retrouvent aux postes occupés par Pétain et Ludendorff. Ils maîtrisent plus ou moins le champ de bataille au niveau opérationnel, mais ne peuvent que subir les éléments tactiques (aléas des combats), stratégiques (décisions de leurs supérieurs respectifs, Foch et Hindenburg), voire politiques.

Les événements sont là pour simuler ces incertitudes. Les joueurs ne pourront pas lancer leur offensive forcément au moment optimum ou empêcher les défaillances de leurs subordonnés.

Néanmoins, en analysant la règle, les joueurs s'apercevront que ces événements ne sont pas si aléatoires que cela, et qu'ils auront les moyens de forcer le sort, au moins d'un point de vue statistique. C'est particulièrement vrai pour le Français qui a un besoin vital de quitter au plus vite la doctrine Foch.

La victoire

Difficile de juger les conditions de victoire de cette campagne. Premièrement, car elle n'aurait jamais dû avoir lieu, l'assaut sur le Chemin des Dames n'étant qu'une diversion destinée à attirer les réserves françaises loin des Flandres. Le propos de ce jeu étant de simuler ces affrontements, nous allons partir sur le postulat que cette offensive était utile et aurait pu être décisive, ce qui est loin d'être trancher historiquement. La deuxième raison est qu'une victoire décisive est indispensable pour l'Allemand à ce stade de la guerre. Il ne peut y avoir de match nul : soit Ludendorff réussit à prendre Paris ou à chasser les Anglais des Flandres, amenant les Alliés à la table des négociations, soit il échoue et le poids des Américains et la rigueur du blocus contraignent l'Allemagne à une capitulation rapide.

D'un point de vue ludique, il faut naturellement trouver un compromis, pour juger de la performance des joueurs. Les points de victoire s'obtiennent donc principalement par la capture de villes stratégiques ou de lieux symboliques. Les bonus liés à la réussite des offensives simulent l'impact du succès sur les opinions publiques.

Par contre, aucun point de victoire n'est octroyé pour la destruction des troupes ennemies. Ce choix est dans la suite des explications ci-dessus. Si la victoire doit être attribuée au joueur ayant économisé ses troupes, autant alors pour l'allemand rester sur ses lignes initiales et pour l'allié attendre l'effondrement de l'Allemagne de l'intérieur. Historiquement, ses deux options sont tout à fait valables, d'un point de vue militaire ou politique. Mais ludiquement, leur intérêt est nul.

La carte

Par Thomas Pouchin

Lorsque Nicolas RIDENT me proposa de nous associer pour un projet commun de wargame sur la seconde bataille de la Marne, nous sommes immédiatement tombés d'accord sur le cahier des charges général, à savoir une historicité maximale et un équilibre optimal entre simulation et ludicité. Nous nous sommes réparti les rôles en fonction des désirs et des aptitudes de chacun : Nicolas, en tant que pratiquant très assidu et fin analyste des systèmes de jeux s'occupait de la mise au point des mécanismes et de la rédaction des règles, quant à moi, je prenais en charge l'ensemble des graphismes et plus particulièrement la conception de la carte. Géographe et cartographe de formation, j'ai toujours eu un œil très critique sur les cartes de wargames, tant du point de vue de l'efficacité que de celui de l'esthétique. Marne 1918 - Friedensturm me donnait l'occasion rêvée de passer de la critique à la pratique et de mettre ainsi en oeuvre mes idées en la matière (la critique est facile, mais l'art est difficile !). En réfléchissant aux concepts de base de la carte de Marne 1918 - Friedensturm, j'ai commencé à comprendre l'océan de compromis et de renoncements qui séparent le projet du résultat final. Plusieurs points me paraissaient néanmoins essentiels.

L'esthétique et le rendu final

Je souhaitais obtenir un mélange de survol du champ de bataille et de vielle carte d'état major. Les textures ont donc été extraites de photographies aériennes, tandis que les teintes et la police de caractères tentaient de donner une ambiance un peu « d'époque ». Le caractère quelque peu fouillé des graphismes de la carte expliquent en grande partie la sobriété des pions.

L'historicité

Très souvent négligée et pourtant essentielle, l'historicité des cartes de wargames demande régulièrement un important travail de documentation. Pour Marne 1918 - Friedensturm, plusieurs problèmes se sont posés, le paysage de cette région ayant considérablement évolué en près de 90 années : zones urbaines,

© 2006 Hexasim SARL

boisements, réseaux viaires et ferroviaires… Grâce à quelques précieuses sources, dont deux atlas cartographiques de la fin du XIX° et du début du XX°, et une carte d'état major allemande, j'ai essayé de retracer le plus fidèlement possible la morphologie du champ de bataille de 1918.

Le relief

A cette échelle, la représentation du relief (et donc la modélisation de l'obstacle qu'il représente pour les opérations militaires) peut être très différente en fonction de la solution retenue. Le champ de bataille de Marne 1918 - Friedensturm est situé dans un bassin sédimentaire assez simplement étagé en deux niveaux, respectivement la plaine et le plateau, le passage de l'un à l'autre étant incarné par un talus plus ou moins abrupt. Plutôt que d'opter pour la solution « terrain difficile » afin de cartographier les zones de relief accidenté, j'ai considéré qu'il était largement plus logique de résonner en terme de « plaine - talus - plateau ». En se rendant au Chemin des Dames ou sur les rives de la Marne, on se rend compte à quel point ces dénivellations peuvent représenter un avantage pour le défenseur (notamment comme observatoire d'artillerie) et un obstacle pour l'attaquant qui s'essouffle en « montant à l'assaut ». Il ne restait alors plus qu'à trouver la bonne méthode pour obtenir un rendu 3D intéressant, ce qui n'est pas facile, loin s'en faut (avec la plupart des méthodes, les deux joueurs voient bien le relief, mais l'un des deux le perçoit à l'envers).

Les lignes de tranchées

Le principal problème qui s'est rapidement posé est la présence ou non, sur la carte, de la seconde ligne de tranchées. Cette position arrière qui courrait quelques kilomètres (4 à 6 en général) derrière la première ligne, incarnait la position de blocage des offensives ennemies et le point de départ des contre-attaques destinées à reprendre le terrain conquis. Du côté Allié, la doctrine offensive préconisait de masser les troupes en première ligne afin de pouvoir contre-attaquer immédiatement en cas d'attaque adverse. La doctrine Pétain, qui s'appuyait sur la seconde ligne de tranchées en suivant les principes de la défense en profondeur, ne fut appliquée qu'une seule fois à grande échelle lors de l'offensive Friedensturm (avec un succès spectaculaire). Pourquoi alors dessiner cette deuxième position dès lors que la doctrine en vigueur l'ignorait parfaitement ? cela eut été inutile sinon irréaliste. Du côté Allemand, la défense élastique s'appliquait progressivement depuis la bataille de la Somme et les positions défensives étaient bien plus efficaces que celles des Alliés. Cependant, les lignes de tranchées Allemandes ne sont présentes sur la carte que dans un soucis de réalisme, il est effectivement très peu probable que l'Allié s'attaque à ces positions (dans le cas contraire, l'Allemand à de très gros soucis à se faire…). Là encore, dessiner la seconde ligne ne paraissait pas très utile. Afin de trouver une solution de compromis, il a été décidé de créer une ligne d'hexagones de « champs d'entonnoirs » en arrière de la première ligne de tranchées, créant de fait une position défensive profonde de deux hexagones et donc de 6 kilomètres.

Les fortifications

Sur la carte de Marne 1918 - Friedensturm, il existe deux zones fortifiées qui sont Reims et Paris. Pourtant les forts étaient obsolètes, ils avaient été construits au XIX° lors de la mise en œuvre du système de fortifications « Serré de Rivière » et n'avaient rien de comparables avec leur homologues des frontières : Maubeuge, Verdun, Toul et Epinal. Ces derniers avaient été largement modernisés, notamment par l'ajout de cuirasses en acier. Les forts de Reims et de Paris qui étaient donc déjà obsolètes en 1914, l'étaient encore davantage en 1918. Pourtant Reims, objectif de l'offensive Friedensturm, constituait une position défensive extrêmement solide, tout comme Paris qui présentait une ceinture de fortifications denses. Ces véritables camps retranchés s'appuyaient en partie sur les anciens forts, mais étaient surtout aménagés autour de fortifications de campagne exceptionnellement denses et profondes. Inutile donc de placer les forts à leur place historique comme je l'avais tout d'abord pensé, il me paraissait au contraire plus réaliste de raisonner en terme de « périmètre fortifié ». Le dessin des forts illustre donc ce périmètre des camps retranchés, et non la positions géographique des vieux forts du système « Serré de Rivière ».

Glossaire des principales abréviations des pions

Abt - Abteilung. Abteilung signifie « bataillon » en Allemand. Les blindés construits par les Allemands, les A7V (Allgemeine Kriegsdepartment 7 Abteilung Verkerwesens), étaient regroupés en bataillons de quelques pièces. Alors que les alliés produisirent plusieurs milliers de chars, les Allemands incrédules dans cette solution tactique n'en construisirent que quelques dizaines.

Bat'd'Af' - Bataillons d'infanterie légère d'Afrique. A leur création fin XIX°, les bat'd'Af' étaient destinés à un certain type de soldats s'étant rendu coupables de crimes ou délits durant leur service ou leur engagement. Ces soldats étaient considérés comme susceptibles de se racheter ou de s'amender. A ne pas confondre avec les bataillons disciplinaires ou les bagnes militaires.

Bav - Bavarois. La Bavière est une région d'Allemagne peuplée dont était originaires de nombreuses divisions. En 1914, à la mobilisation, 4 corps d'armée furent levés en Bavière (3 d'active et 1 de réserve) auxquels il faut ajouter une division de cavalerie.

BCP - Bataillon de Chasseurs à Pied. A l'origine, les chasseurs à pied forment une troupe d'infanterie légère.

Cav - Cavalerie. Malgré leur totale inadaptation à la guerre de tranchée (et à la guerre moderne tout court), les différentes armées possédaient encore quelques divisions de cavalerie en 1918. Les raisons qui expliquent la conservation d'unités aussi anachroniques étaient diverses : éventuelle exploitation d'une percée du front (Britanniques à la bataille de Cambrai en 1917), prestige de l'arme (surtout chez les Français), espoir du retour de la guerre de mouvement…

Col - Division Coloniale. Les divisions coloniales formaient une armée de métier constituée d'engagés métropolitains et de recrues coloniales levées dans l'ensemble de l'empire colonial français. Ces troupes d'excellente qualité qui formaient l'élite de l'armée française étaient utilisées pour les opérations offensives.

DCP - Division de Cavaliers à Pied. La cavalerie s'est révélée largement obsolète dès le début du conflit et complètement inutile par la suite dans les tranchées. Quelques unités furent conservées, les autres furent transformées en divisions d'infanterie.

DI - Division d'Infanterie. La division comprend 4 régiments (brigades pour les Anglais) au début de la guerre mais rapidement, une organisation ternaire est adoptée (par les Allemands en

© 2006 Hexasim SARL

premier). Les divisions américaines conserveront une structure à 4 régiments de forte taille ce qui explique que les effectifs d'une division d'infanterie US sont presque doubles par rapports à son homologue française, anglaise ou allemande.

DM - Division Marocaine. Magnifique unité, la meilleure de toute l'armée française, la division marocaine comprendra 4 régiments tout au long de la guerre, dont le célèbre régiment de la Légion. Unité d'attaque comme toutes les divisions coloniales, elle participera à presque toutes les campagnes.

Ersatz ou **Ers** - Remplacement. Les unités d'ersatz sont une réserve d'hommes ayant effectués leur service militaire mais non incorporés dans des unités d'active ou de réserve. Les unités d'ersatz servaient à l'origine de réserves dans lesquelles les régiments puisaient pour combler leurs pertes. Ne pas confondre unités d'ersatz et l'ersatzreserve I qui comprenait les hommes âgés de moins de 35 ans qui n'avaient pas reçu de formation militaire et l'ersatzreserve II qui comprenait les hommes âges de moins de 35 ans déclarés inaptes au services ou aptes à un service limité.

Fus ou **Fs** - Fusiler. Terme utilisé dans l'armée allemande pour désigner l'infanterie lourde. Les unités de fusiler étaient souvent d'excellentes unités voir des formations d'élite.

G - Groupement. Les chars français étaient regroupés en unités appelées groupements alignant chacun quelques dizaines de chars. Par exemple, un groupement de chars Schneider tel qu'il fut engagé le 16 avril 1917 à Berry-au-Bac dans le cade de l'offensive du Chemin des Dames comprenait 64 unités (1 groupement = 4 groupes, 1 groupe = 4 batteries de 4 pièces). Les chars étaient également appelés AS (artillerie spéciale) ou artillerie d'assaut par les Français et tank par les Anglais (tank, mot anglais qui signifie réservoir, était une dénomination codée pour tromper les renseignements ennemis).

Gd - Garde. La garde impériale prussienne étaient formée de régiments d'élite à la filiation militaire souvent prestigieuse. En 1914, la garde constituait entre autre un corps d'armée (1ère et 2ème divisions de la garde), une division de cavalerie et une division de réserve. La première division de la garde fut vraisemblablement la meilleure unité de l'ensemble du premier conflit mondial, toutes armées confondues.

Gr ou **G** - Grenadier. Terme utilisé dans l'armée allemande pour désigner l'infanterie lourde. Les unités de grenadier étaient souvent d'excellentes unités voir des formations d'élite.

Grp - Gruppe. Groupe d'escadrilles d'aviation de l'armée allemande.

Jäger - Chasseurs. Unité d'infanterie allemande.

Landwehr ou **Ldw** - Territoriaux. Les unités de landwehr allemandes sont l'équivalent des territoriaux français. Les unités de landwehr et de territoriaux comprenaient des hommes âgés de plus de 35 ans. Ne pas confondre le Landwehr et le Landsturm, réserve des hommes âgés de plus de 45 ans.

Mar - Marines (USA) ou Marocains (France). Les Marines américains sont des soldats d'infanterie de marine, souvent considérés comme troupes d'élite. Les marocains de l'armée française sont les troupes coloniales levées au sein des populations de la colonie du Maroc.

Mxt - Régiment mixte. Troupes coloniales (cf. Col).

RC - Régiment Colonial. Régiments d'infanterie de l'armée coloniale (cf. RI et Col).

Res ou **R** - Réserve. Les divisions d'active comprennent les hommes effectuant leur service militaire et les soldats de l'armée de métier. Les divisions de réserve accueillent le restant, c'est-à-dire l'ensemble des conscrits ayant effectué leur service militaire mais n'étant pas sous les drapeaux au déclenchement des hostilités (âgés de moins de 35 ans en France et en Allemagne). En théorie, les divisions de réserve devaient rester en arrière, les opérations offensives étant menées par l'armée d'active. En pratique, les Allemands mélangèrent dès le début du conflit des réservistes et des soldats d'active et utilisèrent ainsi toutes leurs divisions dans l'offensive sur la France. L'ampleur du conflit, le front continu et les pertes monstrueuses gommèrent très rapidement les différences de qualité entre unités d'active et de réserve.

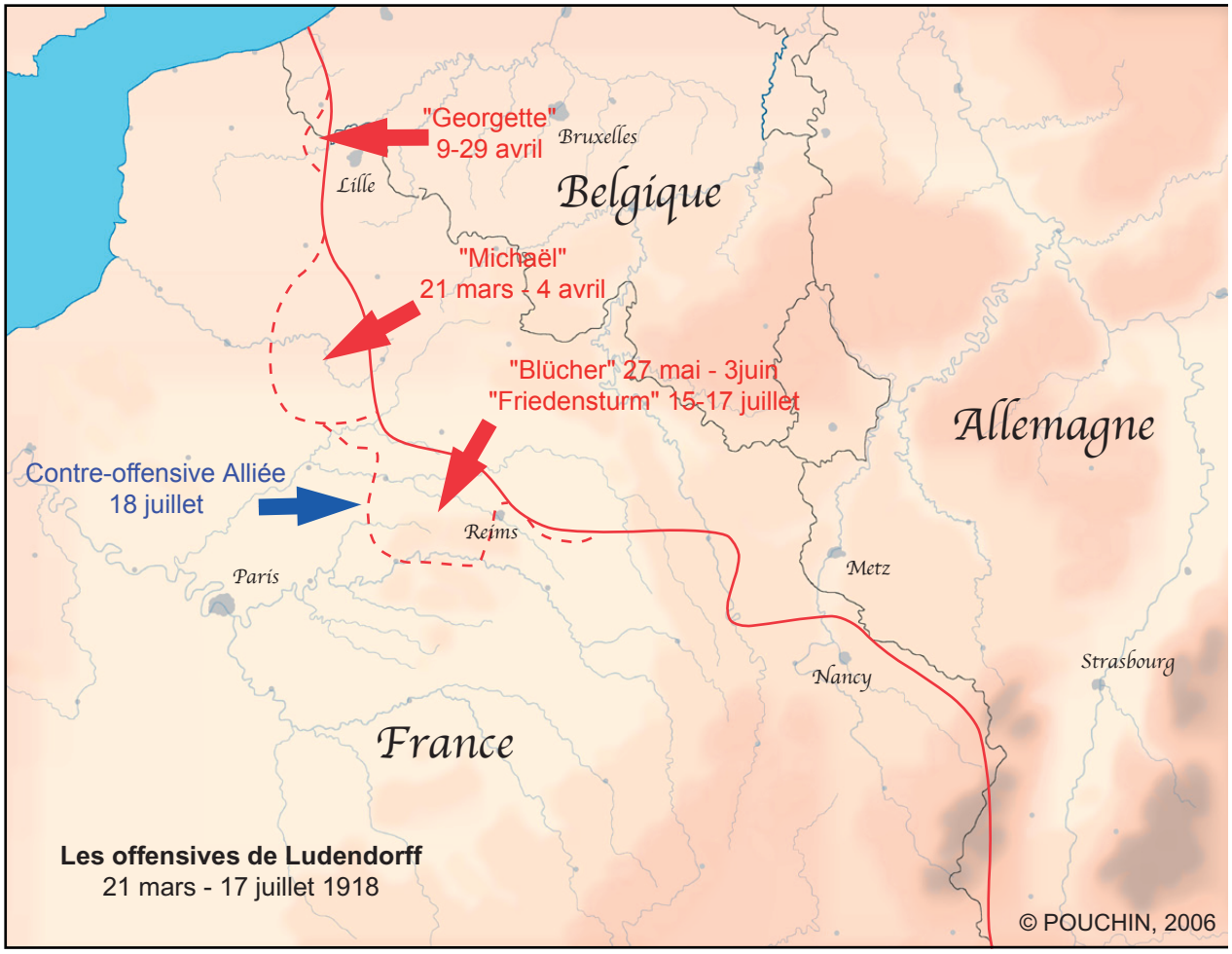
RI ou **Rgt** - Régiment d'Infanterie. Unité d'infanterie comprenant entre 3 et 4000 hommes, le régiment est probablement l'unité qui dispose du plus fort marqueur identitaire (drapeau, surnom, encrage territorial, historique…). Une division française ou allemande regroupait 4 régiments en 1914 contre 3 en 1918 (les divisions US regroupaient toujours 4 régiments assemblés en 2 brigades).

Stoss - Stosstruppen. Littéralement « troupes de choc », les Stosstruppen de l'armée allemande étaient des compagnies formées par des soldats constamment entraînés et fortement expérimentés spécialisés dans les coups de main et les attaques par infiltration. Les Stosstruppen devançaient les vagues d'assaut de l'infanterie classique, contournaient les points de résistance et désorganisaient le dispositif ennemi en profondeur. Ils permirent le retour de la guerre de mouvement au printemps 1918 lors des grandes offensives de Ludendorff. On trouve aussi le terme (plus approprié) de sturmtruppen, littéralement « troupes d'assaut ». Les Alliés, très soucieux de l'homogénéité de leurs unités, ne développèrent que très ponctuellement et toujours temporairement des troupes de ce type. L'exemple des corps francs de l'armée française, troupes de volontaires créée le temps d'une mission est parfaitement représentatif. Signalons néanmoins l'exception notable des arditi italiens qui constituait un corps d'élite permanent.

Tir - Tirailleurs. Troupe coloniale (cf. Col).

Zou - Zouaves. Troupe coloniale formée à l'origine par les Zouaoua, les membres d'une tribu des Kabyles du Djurdjura (Algérie). Les régiments de zouaves comprenaient une grande proportion de soldats métropolitains. (cf. Col).

© 2006 Hexasim SARL



La deuxième bataille de la Marne

par Thomas Pouchin

La situation stratégique début 1918

Alors que la Grande Guerre ravage le continent européen depuis bientôt quatre ans, tout laisse à penser aux belligérants que 1918 sera l'année décisive du conflit. L'épuisement général des armées, l'entrée en guerre des Etats-Unis, les tensions révolutionnaires, le blocus des puissances centrales ou encore la révolution des techniques de combat sont autant d'éléments qui vont précipiter le dénouement de la crise. Si l'issue de cette première guerre mondiale est encore très incertaine au début de l'année 1918, un facteur prépondérant sera complètement décisif : le temps.

A court terme, la situation générale est largement en faveur de l'Allemagne d'un point de vue stratégique, numérique et doctrinal.

La situation stratégique immédiate est favorable aux puissances centrales puisqu'elles ont remporté en 1917 des victoires incontestables sur tous les fronts. Des succès défensifs majeurs en France, sur le Chemin des Dames face aux Français et en Flandres face aux Britanniques, mais aussi et surtout des succès offensifs éclatants en Italie à Caporetto et en Russie où le front s'est effondré à la suite des offensives de 1917. Pour la première fois depuis 1914, l'Allemagne peut alors concentrer l'essentiel de ses ressources sur le front Ouest, le champ de bataille qui depuis le début est l'unique clé de la victoire totale.

Début 1918, l'armée allemande est en supériorité numérique sur le front de l'Ouest, ce qui n'était plus arrivé depuis 1914 et l'échec du plan Schlieffen. Le transfert des troupes du front de l'Est porte à environ 200 le nombre de divisions alignées face aux quelques 170 divisions alliées. Plus important encore, une réserve de 80 divisions (contre 60 alliées) sera progressivement constituée grâce à la mise en œuvre de dispositifs défensifs très puissants (ligne Hindenburg notamment) qui accueilleront des divisions réduites à un rôle purement défensif (c'est le cas de la plupart des unités transférées du front de l'Est, au moral douteux suite aux fraternisations et à leur « contamination » partielle par des éléments révolutionnaires). L'Allemagne concentre donc dans une importante réserve le meilleur de ses troupes et de son matériel. En face, les armées alliées sont encore convalescentes suite aux terribles saignées de l'année passée. Le moral des divisions françaises est relativement médiocre, même si le pire a été évité, et les réserves en hommes sont faibles. Ce problème d'effectif est encore plus important du côté anglais dans la mesure où Lloyd Georges refuse à Haig tout renfort substantiel de peur qu'il ne les jette dans une nouvelle boucherie stérile dont il s'est fait grand spécialiste.

Enfin, l'Allemagne dispose d'une supériorité doctrinale incontestable dans les domaines de l'infanterie et de l'artillerie. La création de troupes d'élite spécialisées dans les assauts, privilégiant l'infiltration et les coups de mains sur l'attaque de masse est une vraie révolution tactique à l'époque. Ces fameux Stosstruppen, apparus pour la première fois dans une forme embryonnaire à Verdun en 1916, ont remporté des succès spectaculaires fin 1917 à Cambrai face aux Anglais, à Riga sur le front russe et à Caporetto en Italie. Parallèlement, le colonel Bruchmuller développe une technique de préparation d'artillerie extrêmement violente, assommant littéralement l'ennemi sous un déluge d'obus explosifs et au gaz tout en garantissant un effet de surprise totale. La conjonction de ces deux doctrines novatrices est d'une efficacité offensive redoutable.

Cependant, à moyen et long terme, les Alliés disposent d'atout complètement décisifs : le blocus total des puissances centrales,

© 2006 Hexasim SARL

l'entrée en guerre des Etats-Unis et la faiblesse des alliés de l'Allemagne. Considérés isolément chacun de ces éléments est déterminant , la conjonction des trois est dévastatrice.
Le blocus total mis en place dès 1914 étouffe progressivement les puissances centrales à mesure que la guerre perdure. Début 1918, les effets sont considérables et les pénuries à tous les niveaux deviennent un problème vital. La surmortalité des populations civiles liée aux famines est énorme, l'occupation de la Roumanie et de l'Ukraine ne compensent pas un manque critique de blé (aggravé par la récolte catastrophique de 1917). Au contraire, les Alliés bénéficient de leurs empires coloniaux, du commerce mondial et surtout des gigantesques ressources des Etats-Unis.
En 1917, à force de provocations, Hindenburg et Guillaume II commettent la folie d'offrir à des Alliés très affaiblis l'entrée en guerre des Etats-Unis. L'apport de cette puissance encore émergeante est phénoménal : capacité industrielle énorme, ressources naturelles abondantes et entre 3 et 4 millions d'hommes mobilisables, sans compter l'impact moral majeur. La montée en puissance dans le conflit de l'allié américain sera assez longue, mais à terme (à partir de septembre - octobre 1918) l'apport est considérable.
Enfin, l'Allemagne doit compter avec des alliés faibles et défaillants, qui non seulement ne pèsent pas assez sur les différents fronts périphériques, mais dont le soutien lui mobilise nombre de ressources et de divisions. En Autriche-Hongrie les effets du blocus sont tellement graves qu'il est évident que l'empire, tenaillé par de profondes divisions internes, ne pourra survivre à l'année 1918 si la situation stratégique n'évolue pas. La Bulgarie et la Turquie, à la fois faibles et isolées, ne tiendront pas non plus face à la pression des Alliés.
En ce début de l'année 1918, le temps est donc le paramètre le plus important pour les deux camps. Les Alliés « attendent les chars et les Américains » selon la formule célèbre du maréchal Pétain, l'offensive finale ne pourra alors être lancée que fin 1918. Surtout, il est important de restaurer le moral de l'armée française et d'attendre la classe 1919 pour redresser les effectifs.
Ludendorff, au contraire, a bien intégré que le temps joue contre lui. L'Allemagne ne peut plus se permettre de continuer indéfiniment une guerre d'usure qui la perdra. L'année 1918 doit apporter la victoire décisive, c'est la dernière chance du Reich.

21 mars au 29 avril - le premier choc

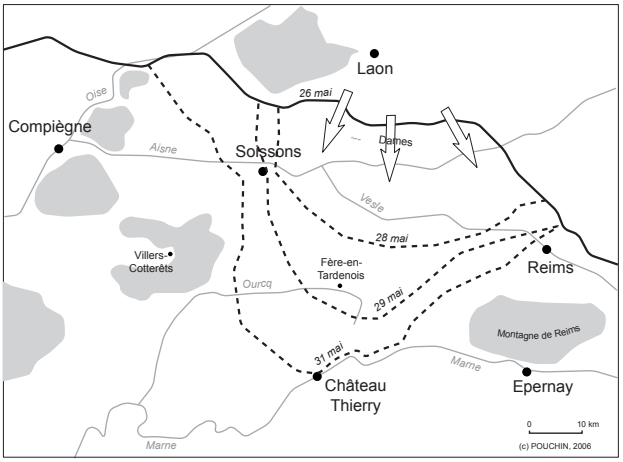
Le 21 mars 1918, Ludendorff attaque les Anglais aux environs de Saint-Quentin, à la jonction entre les deux armées alliées, en espérant que les profondes divergences entre Haig et Pétain perturberont en profondeur l'utilisation des réserves. Si l'offensive se déroule comme prévu, il n'aura plus qu'à « pousser les deux pans de la porte », adossant ainsi les Anglais à la Manche et les Français à Paris.
A 4 heures du matin, un front de 70 kilomètres est écrasé par le feu d'enfer de 6200 canons. La préparation d'artillerie planifiée par le colonel Bruchmuller est brève, afin de conserver la surprise, mais d'une violence inouïe. Les premières et secondes lignes, les batteries d'artillerie et des points stratégiques sur une profondeur de 30 kilomètres, sont écrasées par un barrage d'obus dense et continu pendant près de 6 heures. A 9h45, 65 divisions précédées par les unités de Stosstruppen montent à l'assaut protégées par un épais brouillard. L'opération « Michaël » est lancée.
Les Anglais qui n'ont pu réaliser des ouvrages défensifs suffisamment importants à cause du manque critique de main d'oeuvre ne peuvent tenir le choc. Malgré une résistance âpre et désespérée, les 3° et 5° armées britanniques refluent rapidement en désordre, incapables de freiner la ruée de la II° armée de von der Marwitz et des XVII° et XVIII° armées de von Below et von Hutier, les spécialistes des nouvelles doctrines d'infiltration.
Pétain veut garder ses réserves car il craint, non sans raison, une seconde offensive en secteur Français. Haig, face à une situation gravissime, lui envoie un message désespéré et lui demande de relever ce qu'il reste de la 5° armée. Les 14 divisions françaises envoyée ne suffisent même pas pour boucher le trou béant dans le front.
Pétain et Haig, comme l'avait pressentit Ludendorff, sont en total désaccord sur la stratégie à adopter. Haig souhaite se retirer vers les ports du Nord alors que Pétain essaye de le convaincre d'établir une ligne de défense commune plus au sud afin de protéger Paris. 40 divisions de réserve françaises sont en mouvement, mais elles tardent à arriver alors que le front est au bord de l'implosion. La ville d'Amiens, un important nœud ferroviaire, est menacée et un vide de plusieurs dizaines de kilomètres sépare les deux armées alliées.
Le 25 mars, Haig préviens Clemenceau que sa position n'est plus tenable et que par conséquent, il pense battre en retraite vers les ports du Nord. Devant la gravité de la situation, une conférence interalliée est organisée le lendemain à Doullens. Il est enfin décidé de créer un commandement interallié qui sera placé sous la direction de Foch. Optimiste imperturbable, Foch contraste singulièrement avec le défaitisme de Pétain et la résignation de Haig. Il donne le ton : « Je me battrai devant Amiens ; je me battrai dans Amiens ; je me battrai derrière Amiens ».
Foch ordonne aux armées anglaises exténuées et décimées qui battent en retraite de se faire tuer sur place et jette toutes les réserves françaises dans la bataille. Finalement, entre le 30 mars et le 4 avril la situation se stabilise progressivement. Amiens n'est pas tombée grâce aux contre-attaques de troupes Australiennes devant la ville. Les armées allemandes ont progressé de près de 60 kilomètres en moins de 15 jours, un résultat impensable à l'époque.
Foch, toujours fidèle à la doctrine offensive dont les délires mystiques ont déjà coûté un million de morts à la France, prépare une contre-offensive. Les Allemands ne lui en laissent pas le temps et lancent une nouvelle offensive le 9 avril, l'opération « Georgette », toujours contre les Anglais, mais plus au Nord, entre Béthune et Ypres sur les rives de la Lys.
L'objectif de Ludendorff est double. D'abord, il veut couper les Belges et une partie des Anglais du reste de l'armée puis les renvoyer à la mer. Ensuite, il souhaite capturer les ports de Boulogne et Calais, indispensables au ravitaillement Anglais et idéalement placés pour installer des bases de U-boat. Evidemment, il espère qu'en attaquant à l'extrémité nord-ouest du front, il n'aura pas à faire face aux réserves de l'armée française.
Là encore, la situation se dégrade très rapidement et les Anglais qui opposent toute la résistance dont ils sont encore capables décrochent vers la mer. Les combats sont acharnés et les Allemands ne progressent qu'avec des pertes considérables. Le mont Kemmel, conquis par les Britanniques en 1917 au prix de pertes effroyables est à nouveau le théâtre de combats très sanglants.
Après une progression de plus de 10 kilomètres et 20 jours de combats impitoyables, le front se stabilise. Les 36 divisions allemandes sont stoppées par les anglo-belges et les 12 divisions française envoyées en renfort.
Alors que le premier choc des grandes offensives de Ludendorff s'achève, les Alliés ne peuvent que constater leur impuissance face à l'ampleur des réserves Allemandes et à l'efficacité de leur nouvelle doctrine offensive. La ligne de chemin de fer Paris-Amiens et les ports de Calais et Dunkerque sont désormais à portée de l'artillerie lourde allemande. La ville de Paris est bombardée par un gigantesque canon installé au nord de Compiègne. Les pertes de l'armée françaises s'élèvent à près de 100 000 hommes

© 2006 Hexasim SARL

et ses réserves ont été très largement entamées. Les Anglais ont perdu 250 000 soldats et dissous 9 divisions. Leur armée est mise hors d'état de nuire.
Ludendorff a attaqué par deux fois les Britanniques et par deux fois il a du faire face aux réserves de l'armée française. Avant de donner le coup de grâce à l'armée anglaise au bord de la rupture, il sait qu'il doit mettre les Français hors jeu.

27 mai - percée au Chemin des Dames

"Blücher" 27 mai - 1 juin



Dans la nuit du 27 mai à 1h00, près de 1500 batteries allemandes écrasent les positions françaises du Chemin des Dames sous un incroyable déluge d'obus, comprenant une densité inégalée de munitions à gaz. A 3h40, profitant d'un épais brouillard, 20 divisions des Ière et VIIème armées de von Boehn et von Below s'élancent à l'assaut, précédées par une vague de Stosstruppen et un puissant trommelfeurer (barrage roulant). A 7h00, la crête du Chemin des Dames, enlevée par les Français en 1917 au prix de pertes effrayantes, tombe aux mains des Allemands. A 9h00, les divisions d'assaut descendent la crête vers l'Aisne et à 10h00, elles franchissent la rivière en plusieurs points. Le front Allié est enfoncé sur plus de 50 kilomètres, au centre les divisions françaises sont pulvérisées.

Ce succès stupéfiant, probablement le plus brillant de toute la guerre, est largement imputable à deux éléments déterminants. D'abord, les Allemands attaquent la 6° armée de Duchêne, qui obéissant aveuglément à la fameuse doctrine offensive française, a massé ses troupes en première ligne afin de pouvoir contre-attaquer immédiatement en cas d'offensive ennemie. Les malheureuses divisions ont subi le bombardement Bruchmuller de plein fouet, alors que sur la seconde position, elles auraient été à l'abri des terribles minenwerfer. De plus, Duchêne commet une seconde erreur en tardant à donner l'ordre de faire sauter les ponts de l'Aisne. Quand celui-ci arrive enfin aux troupes en milieu de journée, il est trop tard, l'Aisne est déjà franchie. La conjonction de ces deux erreurs est dévastatrice. Le second élément d'explication est lié à la relative faible densité du front allié à cet endroit. Effectivement, le Chemin des Dames, crête escarpée encadrée de rivières, est considéré comme un secteur calme. La densité de divisions et surtout d'artillerie est moindre que sur le reste du front. Des divisions anglaises décimées lors de l'opération Michaël y sont même placées au repos afin de se reconstruire…
Au centre, l'avancée allemande est foudroyante. Le 29 mai, les divisions entrent dans La Fère en Tardenois et franchissent la rivière Ourcq, la ville de Soissons tombe le 30 et les Allemands sont sur la Marne dès le 31. Les divisions de Ludendorff ont parcouru plus de 50 kilomètres en 5 jours.

La situation stratégique des Alliés est critique. Sous la pression de l'opinion, les premières têtes commencent à tomber. Duchêne est limogé et remplacé par Degoutte le 10 juin, Micheler est également remercié et Clemenceau doit monter à la tribune de l'assemblée nationale pour sauver Pétain et Foch.
Pétain envoie ses maigres divisions de réserve se faire étriller sans résultats, tout en pestant contre la décision de Foch de conserver sa réserve stratégique en vue de la contre-offensive qu'il prépare. Si au centre l'effondrement du front est total, sur les flancs les armées françaises tiennent bon. A l'ouest, entre le 29 mai et le 1er juin, les plateaux du Soissonnais sont le théâtre de combats extrêmement violents. Les français contre-attaquent à hauteur de Chaudun et de Missy-aux-Bois avec le 1° corps soutenu par des chars Renault. La meilleure division de toute l'armée Française, la division Marocaine, s'illustre grâce notamment à la légion étrangère et la légion Russe (anéantie dans l'engagement). La contre-attaque s'enlise rapidement, mais la route de Soissons à Paris est bloquée et la forêt de Villers-Cotterêts est sauve. A l'est, la poussée allemande est contenue aux abords de la ville de Reims et sur le massif de la montagne de Reims, plus au sud.
Devant le succès spectaculaire de l'offensive du Chemin des Dames, Ludendorff change son plan. A l'origine, Blücher ne devait être qu'une offensive de diversion destinée à fixer les réserves française avant de se retourner contre les Anglais pour l'offensive finale. Mais au regard du terrain conquis et vu la débandade des armées française, Ludendorff pense désormais avoir une opportunité unique de remporter la bataille décisive contre les Français. Désormais, l'objectif est Paris.

1er au 18 juin - la poussée vers l'Ouest

Plutôt que de franchir la Marne, Ludendorff s'appuie dessus pour protéger son flanc gauche et, du 1er au 5 juin, il attaque vers l'ouest entre la Marne et l'Oise avec toutes ses réserves.

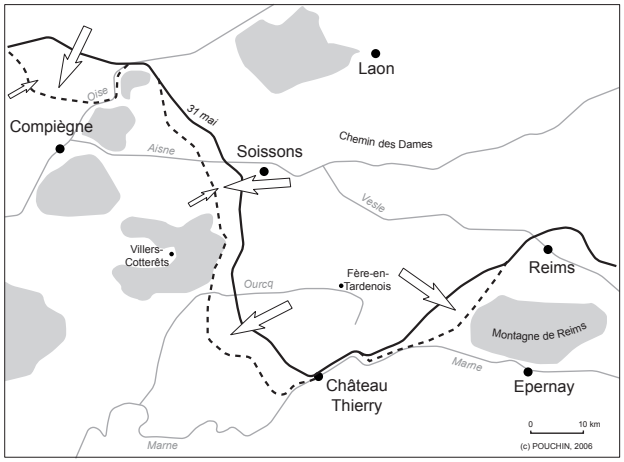
Au nord, l'assaut des plateaux du Soissonnais est rapidement enrayé et malgré quelques succès initiaux les Allemands sont arrêtés au sud-ouest de Soissons à Missy-aux-Bois. Au sud, la ville de Château-Thierry défendu par des coloniaux et une division américaine tombe le 1er juin, mais les Alliés interdisent le franchissement de la Marne en faisant sauter tous les ponts. Au centre, le 3 juin, les Allemands lancent une série d'attaques contre la forêts de Villers-Cotterêts, prennent Missy-aux-Bois mais sont arrêtés à la lisière de la forêt dévastée.
A partir du 4 juin, les combats baissent progressivement d'intensité, l'armée allemande à bout de souffle n'entreprend plus que des actions locales le 5 et doit même faire face à une brillante contre-attaque de la division marocaine sur Ambleny. La poussée sur Paris ne se compte qu'en centaines de mètres, quelques kilomètres tout au plus.

A partir du 6 juin, se déroulent près de Château-Thierry, au bois de Belleau, des combats intenses qui, malgré leur dimension stratégique insignifiante, fixeront l'attention de l'ensemble des états majors des deux camps. Effectivement, pour la première fois (hormis un engagement brillant mais plus limité à Cantigny le 28 mai), des troupes américaines sont engagées seules dans un secteur du front. Les Alliés appréhendent beaucoup ce premier choc, craignant que l'inexpérience et le manque d'endurcissement des soldats US ne transforment leur premier combat d'envergure en déroute, ce qui aurait un retentissement désastreux sur le moral des armées. Au contraire, les Allemands comptent bien bousculer les Sammies et se rassurer quant à leur état d'impréparation face à une guerre moderne et terriblement sanglante. Ils en seront pour

© 2006 Hexasim SARL

leurs frais…
Du 6 au 26 juin, Allemands et Américains se battent avec un incroyable acharnement dans le Bois de Belleau, les premiers voulant faire plier les second et les second montrer aux premiers qu'ils sont prêts. La 2ème division US et ses marines emportent finalement le bois au prix de pertes vertigineuses puisqu'en 4 semaines de combats ininterrompus elle perd près de la moitié de ses effectifs dans ce qui restera l'engagement le plus coûteux de toute l'histoire militaire américaine. L'armée US vient d'entrer dans le conflit par la grande porte, les Allemands en auront encore la preuve plus tard en Argonne.

"Push to the west" June 1-18



Entre le 9 et le 11 juin, les Allemands lancent des offensives limitées sur le massif de la montagne de Reims, sur la forêt de Villers-Cotterêts et surtout sur la rivière du Matz avec pour objectif la ville de Compiègne, nœud ferroviaire de première importance.
Le 9 juin, l'offensive du Matz, menée par la XVIIIème armée de von Hutier, emporte les premières et secondes lignes françaises.
Mais cette fois, les Français ne sont pas pris par surprise. Quelques jours auparavant, le capitaine Painvin, qui travaille au « cabinet noir », le service du chiffre français, a réussi à percer le code allemand ADFGVX, jusque là inviolé. Le décodage du « radiogramme de la victoire » révèle l'imminence d'une attaque au nord de Compiègne. Foch dépêche alors la 10ème armée de Mangin. Appuyée par des chars Schneider et Saint-Chamond, celle-ci lance une contre-attaque dès le 11 juin et stoppe les Allemands. Malgré une progression de quelques kilomètres, les Allemands n'ont même pas atteint les faubourgs de Compiègne. Les attaques sur la forêt de Villers-Cotterêts le 12 juin et de la montagne de Reims le 18 sont rapidement contenues et échouent sans résultats significatifs.

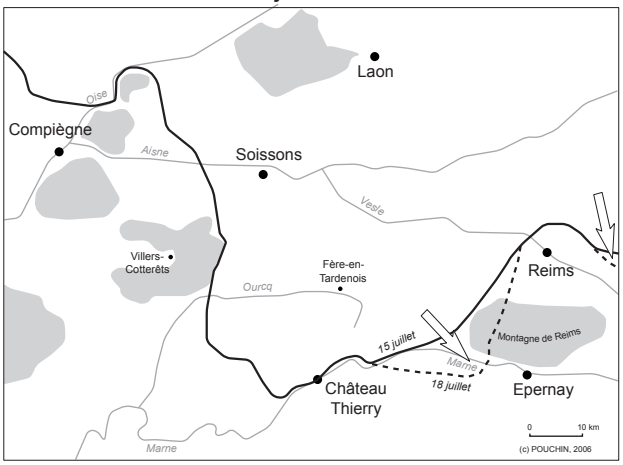
Le calme avant la tempête

Entre le 18 juin et le 15 juillet, aucune action de grande envergure ne sera entreprise de chaque côté. Les Alliés réorganisent leurs armées terriblement malmenées par les offensives allemandes et Foch reconstitue sa réserve stratégique en vue de la grande contre-offensive qu'il prépare.
De son côté, Ludendorff sait que la bataille décisive, celle qui lui aurait permis une victoire totale, n'est plus envisageable. Ses armées ont également beaucoup souffert des offensives du printemps et, plus grave, ses troupes d'élite engagées à chaque fois en première vague ont subit de lourdes pertes. Ces soldats parfaitement formés, entraînés et expérimentés ne pourront être remplacés avant plusieurs mois, or Ludendorff le sait, le temps joue contre lui et il ne peut se permettre un tel délais.

L'état major Allemand a compris également l'ampleur de la montée en puissance des armées françaises, britanniques et - mauvaise surprise - américaines, entraînée par des ressources inépuisables et une puissance industrielle jusqu'ici inégalée dans l'Histoire. Les Alliés ont tenu bon, malgré des offensives répétées d'une extrême violence, employant des techniques inédites face auxquelles il se trouvaient démunis. Dans les semaines et les mois qui viennent, les Américains arriveront par millions, l'artillerie lourde, les chars et les avions par milliers.
Puisque la victoire totale est désormais inaccessible, Ludendorff va chercher une victoire aux points en jouant sa dernière carte. Les Allemands organisent alors une dernière offensive, avec des réserves encore nombreuses et une artillerie toujours aussi puissante, dont l'objectif est la prise de Reims. La chute de ce camps retranché aura un impact considérable sur le moral des Allié et les Allemands espèrent les amener à la table des négociations en position de force. L'objectif n'est plus la victoire totale, mais une paix avantageuse. Le Friedensturm, littéralement « offensive de la paix », commence le 15 juillet. L'heure de la bataille décisive de la guerre a sonné.

15 juillet - le *Friedensturm*

"Friedensturm" 15-18 juillet



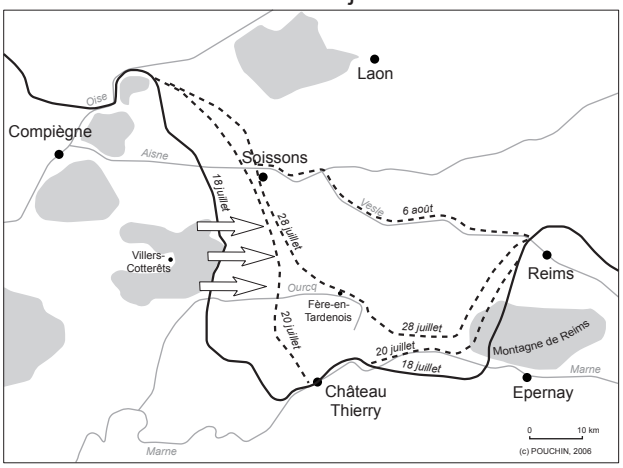
Après une préparation d'artillerie brève mais d'une extrême violence, les armées allemandes lancent 30 divisions (dont les fameuses 1ère et 2ème de la garde) de part et d'autre du saillant de Reims. L'état major Allié connaît le lieu et la date de l'offensive depuis une semaine, les troupes attendent l'ouragan avec détermination.
A l'ouest, face à la 5ème armée française, les succès initiaux sont encourageants, notamment face aux deux divisions italiennes qui sont décimées en opposant une résistance farouche et opiniâtre. Les Allemands avancent à deux contre un dans le massif de la montagne de Reims et franchissent la Marne à plusieurs endroits. Les attaquent se concentrent en direction de la ville d'Epernay.
A l'est, l'attaque est un désastre. Commandant de la 4ème armée française, Gouraud applique la doctrine défensive Pétain à la lettre et retire l'essentiel de ses troupes sur la seconde position à l'abri des minenwerfer. Le formidable bombardement de Bruchmuller tombe dans le vide et les divisions allemandes usées par les mitrailleuses restées en avant poste sont massacrées à découvert par l'essentiel des divisions françaises retranchées sur la seconde position.
Le 16 et le 17, Ludendorff poursuit néanmoins son effort vers Epernay, malgré la résistance des coloniaux, des Américains et des Britanniques. La lutte devient rapidement inégale, les alliés disposant pour la première fois d'une supériorité en aviation et artillerie lourde.

© 2006 Hexasim SARL

L'initiative change de camp, Foch qui n'attendait que ça depuis 3 mois lance ses réserves stratégiques dans la contre-offensive qu'il préparait avec minutie depuis longtemps.

18 juillet - la seconde victoire de la Marne

"Contre-offensive Alliée" 18 juillet - 6 août



Le 18 juillet à 4h30 du matin, la 6ème armée de Degoutte et la 10ème de Mangin attaquent sur un front de 45 kilomètres, précédé par un barrage roulant d'artillerie alimenté par 2000 pièces. 21 divisions (dont 4 américaines et 1 écossaise) appuyées par près de 500 chars et une nuée d'avions sortent de la forêt de Villers-Cotterêts et enfoncent les positions de la VIIème armée de von Boehn. La contre-offensive est lancée sur le flanc ouest du saillant Allemand de la Marne, dans le dos des divisions qui luttent pour atteindre Epernay.

La surprise allemande est totale et les Alliés progressent rapidement en direction de la Fère en Tardenois. Foch ordonne aux 4ème, 5ème et 9ème armées d'attaquer pour fixer les réserves de l'ennemi, Ludendorff dépêche en urgence la 9ème armée de von Eben pour tenter d'arrêter les divisions Alliées.

Le 18 juillet, le moral de Ludendorff s'effondre. Lui qui avait attaqué les Français pour épuiser leurs réserves, découvre amèrement qu'elles sont encore considérables alors que les siennes s'épuisent irrémédiablement. C'est probablement ce jour de la grande contre-offensive alliée, alors que l'Allemagne cède définitivement l'initiative, que Ludendorff a compris son échec et entrevu le commencement de la fin.

Dans la nuit du 19 au 20 juillet, les Allemands sont contraints à un premier mouvement de retraite, ils évacuent l'ensemble de leurs troupes désormais singulièrement aventurées sur la rive sud de la Marne. Les Alliés, grisés par les succès des premiers jours, continuent l'offensive. Les Allemands qui se sont rapidement ressaisis, refluent en bon ordre, contre-attaquant en permanence afin de gagner du temps pour évacuer leur matériel lourd. La région de Château-Thierry devient rapidement intenable sous les coups de buttoirs les divisions françaises et américaines, les Allemands effectuent donc un second mouvement de retraite afin d'éviter l'encerclement.

Les Alliés progressent, mais les Allemands font payer très cher le terrain gagné. Les engagements sont nombreux et intenses, les pertes des deux côtés sont considérables. Les 26 et 27 juillet, les Allemands reculent une troisième fois et repassent l'Ourcq, la Fère en Tardenois est libérée le 28. Ludendorff croit enfin avoir stabilisé la situation, mais le 1er août, une nouvelle offensive des armées de Degoutte et de Mangin l'oblige à un quatrième et dernier mouvement de retraite. Le 7 août, le front se stabilise très provisoirement sur la Vesle, Soissons abandonnée, l'essentiel du terrain gagné depuis le 27 mai est perdu.

La seconde bataille de la Marne est une victoire française parce qu'elle fut menée sous commandement français et que 80% des unités engagées (et finalement des pertes) sont imputables aux armées françaises. Il ne faut surtout pas négliger l'apport des Alliés et notamment celui des Américains qui avec leurs puissantes divisions fraîches ont joué un rôle de premier plan. C'est également une victoire de Foch, sa gestion sereine et efficace des réserves stratégiques fut déterminante. La seconde bataille de la Marne est donc bien une victoire stratégique majeure de l'armée française… la dernière de son Histoire.

Ludendorff qui avait encore quelques projets d'offensive dans les Flandres (opération Hagen) doit les enterrer devant les pertes abyssales de son armée. Hindenburg assure que le retrait stratégique de la Marne est provisoire et que le coup décisif est n'est « que renvoyé à quelques temps ». Les Allemands ont perdu la guerre.

La fin

Les troupes du Kaiser ont perdu près d'un million d'hommes depuis mars 1918, début de l'opération Michaël, et l'hémorragie se poursuit au rythme de 200 000 combattants par mois. 200 000, c'est précisément le nombre de Sammies qui arrivent au front chaque mois, ils sont 1 145 000 fin juillet, il seront le double avant la fin de l'année.

Le 8 août, 15 divisions françaises et 12 divisions britanniques attaquent dans la Somme pour libérer la voie de chemin de fer entre Paris et Amiens. Le front Allemand s'écroule et les Alliés effectuent un bond de 15 kilomètres dans la journée. Les chars sèment la panique dans les lignes allemandes, des cas de désertions et de refus de monter en ligne sont rapportés. Ludendorff écrira que ce 8 août est le « jour de deuil » de l'armée allemande.

A partir de fin août, mais surtout en septembre, l'offensive Alliée se généralise sur l'ensemble du front et les Allemands, définitivement contraints à la défensive, ne peuvent que refluer en plus ou moins bon ordre. Les Français continuent leur poussée au centre tandis que les Américains, après avoir réduit le saillant de Saint-Mihiel, au sud de Verdun, progressent en Argonne. Les armées britanniques, à nouveau opérationnelles, repoussent les Allemands sur la ligne Hindenburg, formidable position fortifiée réputée imprenable. Après plusieurs assauts infructueux, la ligne est enfoncée à Bony, au nord de Saint-Quentin, par le corps américano-autralien. Les Belges commencent la libération de leur territoire national, occupé depuis 1914.

Le 29 septembre la Bulgarie capitule face à l'armée d'Orient, l'Empire Ottoman dépose les armées le 30 octobre. Fin octobre, les Italiens aidés des Français et des Anglais percent le front austro-hongrois à Vittorio-Veneto et pénètrent dans une Autriche-Hongrie en pleine révolution. Les Allemands sont désormais seuls pour poursuivre la lutte.

Le 30 octobre des marins se mutinent à Kiel, la grève générale, puis la révolution spartakiste qui enflamme le pays atteint Berlin le 9 novembre. Guillaume II s'enfuit en Hollande le 10 après avoir obtenu la démission de Ludendorff deux semaines auparavant. L'Allemagne capitule sans condition le 11 novembre 1918 et signe l'armistice à la clairière de Rethondes.

Requiem

Le bilan de la Grande Guerre est apocalyptique. 10 000 000 de soldats sont tués, dont 2 000 000 d'Allemands, 1 400 000 Français, 800 000 Britanniques et 120 000 Américains.

En Allemagne, la république de Weimar qui a signé l'armistice est accusée d'avoir trahi l'armée par le fameux "coup de poignard dans le dos". Cette "Dolchstosslegende" cultivée notamment par

© 2006 Hexasim SARL

Ludendorff pour masquer ses responsabilités écrasantes, formera le terreau du fascisme.
Le 28 juin 1919, dans la galerie des glaces du château de Versailles, là même où fut crée l'Empire Allemand en 1871, les Alliés contraignent les vaincus à signer un traité humiliant. Le mythe du diktat sera le second pilier des émergences nationalistes Allemandes de l'entre-deux guerres.
Malgré la paix hargneuse qui s'installe, l'immense majorité des poilus donnent un sens à leur sacrifice, celui d'avoir fait la dernière des guerres, la der des der pour qu'enfin le monde vive en paix. Le pire est à venir…

D'une guerre à l'autre

1914 - 1918 : La révolution des doctrines tactiques

Par Thomas Pouchin

Chronique d'un désastre annoncé

La première guerre mondiale débute en août 1914 régie, peu ou prou, par les mêmes règles que les guerres napoléoniennes qui ravageaient l'Europe un siècle plus tôt. Les armées sont toujours divisées en trois corps : l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie, et la clé de toutes les batailles est le choc, le feu étant négligé. Les doctrines de tous les belligérants sont résolument offensives, personne ne se doutant alors que le déséquilibre historique entre un feu dévastateur et un choc quasi-impossible va générer une guerre de positions par définition ultradéfensive et terriblement meurtrière.
Pourtant, quelques observateurs attentifs essaient de tirer un minimum d'expériences des guerres récentes : guerre des Boers, guerre de Crimée, guerres des Balkans et surtout guerre Russo-Japonaise, et essaient d'avertir leurs états-majors respectifs des mutations profondes qui bouleversent la donne en matière de stratégie, d'opératique et de tactique. Ils prêchent dans le désert, les commandements préparant une guerre qu'ils veulent inévitable et décisive en se basant sur leurs fantasmes et non sur la réalité. Ils portent, dans l'effroyable massacre qui s'ensuivra, une responsabilité écrasante. Ils vont en effet ignorer que la mitrailleuse, le canon à tir rapide ou encore le fusil à répétition confèrent à une troupe réduite une puissance de feu inégalée jusque là. Il vont s'aveugler au point de ne pas comprendre que les plans de mobilisation générale d'une ampleur sans précédent fourniront des millions de soldats, là où les anciennes levées n'en donnait que quelques centaines de milliers. Ils ne pouvaient décemment pas ignorer les révolutions technologiques qui affectaient des domaines aussi divers que le chemin de fer, la sidérurgie, les explosifs, les télécommunications, l'aviation, la production industrielle…
Cette guerre tant souhaitée en Europe par l'ensemble des nations ne s'annonçait décidemment pas comme les autres. Elle devait être héroïque, courte et quelque peu sanglante, elle sera horrible et interminable, effroyablement meurtrière, ravagera la moitié de l'Europe et scellera son déclin.

1914

"Attaquons ! Attaquons… comme la lune !"

Si aucun des belligérants n'est préparé à la guerre qui commence, la France est probablement le pays le plus en décalage avec la difficile réalité du conflit. Traumatisée par la défaite humiliante de 1870 imputée au manque de volonté de se battre, l'armée française développe une mystique de l'offensive complètement délirante, notamment sous l'impulsion du colonel de Grandmaison et du général Foch. Les régiments doivent lancer la charge à 400 mètres, baïonnette au canon, clairon sonnant et officiers sabre au clair en tête, après une préparation d'artillerie symbolique et sans reconnaissance préalable, l'objectif étant la recherche du choc maximal, c'est-à-dire du contact direct avec l'ennemi, la furia francese devant tout emporter sur son passage. Le manuel tactique prône « l'ascendant moral » et considère que se mettre à terre est une lâcheté, quant à reculer devant l'ennemi c'est évidemment impensable ! Les formations d'infanterie sont compactes afin de garantir leur cohésion morale et de faciliter leur commandement, les soldats sont dressés pour obéir sans réfléchir et la moindre autonomie est étouffée. Les dragons ont de magnifique cuirasses rutilantes et des casques à panache, les biffins des pantalons garance et des képis de draps. Il n'est pas question de reculer, pas même d'esquiver la bataille comme en 1870, toute l'énergie doit être employée pour aller vers l'avant, entrer en Alsace et Lorraine et libérer les terres sacrées spoliées par les Huns, l'ennemi héréditaire qui a remplacé l'Anglais depuis la toute récente entente cordiale avec l'Albion.
Le plan XVII qui orchestre cette offensive générale sera appliqué à la lettre alors que la mobilisation n'est pas encore terminée. Les corps français se ruent entre Metz et Sarrebourg, libérant les premiers arpents de sol Lorrain. Joffre ordonne à ses généraux, très âgés, d'attaquer toujours et encore, quelles que soient les pertes, d'attaquer encore et encore !
"Attaquons ! Attaquons… comme la lune !» raillait le général Lanrezac devant la frénésie offensive des généraux français. Le 23 août 1914, près de Thuin, Lanrezac n'écoute pas Joffre et fait retraiter son armée en ordre pour éviter un encerclement inévitable. Le 29, il remporte une victoire sur des armées allemandes très supérieures en nombre à Guise et sauve probablement l'armée française du désastre total. Le 3 septembre il est limogé par Joffre… on ne recule pas !
L'application de cette doctrine et la mise en œuvre du très prévisible plan XVII par Joffre, esprit obstiné et immunisé contre toute forme de panique, est un désastre. Les cinq premiers mois coûtent 450 000 morts à la France, le tiers des pertes de toute la guerre, sans compter les blessés et les prisonniers, la dévastation et l'occupation du nord du pays. Août 1914 demeure le mois le plus meurtrier de toute l'histoire de l'armée française.

1914 - un bataillon français charge à la baïonnette

L'Allemagne est bercée par les mêmes chimères que la France : guerre facile et courte, charges héroïque, supériorité de la nation… Cependant, une certaine lucidité et une rigueur toute germanique expliquent une bien meilleure préparation et une très relative adaptation aux nouvelles formes de combat. La doctrine Allemande est résolument offensive, une manoeuvre à l'Ouest, le plan Schlieffen, assurera une victoire décisive sur la France, l'ennemi principal, qui permettra ensuite de se tourner à l'Est pour l'explication finale avec les Russes. Contrairement à la France, l'Allemagne fait un minimum d'efforts pour se donner les moyens

© 2006 Hexasim SARL

de sa doctrine offensive. Ses soldats ont un uniforme discret et des bottes, mais surtout davantage de mitrailleuses et une supériorité absolue en artillerie lourde. La doctrine est également quelque peu moins stupide, insistant sur la préparation d'artillerie et la reconnaissance avant toute attaque.
Malgré tout, l'Allemagne échoue sur la Marne puis au cours de la course à la mer. Ses pertes, tout en restant en deçà des pertes françaises, sont également considérables. A plusieurs reprises, les armées du Kaiser effectuent également des attaques inutiles et suicidaires, comme ce fut le cas dans les Flandres contre les très professionnels Britanniques du BEF, où les jeunes étudiants allemands se firent étriller par vagues compactes.
Arrêtés sur la Marne en septembre 1914, surtout à cause de l'absence d'un minimum de commandement général, les Allemands se retirent en ordre sur l'Aisne et s'entèrent dans des tranchées. Progressivement, le front se stabilise de la frontière suisse à la mer. Les adversaires sont exténues, à court de munitions et les divisions décimées attendent désespérément du sang neuf pour combler leurs pertes astronomiques. Les diverses tentatives de part et d'autre pour essayer de percer sont complètement vaines, la ligne de tranchées reste immuable. La situation est complètement bloquée.

Vivre avec les morts, le quotidien des tranchées

Trois facteurs fondamentaux expliquent ce blocage total. D'abord, la puissance de feu dépasse de très loin celle du choc. Toute action offensive se traduit par des pertes disproportionnées de l'attaquant par rapport à celles du défenseur, pour des gains territoriaux quasi nuls. Sans nouvelle puissance de choc, il est illusoire d'espérer sortir des tranchées. Deuxièmement, des millions d'hommes se font face sur quelques centaines de kilomètres ce qui génère un front compact et étanche. Aucune manœuvre n'est possible, à part l'assaut frontal avec les chances de succès que nous venons de voir. Enfin troisièmement, la mobilité stratégique des troupes est sans commune mesure avec leur mobilité tactique. Effectivement, alors que les fantassins progressent au mieux de quelques centaines de mètres au prix de pertes effroyables sur un terrain bouleversé, le défenseur peu dans le même temps déplacer des divisions entières sur des centaines de kilomètres par voie ferrée. Toute éventuelle brèche dans le front peut ainsi aisément être colmatée et contre-attaquée.
La solution à l'impasse est donc : soit un accroissement de la puissance de choc (oui mais comment ?), soit un épuisement des réserves en hommes au cours de longues batailles d'attrition au point que l'un des protagonistes ne puisse plus tenir le front (certains comme Haig envisageaient sérieusement cette solution), soit enfin de trouver un moyen d'accélérer la progression tactique des troupes lors des offensives. C'est un ensemble de réponses à ces trois problèmes qui permettront en 1918 de déverrouiller la situation, de sortir des tranchées et, enfin, de disputer la bataille décisive de la guerre. Nous allons voir comment les germes de ces solutions ont poussé pendant plus de trois années de guerre de positions stérile et meurtrière.

1915

L'impasse

Les Allemands ont compris l'impasse du front Ouest et, retranchés dans de solides réseaux de tranchées, ils transfèrent de très grandes quantités des troupes à l'Est afin de remporter la décision sur ce front. En France, le commandement suprême, la presse et l'opinion bouillent de libérer le territoire national occupé. A peine les neiges de l'hiver fondues et les divisions reconstituées, Joffre lance donc une série d'offensives en Champagne et Artois, recherchant la mythique percée qui boutera les envahisseurs hors de France.
Tout au long de 1915, des offensives terriblement meurtrières vont se succéder, planifiées et exécutées sans aucune imagination dans un contexte de pénurie de munitions d'artillerie. Les bilans de ces opérations sont d'une régularité de métronome. Offensive de Champagne en février : 3 km d'avance maximale en 1 mois de combats pour 70 000 tués, c'est à dire 5000 morts par km² libérés. Offensive d'Artois en mai : 4 km d'avance maximale en un mois et demi de combats pour 150 000 morts, c'est à dire 4800 par km² libérés. Les moyennes restent les mêmes pour les offensives simultanées de septembre en Champagne et Artois, qui coûtent 140 000 morts.
Joffre affiche ostentatoirement un mépris obscène pour les pertes humaines, surtout pour celles de sa propre armée. « On n'est plus à 200 000 près… » dira t'il pour justifier l'une des offensives de 1915. Face à un parterre de journalistes complaisants qui le questionnent sur sa stratégie, Joffre répond « Je les grignote ». Cette déclaration atterrante, qui passa pour un fin mot à l'époque, est très significative du vide qui caractérise la stratégie française. Joffre grignote effectivement les Allemands, mais dévore ses propres armées à grandes saignées inutiles et meurtrières.
Les Allemands ont la chance de disposer d'une plus grande marge de manœuvre, ils peuvent effectivement mener une guerre défensive en territoire ennemi à l'ouest et une guerre offensive à l'est où les gigantesques espaces permettent encore une guerre de mouvement classique (sièges de place-fortes et fronts montagneux excepté). Von Falkenhayn, qui a remplacé von Moltke après la défaite de la Marne, reporte donc tout l'effort de guerre à l'est où dans un premier temps, il sauve l'Autriche-Hongrie ébranlée par les offensives russes, puis reprenant l'initiative, chasse progressivement de Pologne les troupes du tsar. La stratégie allemande qui prévoyait initialement une victoire décisive à l'Ouest avant de se retourner à l'est s'est donc inversée en 1915.
La décision à l'Ouest, le seul front qui permettra une victoire décisive dans le conflit, n'interviendra qu'une fois la menace

© 2006 Hexasim SARL

russe écartée.
Dans les Balkans, la situation évolue aussi rapidement que sur le front Est. La Serbie est écrasée après l'entrée en guerre de la Bulgarie dans le camps des puissances centrales. La Turquie résiste aux offensives Alliées d'autant plus facilement qu'elles demeurent au mieux insuffisantes, comme le montrent les errements franco-britanniques dans les Dardanelles. Par contre, à l'Ouest, là où se remportera la victoire finale, l'impasse est totale.

1915 - tous les belligérants utilisent des gaz de combat

Du point de vue de la doctrine, les progrès sont insignifiants sinon nuls. Les offensives françaises et leurs pertes effrayantes sont l'exemple parfait de cet immobilisme. Des centaines de milliers de soldats mourront fauchés par les mitrailleuses dès la sortie de la tranchée ou seront tués devant les barbelés allemands restés intacts. La seule avancée importante, imputable aux Allemands mais bien vite reprise dans le camp Allié, est l'utilisation de gaz de combats. Cette technique ajoute la barbarie à l'horreur et ne permet au mieux que des succès tactiques, mais elle sera perfectionnée en 1918 avec des résultats sensibles.

1916

L'entêtement et les premières lueurs

1916 restera sans doute comme « l'année terrible » de la Grande guerre à cause de deux monstrueuses batailles qui chacune se voulait décisive, mais qui chacune confirmera un peu plus l'impasse. La première est l'offensive Allemande sur le camp retranché de Verdun qui débute en février et qui durera 10 mois. Von Falkenhayn qui voulait saigner à blanc l'armée française finit par se prendre à son propre piège en se laissant entraîner dans une bataille d'attrition. Les gains territoriaux sont insignifiants, 700 000 hommes sont morts avec une proportion de 5 Français pour 4 Allemands.

1916 - Tranchée dans le ravin de la mort à Verdun

La seconde est l'offensive franco-britannique de juillet sur la Somme, l'une des plus grandes batailles de toute l'histoire. L'objectif est la mythique percée du front et, là encore, l'impasse est totale. Les Alliés perdent 600 000 hommes (200 000 français et 400 000 britanniques) contre 400 000 Allemands pour des résultats territoriaux dérisoires au regard de l'hécatombe. Le 1er juillet, premier jour de l'offensive qui restera comme le plus meurtrier de toute l'histoire du Royaume Uni, les britanniques perdent 60 000 hommes dont 20 000 tués (la plupart dans les toutes premières minutes).

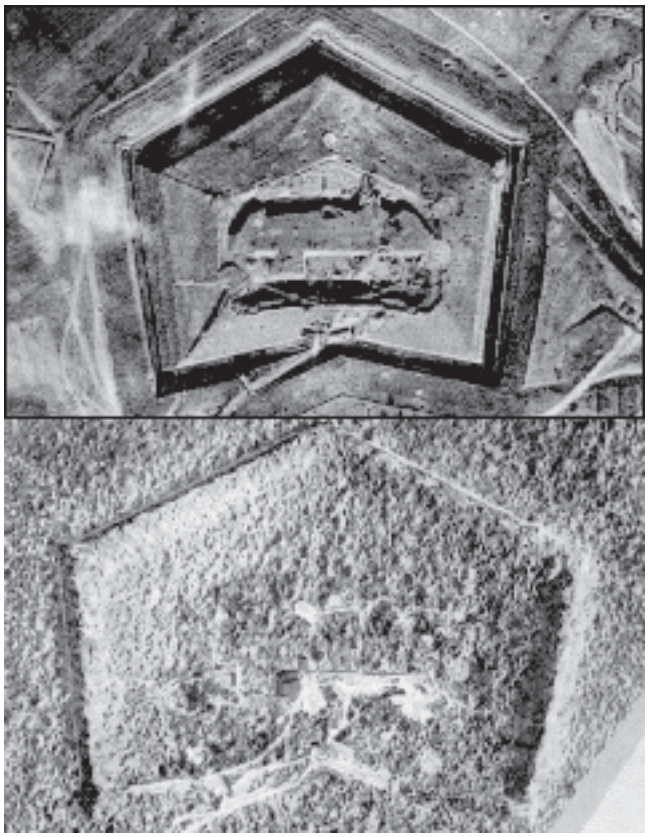
Sur le front de l'est, la guerre de mouvement continue, notamment avec l'offensive Broussilov lancée par les russes malmenant très sérieusement les troupes des puissances centrales. Ailleurs, les théâtres périphériques se multiplient, sans apporter ne serait ce qu'un début de solution. La Roumanie qui entre en guerre aux côtés des Alliés est terrassée en quelques semaines. L'Italie et l'Autriche-Hongrie se font face le long d'un front complètement figé. Les Alliés évacuent la presqu'île de Gallipoli dans les Dardanelles pour mieux aller s'enfermer en Grèce en débarquant à Salonique.
Pourtant, si les grandes puissances s'entêtent dans l'impasse, 1916 reste quand même l'année où apparaissent les premières lueurs des solutions doctrinales qui débloqueront la situation en 1918. Ces progrès, très timides et horriblement coûteux, concernent les deux camps et toutes les armes (infanterie, artillerie, aviation…). Le plus spectaculaire est sans doute l'apparition des chars d'assaut en septembre lors de l'offensive de la Somme. Les 60 Tanks massifs et lourds sont presque tous mis hors de combat surtout lors de pannes et d'embourbements, mais deux divisions progressent de 3 kilomètres avec des pertes très inférieures aux barèmes habituels. Le bilan est en demi-teinte et chaque camps l'interprète à sa façon. Les Alliés y voient un verre à moitié plein, les blindés ont fait chuter les pertes de l'infanterie, semer un début de panique chez l'adversaire et permis une progression inespérée pour l'époque. Pour les Allemands le verre est à moitié vide, les mastodontes terriblement coûteux en ressources sont faciles à neutraliser comme en attestent leurs pertes vertigineuses sans pour autant parvenir à un début de percée. Malgré les fortes réticences de leurs états majors respectifs, le colonel britannique Swinton et le général français Estienne poursuivent le développement de cette arme révolutionnaire.

1916 - Char anglais Mark I dans la Somme

Les progrès dans le domaine de l'artillerie sont également sensibles, même s'ils ne permettent absolument pas de sortir de l'impasse des tranchées. Dans les armées des deux camps, les partisans de « l'école de l'obus » mettent en avant les progrès de

© 2006 Hexasim SARL

l'artillerie, tant au niveau du matériel que de l'efficacité, qu'ils considèrent comme la solution au blocage des tranchées. L'idée maîtresse de cette nouvelle doctrine est « l'artillerie conquiert, l'infanterie occupe ». Les préparations d'artillerie deviennent alors gigantesques comme l'attestent celles de Verdun (1200 pièce d'artillerie lourde, 250 000 tonnes de munitions) et de la Somme (une semaine de bombardements intensifs). L'infanterie qui attaque est précédée du fameux barrage roulant (trommelfeurer pour les Allemands), rideau de feu qui avance à raison de 100 mètres toutes les 3 minutes. Le développement de l'artillerie de tranchées comme les crapouillots et les minenwerfer apportent un appui considérable. Cependant, les théories de « l'école de l'obus » souffrent d'importants défauts. D'abord, la quantité de munitions nécessaire est absolument énorme, ce qui est un frein notamment pour l'Allemagne et ses pénuries croissantes de matières premières. Ensuite, le déploiement des milliers de canons et les bombardements de plusieurs jours anéantissent tout effet de surprise et laissent tout le temps à l'adversaire pour organiser défense et contre-attaques. Enfin, les bombardements massifs et prolongés bouleversent complètement le terrain et gênent considérablement la progression des attaquants. Néanmoins, malgré toutes ces carences, « l'école de l'obus » préfigure déjà les doctrines révolutionnaires de la fin de la guerre.



Fort de Douaumont avant et après la bataille de Verdun

Les Allemands réalisent des progrès importants dans le domaine des doctrines d'infanterie, prenant ainsi une avance considérable qui manquera de coûter la victoire aux Alliées en 1918. Deux doctrines très novatrices émergent timidement et progressivement, elles seront théorisées et appliquées à grande échelle en 1917 et 1918. La première est la technique offensive d'infiltration qui est utilisée pour la première fois à Verdun. Des troupes spéciales, sturmtruppen ou Stosstruppen (littéralement « troupes d'assaut » et « troupes de choc »), composées de soldats entraînés et expérimentés, menés par des officiers d'élite, ont pour mission d'infiltrer le dispositif défensif adverse afin de « l'encager » et de le désorganiser en profondeur. Les techniques d'encagement utilisées à Verdun sont très loin des doctrines d'assaut des Stosstruppen de 1918, mais alors que les Alliées privilégient toujours la masse et le choc, les Allemands réfléchissent à des solutions à la fois plus efficaces et moins meurtrières. La seconde doctrine est la fameuse défense élastique (ou défense en profondeur) mise au point par Ludendorff lors de la bataille de la Somme. Elle prévoie le retranchement de la majeure partie des troupes sur la seconde position, hors de portée de la plupart de l'artillerie adverse, la première position étant tenue par quelques points d'appui utilisés pour commencer à briser l'élan de l'attaquant. Une violente contre-attaque sur un adversaire exsangue permettra finalement de récupérer le terrain perdu à moindre frais. Cette doctrine est encore embryonnaire en 1916, mais elle sera développée et affinée jusqu'à la fin de la guerre, y compris dans le camp Allié sous l'impulsion du général Pétain. Enfin, l'aviation connaît un développement fulgurant depuis le début du conflit. Embryonnaire et marginalisée en 1914, elle est utilisée massivement pour la reconnaissance du champ de bataille en 1916, notamment à partir de la bataille de Verdun au cours de laquelle les Allemands qui se rendent maîtres du ciel avec 270 appareils acquièrent un avantage considérable.

Comme nous venons de la voir, 1916 est une année paradoxalement marquée par un entêtement des belligérants mais également par le balbutiement des nouvelles doctrines de combat qui vont changer définitivement la façon de faire la guerre. 1917 sera l'année durant laquelle ces doctrines seront théorisées et appliquées à grande échelle.

1917

L'émergence des nouvelles doctrines

Si 1918 est l'année décisive de la Grande Guerre, 1917 en est l'année charnière. Effectivement, c'est lors des nombreuses batailles livrées au cours de l'année que chacun des belligérant va trouver sa propre solution pour enfin s'affranchir de l'obstacle toujours infranchissable des tranchées et ainsi progressivement permettre la reprise de la guerre de mouvement. Evidemment, 1917 est marquée par de terribles boucheries aussi stériles que prévisibles comme l'offensive française du Chemin des Dames ou les attaques répétées des britanniques en Flandres (Arras, Vimy, Ypres, Passchendaele). Mais 1917 est surtout marqué par des batailles très atypiques, véritables laboratoires des nouvelles doctrines de combats : Riga en septembre, Caporetto en octobre et surtout Cambrai en novembre.

La doctrine offensive Alliée qui s'impose progressivement, et non sans réticences considérables, est basée sur l'utilisation d'artillerie d'assaut (ou char d'assaut) en conjonction avec des bombardements de préparation brefs pour garder l'effet de surprise, mais violents. Le char d'assaut de 1917-1918 est tout sauf une arme de percée tel qu'il le sera une vingtaine d'année plus tard lors du second conflit mondial. Lors de la Grande guerre, le char d'assaut est une arme d'accompagnement d'infanterie qui permet d'augmenter sa puissance de feu tout en servant de protection. L'utilisation de blindés en masse est une solution au problème des tranchées parce que les pertes de l'infanterie attaquante diminuent considérablement. Ainsi, les troupes qui attaquent les seconde et troisième positions gardent une puissance de feu importante, contrairement à ce qui se passait les années précédentes où le peu de soldats qui atteignaient ces positions (quand c'était le cas…) étaient exténués, isolés et trop peu nombreux. Alors que les pertes par kilomètre carré libéré atteignaient 3 à 5000 hommes en 1915, elles tombent à une centaine lors d'attaques appuyées par des chars (30 avec l'excellent FT-17 !).

© 2006 Hexasim SARL

1917 - Char français Schneider accompagnant l'infanterie

Les Allemands développent une doctrine offensive redoutable élaborée autour de deux piliers interdépendants. Le premier est l'utilisation des fameux Stosstruppen, troupes d'élite très bien encadrées et entraînées en permanence. Leur rôle est d'infiltrer le dispositif défensif ennemi sans s'attarder sur les points de résistance et ainsi de le morceler et de le désorganiser en profondeur. Les troupes ainsi encerclées dont le moral qui s'effondre très rapidement sont attaquées par les vagues suivantes de composition plus conventionnelles. Contrairement à la légende, les armes des Stosstruppen ne sont ni la baïonnette ni la pelle de tranchée, mais la grenade (arme absolue dans le combat de tranchées), la mitrailleuse légère et le fusil mitrailleur. Ces troupes qui sont allégées au maximum de tout le matériel inutile, sont pourvues de cartes à grande échelle et de photographies aériennes. Le second pilier de la doctrine offensive allemande est la technique de bombardement mise au point par le colonel Bruchmuller. La préparation d'artillerie ne dure qu'une poignée d'heures, mais elle sature l'ensemble du front sur 30 kilomètres de profondeur avec un déluge d'obus d'une violence inouï. Les troupes de première et seconde lignes, les nœuds de communication, les postes de commandement, les routes, les batteries d'artillerie… sont soumis à un feu d'enfer de tout calibres comprenant une densité inégalée d'obus à gaz de dernière génération. L'objectif n'est pas de détruire l'adversaire comme le tentait « l'école de l'obus », mais de l'assommer durablement et de le plonger en état de choc. Les soldats qui ne sont pas emmurés dans les abris doivent être incapables d'opposer une résistance suffisante. Si chacun des deux piliers de la nouvelle doctrine offensive allemande (dite « tactique de Riga » en référence à la bataille lors de laquelle elle fut utilisée pour la première fois) est très efficace pris isolément, la conjonction des deux est dévastatrice.

Evidemment, dans les deux camps l'aviation est utilisée en masse et remplit toutes les missions qui incombent encore à l'armée de l'air de nos jours : interdiction, reconnaissance, support tactique, bombardement stratégique, interception, chasse… L'évolution de cette arme est stupéfiante, il faut quand même se souvenir que la petite poignée de frêles biplans engagés en 1914 n'étaient pour la plupart même pas armés.

Les batailles de Riga contre les Russes et de Caporetto, qui voit l'effondrement du front italien, sont certes les premières véritables applications de la nouvelle doctrine offensive allemande, mais c'est surtout la bataille de Cambrai qui est emblématique de la révolution des techniques de guerre de part et d'autre. A Cambrai, les Britanniques attaquent la formidable ligne Hindenburg avec près de 400 tanks soutenus par 1000 canons et 14 escadrilles. Aucune préparation d'artillerie n'est prévue, le Royal Tank Corps attaque au moment où les canons ouvrent le feu. La surprise est totale et la ligne Hindenburg, réputée infranchissable, est enfoncée sur 6 kilomètres. L'avance s'épuise faute de réserves (englouties dans les boucheries de Haig en Flandres) et parce que la fiabilité des tanks est très mauvaise. De plus, les Britanniques pensaient exploiter la brèche avec de la cavalerie, conception d'un autre temps, et la coordination entre blindés et infanterie est inexistante. Une semaine après, les Allemands lancent une puissante contre-offensive à l'aide de Stosstruppen appuyés par un très grand nombre d'avions et des préparations d'artillerie brèves mais dévastatrices. En quelques jours les deux armées sont renvoyées sur leurs positions de départ, la bataille de Cambrai se termine alors sur un statu quo, mais elle marque la fin d'une époque : celle de la guerre des tranchées.

Pour les français, 1917 reste une année noire. L'échec sanglant de l'offensive Nivelle sur le Chemin des Dames provoque une très grave crise au sein de l'armée française, le moral et les effectifs atteignant un niveau dramatiquement bas. C'est dans le cadre de cette offensive que les Français engagent leurs premiers chars d'assaut, 132 Schneider le 16 avril à Berry-au-Bac et des Saint-Chamond le 5 mai au Moulin de Lafaux. Les chars Schneider comptent plus de 50% de pertes mais la troisième position ennemie est atteinte et les pertes de l'infanterie sont très inférieures aux moyennes habituelles. Par contre, les très médiocres Saint-Chamond, conçus par un service officiel sans consultation du général Estienne, sont presque tous détruits sur la première position allemande. Le bilan très mitigé de Berry-au-Bac et le désastre du Moulin de Lafaux ont indirectement une retombée très intéressante pour les Alliés puisque ces opérations confortent les Allemands dans leur erreur, celle de considérer les chars d'assaut comme une impasse tactique et technologique. Ils ne construiront qu'une trentaine d'exemplaires du monstrueux et inadapté A7V et utiliseront des blindés capturés, aux anglais notamment. Lorsque l'état major Allemand se rend compte en 1918 de la terrible efficacité des blindés utilisés en masse, il est trop tard…

1918

Retour au mouvement

Les solutions tactiques au blocage de la guerre de position ont été largement testées et validées en 1917, mais aucun des belligérants n'est encore prêt pour la bataille décisive. Les armées britanniques et françaises sont encore largement convalescentes des terribles saignées de 1917 et ne peuvent en aucun cas reprendre l'offensive tant que les effectifs et le moral n'auront pas été redressés. Pétain, qui remplace Nivelle au poste de commandant en chef de l'armée française, attend « les chars et les Américains » avant de lancer la grande offensive décisive fin 1918. De leur côté, les Allemands forment leurs Stosstruppen et transfèrent des dizaines de divisions de l'est, où la révolution soviétique a précipité l'effondrement définitif du front. Ils seront prêts les premiers et lancent à partir de mars 1918 des offensives aux succès spectaculaires dans la Somme, les Flandres et sur l'Aisne.

© 2006 Hexasim SARL

1918 - escouade de Stosstruppen

Malgré des avances de plusieurs dizaines de kilomètres et un front allié maintes fois au bord de l'implosion, les Allemands échouent. La dernière grande offensive, le Friedensturm lancé contre la ville de Reims en juillet, est arrêtée par les troupes du général Gouraud qui, appliquant la doctrine défensive de Pétain à la lettre, à replié ses divisions sur la seconde position. Epargnées par le terrible bombardement Brüchmuller, elles massacrent les Allemands et condamnent ainsi leur offensive dès les premières heures. Les Alliés ont enfin compris que le terrain ne doit plus être sacré et défendu quelles que soient les pertes. Un repli volontaire n'est pas un déshonneur et une lâcheté comme le disaient Foch ou Clemenceau, mais au contraire le meilleur moyen de diviser ses propres pertes et de multiplier celles de l'attaquant.

Le 18 juillet, le commandant interallié Foch exulte. La grande contre-offensive qu'il prépare depuis des mois peut enfin être lancée contre des Allemande épuisés aux flancs très exposés suite à leur avancée sur la Marne. Près de 500 chars et une vingtaine de divisions, appuyés par une nuée d'avions et précédés par le barrage roulant de 2000 pièces, sortent de la forêt de Villers-Cotterêts. Ces armées commandées par Mangin et Degoutte prennent totalement les Allemands par surprise, enfoncent le front et sèment la panique. Les blindés utilisés sont les Renault FT-17, char révolutionnaire conçu par le général Estienne. Ils sont petits donc rapides et difficiles à atteindre, pourvus d'un armement monté sur une tourelle qui pivote à 360°, extrêmement fiables et faciles à fabriquer en série (3177 exemplaires avaient été livrés à l'armistice). Les avions qui harcèlent les Allemands ne sont plus ceux d'escadrilles isolées qui interviennent en ordre dispersé et sans coordination, mais ceux de la division aérienne crée par le général Duval.

1918 - char français FT-17

Du 18 juillet à l'armistice du 11 novembre, les Allemands reculent face à l'offensive Alliée qui s'est généralisée sur l'ensemble du front. Si le char d'assaut est bien l'instrument de la victoire, il demeure une arme nouvelle et mal maîtrisée dont seulement une infime partie du potentiel est exploitée. Les blindés, même utilisés en masse, sont un appui de l'infanterie et la coordination interne est laborieuse, quand elle existe… A la veille d'une contre-offensive, Mangin donnera ses instructions : « Faire simple : l'infanterie attaquera comme s'il n'y avait pas de chars ; partant en même temps que l'infanterie mais assez loin derrière elle, les chars s'efforceront de la rattraper ». De même, le char n'est pas encore l'outil de percée et d'exploitation tel qu'il sera utilisé lors du second conflit mondial. La reconquête des territoires occupés durant les 4 derniers mois de la guerre est tout sauf une « avance éclair » puisqu'elle est de 120 kilomètres au maximum, ce qui représente une moyenne d'à peine 1 kilomètres par jour.

Conclusion

La première guerre moderne

La Grande Guerre restera dans l'Histoire militaire comme un conflit charnière entre une conception millénaire de l'affrontement armé et une vision très moderne d'aborder le combat. Effectivement quoi de commun entre le combattant de 1914, très proche du soldat de l'an II, et celui de 1918, qui préfigure déjà largement le soldat de la seconde guerre mondiale ? Quatre années de conflit, intensif et total certes, ont vu émerger la plupart des concepts et des outils de la guerre contemporaine. Ainsi, la cavalerie disparaît au profit notamment des chars d'assaut. 1914 est encore le temps des formations d'infanterie compactes commandées par ordres pavloviens, alors que 1918 est surtout marquée par l'émergence du fameux binôme squad / leader qui structure de petites unités autonomes à forte capacité d'adaptation. Que dire également des progrès massifs dans l'utilisation de l'artillerie, du développement spectaculaire de l'aviation, de l'amorce des révolutions technologiques qui bouleverseront les télécommunication, la médecine de combat ou encore les armes individuelles…

Paradoxalement, ou peut-être logiquement, les Alliés vainqueurs s'arc-bouteront sur de fausses certitudes et ne conduiront réellement aucun bilan critique, et encore moins autocritique, de la guerre. Au contraire, les Allemands vaincus remonteront jusqu'aux racines de leur défaite et élaboreront ainsi leurs nouvelles doctrines de combats. Les principaux concepts doctrinaux de ce qui sera appelé la Blitzkrieg existe déjà dès 1918, de jeunes et brillants chefs de guerre de la Wehrmacht s'en serviront à la fin des années 30 pour inventer des tactiques et opératiques offensives d'une efficacité redoutable. Alors que les Alliés abordent le second conflit mondial avec des doctrines tactiques qui ont une guerre de retard, les Allemands, dans le même domaine, en ont une d'avance. Sur le terrain, le résultat sera dévastateur.

© 2006 Hexasim SARL

Bibliographie

Rares sont les livres consacrés spécifiquement à cette période de la guerre. Et plus rares encore sont ceux présentant un réel intérêt dans l'élaboration d'un wargame. Néanmoins, il existe quelques ouvrages forts pertinents même s'ils sont difficilement trouvables.

Histories of 251 divisions of the german army which participated in the war (1914-1918) – *London Stamp Exchange Ltd.*
Une mine d'or présentant chaque division allemande, sa composition, ses opérations au jour le jour durant toute la guerre. Cet ordre de bataille a été réalisé en 1919 par le renseignement américain.

Military operations France and Belgium 1918 (tome 3) – *Imperial War Museum*.
Le livre le plus complet sur cette campagne. Chaque offensive est décrite minutieusement, pratiquement au jour le jour. Les opérations sont abordées du point de vue des deux belligérants et le tout est illustré de nombreuses cartes.

Histoire de la première guerre mondiale (tome 2) – Général Gambiez & Colonel Suire – *Fayard*.
Un livre en tout point remarquable. Les auteurs décrivent les problématiques de la campagne avec synthèse et précision. Le chapitre sur la difficulté pour les Français à reprendre la guerre de mouvement est particulièrement riche d'enseignements. Le tome 1, sur la période 1914-1916, est du même niveau. On ne peut que regretter qu'une telle oeuvre ne soit pas rééditée...

Plusieurs livres ne portent que sur une partie de la campagne :

The second battle of the Marne – P. Greenwood – *Airlif*e.
Le livre est consacré presque exclusivement à la dernière offensive allemande et à la contre-attaque allié. Les opérations sont décrites avec précision même si l'ensemble manque de cartes. L'auteur présente des témoignages très instructifs sur l'inefficacité de la cavalerie française comme arme d'exploitation.

La bataille du Matz (tomes 1 & 2) – Y. Buffetaut & B. Jurkiewicz – *YSEC*.
Deux petits livres très bien réalisés, abondamment illustrés de photographies.

L'infanterie de la Victoire – Commandant Delmas – *Payot*.
Le témoignage direct d'un combattant (79ème RI) sur la contre-offensive allié.

Der Koenig – K. Kosner – *Plon*.
Un récit mi-historique, mi-romancé de la façon dont le Kaiser a vécu l'échec du Friedensturm L'avant-propos des traducteurs français est aujourd'hui savoureux...

Pour finir, des ouvrages plus généralistes ou présentant un intérêt moindre :

La guerre de mouvement 1918 – Général H. Colin – *Payot*.
Les souvenirs du commandant de la 62ème division.

La bataille de France – L. Madelin – *Plon*.
L'auteur confond récit de propagandes et recherches historiques. Sans grand intérêt.

Le gâchis des généraux – P. Miquel – *Plon*.
Pour le chapitre consacré au Général Duchêne, responsable en partie du désastre du Chemin des Dames.

Crédits

Recherche historiques : Thomas Pouchin et Nicolas Rident
Conception système : Nicolas Rident
Développement : Christophe Gentil-Perret
Cartographie et graphisme carte : Thomas Pouchin
Graphismes pions : Christophe Gentil-Perret
Graphisme boite : Thomas Pouchin
Mise en page règles et aides de jeu : Christophe Gentil-Perret
Relecteur : Laurent Closier
Testeurs : Thierry Berthomé, Philippe Germain, Vincent Gomas, Luc Olivier, Fabrice Randeau.
Remerciements : Anthony Jacob et Gérard Boutin pour leur aide.
Un hommage tout particulier à Antoine Thevenon pour son site www.strategikon.info sans lequel ce jeu n'aurait jamais vu le jour.

En couverture des règles de base, «On ne passe pas !», affiche de propagande française de 1918 de Maurice Neumont.
En couverture des règles avancées, affiche allemande de Anton Hoffman.

© 2006 Hexasim SARL