

**SIMULER LA BATAILLE DE MARENGO :
LA NON-REPRODUCTIBILITE DE L'EFFET DE SURPRISE**

par Frédéric BEY

concepteur de jeux de simulation pour le magazine *Vae Victis*

collaborateur à la Revue Napoléon

INTRODUCTION

Le jeu de guerre est une discipline très vaste qui se décompose en plusieurs familles aux échelles temporelles et aux objectifs différents :

- présent – le *Kriegspiel* « classique », pour entraîner des militaires sur des situations fictives (« manœuvres » d'école de guerre, mais sur le papier) ;
- futur – le *wargame* prospectif pour préparer des conflits futurs (analyse de situations jugées probables) ;
- passé – le jeu d'histoire pour étudier et « refaire » l'histoire (situations réelles du passé, avec éventuellement des variantes).

Ces trois familles sont également envisageables d'un seul point de vue ludique...

Paradoxalement, le jeu d'histoire, qui porte sur des événements dont nous connaissons pourtant les tenants et les aboutissants, est sans doute le plus délicat à aborder des trois. En effet, un simple exemple, hors du contexte de notre séance d'aujourd'hui, peut nous permettre de poser le problème clairement : le jour où vous ouvrirez une boîte de jeu d'histoire intitulée « 6 juin 1944 », je doute fortement que vous jouiez le camp allemand sans préparer immédiatement vos défenses côtières ! Le principal problème méthodologique du jeu d'histoire se trouve résumé ainsi. À travers l'exemple de la bataille de Marengo, nous aborderons maintenant le spectre complet des difficultés qui peuvent se poser dans un exercice de simulation historique.

PRINCIPES DU JEU D'HISTOIRE ET DIFFICULTES HABITUELLES

Un jeu d'histoire se compose habituellement d'une carte, représentant le champ de bataille ; une grille d'hexagones est surimprimée sur la carte afin de pouvoir gérer les déplacements et positionnements des unités. Ces dernières sont représentées par des pions (ou des figurines, dans certains cas) sur lesquels figurent diverses indications : les effectifs de l'unité, son nom (n° du régiment, par exemple), son type (infanterie, cavalerie, artillerie), sa capacité de mouvement et sa qualité (conscrits, ligne, garde ou unité d'élite, par exemple) ou

encore, grâce à divers marqueurs, son état (désorganisée, en déroute, etc.), son degré de fatigue ou le nombre de pertes subies. Les principaux généraux sont également représentés par des pions afin de pouvoir gérer les questions de commandement ou de ralliement des troupes. Les mouvements sont traités par l'intermédiaire d'une table des terrains qui donne le coût de traversée de chaque hexagone en fonction de sa nature et du type de l'unité (par exemple : un hexagone de forêt coûte deux points de mouvement à une unité d'infanterie et trois à une de cavalerie). De la même manière, les combats sont résolus grâce à une table des combats qui prend en compte les rapports de force (1/1, 2/1, etc.) ainsi que des éléments qualitatifs (différence de qualité, de terrains – attaque du haut vers le bas, par exemple – ou de position – attaque de flanc, par exemple). Un jet de dé vient généralement pondérer ces résultats et y apporter la part d'imprévisible imputable à chaque combat (à un contre un avec des troupes de même valeur et en plaine, la probabilité de l'emporter est généralement de 50 %, d'où le jet de dé...).

Par rapport à ces caractéristiques de départ, des problèmes classiques se posent rapidement quelle que soit la bataille.

Le premier d'entre eux est ce que l'on appelle communément l'effet « vue d'hélicoptère » : les deux joueurs voient « d'en haut » la totalité de la carte sans aucune contrainte, ainsi que la position de toutes les unités adverses. Pour le dernier point, il convient de noter que les jeux d'histoire sur ordinateur permettent de limiter facilement la vision de chaque joueur à ce que ses unités peuvent logiquement voir, tout en limitant également la qualité de vision des unités adverses (effectifs approximatifs, type et qualité inconnus avant contact.). Dans sa version classique sur carte, le jeu d'histoire est beaucoup plus limité : masquer les unités avec des marqueurs génériques et des leurres s'avérant très vite lourd à gérer.

Le second problème est la connaissance des différentes tables par les joueurs qui vont pouvoir s'arranger pour obtenir de façon parfois artificielle le rapport de forces exact qui les favorise dans certains combats (« *j'envoie ici mon unité de force 7 uniquement pour passer le palier du 2/1* », etc.).

Le troisième problème classique est celui des conditions de victoire, liées à des objectifs géographiques ou à des seuils de pertes qui vont engendrer des comportements tout aussi artificiels : acharnement sur tel ou tel village qui vaut beaucoup de points, quel que soit le plan de bataille retenu, arrêt irréaliste des attaques dès le niveau de victoire à atteindre obtenu, etc.

Pour terminer, on peut également évoquer les effets paradoxaux de la décomposition de la partie en tours de jeu lors desquels les joueurs jouent l'un après l'autre. Au dernier tour, notamment, le joueur qui terminera la partie peut à peu près tout se permettre, car il n'y aura plus aucune possibilité de riposte pour son adversaire.

Le concepteur de jeu d'histoire peut être confronté à d'autres difficultés, plus propres à la nature de la bataille. Avant d'évoquer les différentes solutions envisagées à ces problèmes, nous allons revenir à la bataille de Marengo et à ses spécificités en termes de simulation.

LES « SURPRISES » DE MARENGO

La journée de bataille qui s'est déroulée le 14 juin 1800 dans la plaine de Marengo est sans contestation l'une des plus difficiles à faire revivre efficacement dans le cadre d'un jeu d'histoire. Son déroulement historique non linéaire est en effet le résultat d'un nombre conséquent de « surprises » que les adversaires se sont volontairement ou involontairement infligées. Nous ne ferons que les décrire dans un premier temps, en les illustrant d'exemples comparables traités dans d'autres jeux d'histoire ; nous verrons ensuite les remèdes que l'on peut y apporter.

Pour commencer, le choix d'une bataille rangée décisive ce jour-là n'est que le fait du feld-maréchal Melas qui, se voyant de plus en plus encerclé par les différentes colonnes françaises, a décidé de se frayer à tout prix un chemin vers l'est, par la grande route de Mantoue, afin de faire sa jonction le plus rapidement possible avec son collègue Wukassovich. Le Premier consul, dont les divisions viennent de remporter un succès notable à Montebello, le 9 juin, et ont également chassé les Autrichiens du village de Marengo le 13 au soir, ne s'attend pas vraiment à la bataille décisive pour le 14. Partiellement « intoxiqué » par un agent double, il croit à des manœuvres d'évasion de la part de Melas et de Hohenzollern, qui tient Gênes. Pour cette raison, il a détaché les divisions Lapoye au nord et Desaix au sud pour couvrir le terrain et pister l'ennemi. Avec moins de 30 000 hommes en ligne autour de Marengo, Bonaparte n'est pas totalement prêt à affronter la totalité de l'armée de Melas, même si, en général avisé, il a un plan solide pour chaque situation possible.

Le premier élément de surprise dont il va falloir rendre compte dans toute tentative de simulation de la bataille de Marengo est celui de l'attaque autrichienne du matin, que les Français n'attendaient pas sous cette forme et avec ces objectifs. Ayant donné le 13 au soir l'ordre de détruire les ponts de la Bormida, le Premier consul pense de toute façon qu'un retour en force des Autrichiens sur la rive gauche n'est pas possible. Mais Marmont, à qui la mission a été confiée, n'a fait sauter qu'un pont et n'a pas vu les autres... Le point de départ de tout jeu d'histoire est la mise en place, sur une carte, des pions représentant les unités à leur emplacement initial historique. Mais ce simple positionnement ne suffit pas à rendre la surprise potentielle de l'attaque. Avec les mêmes « cartes » en mains (la même armée, postée aux mêmes endroits), Bonaparte et le joueur tenant son rôle ne se trouvent absolument pas dans la même posture : le premier doit analyser l'attaque adverse et son intensité pour tenter

de la comprendre (historiquement, ce ne sera que vers 11 h 00 que Bonaparte sera convaincu que c'est une bataille décisive et totale qui est alors en cours), tandis que le second sait par avance qu'il joue la bataille de Marengo... et donc que son adversaire va l'attaquer à outrance pour l'emporter. On retrouve ici en partie l'effet « 6 juin » évoqué plus haut à titre d'exemple. Ce premier point, la prescience que la bataille va avoir lieu, est typique d'une bataille comme Marengo. Il ne s'appliquerait pas par exemple à la simulation de batailles comme Waterloo ou à d'autres époques, comme Cannes ou Fontenoy, batailles pour lesquelles les deux adversaires ont décidé d'un accord tacite de se livrer bataille à un jour donné et en sont conscients dès la veille au soir.

Ce problème est particulièrement difficile à corriger : comment tenter de faire croire une seule seconde à un joueur qui vient de déployer sur une table un jeu sur Marengo qu'il ne va peut-être pas jouer cette bataille ou qu'elle n'aura peut-être pas lieu ?

La seule solution partielle à ce type de problème que j'ai eu l'occasion de rencontrer dans un jeu de simulation historique vient d'un wargame sur la bataille de Baecula (-207 av. J.-C.), de l'éditeur américain GMT Games. Cette bataille, qui eut lieu en Espagne entre Hasdrubal Barca et le futur Scipion l'Africain, offre une situation quasi inverse à celle de Marengo : Hasdrubal, dans une posture proche de celle de Melas, est « coincé » par les Romains. Il aurait pu choisir de se frayer un passage en force mais préfère s'échapper en ne conduisant qu'une bataille de retardement. En face, l'attitude de Scipion sera totalement faussée par la prescience du plan d'Hasdrubal. Les concepteurs (Richard H. Berg et Mark Herman) ont mis en place l'artifice suivant : le joueur tenant le rôle d'Hasdrubal indique sur un papier gardé secret s'il choisit l'évasion ou la bataille rangée ; les conditions de victoire pour lui et son adversaire ne seront pas les mêmes selon les cas (ce qui compte est le nombre d'unités sauvées en cas d'évasion, alors que c'est le différentiel de pertes qui comptera en cas de bataille rangée). Le joueur tenant le rôle de Scipion doit se forger une opinion à travers la seule observation qu'il a des mouvements de l'ennemi. À la fin de la partie, le choix d'Hasdrubal est révélé et les points comptabilisés en fonction de son option stratégique : pour les deux joueurs, une des surprises de l'histoire de cette bataille a été préservée.

Dans le cas de jeux parus déjà parus sur Marengo, celui de The Gamers et celui d'Historical Concepts traitent cette épineuse question par le biais d'ordres pré-attribués aux unités. Au départ de la partie, les Autrichiens ont des « ordres d'attaque », qui leur permettent d'agir librement. Les Français au contraire ont des « ordres de défense », qui les obligent à subir passivement la « surprise » constituée par l'attaque adverse... Le changement d'ordre et d'attitude n'est possible que selon des mécanismes assez contraignants (jet de dé, avec chance de réussite s'accroissant avec le temps).

La deuxième « surprise » de Marengo est liée à une conjonction d'événements assez peu probables. Vers 15 h 00, les Autrichiens pensent avoir gagné. Melas, leur général en chef

de 71 ans, a eu deux chevaux tués sous lui ; il est couvert de contusions et assez légèrement blessé, quitte le champ de bataille en direction de son quartier général d'Alexandrie du Piémont et laisse le sort de l'armée entre les mains de son chef d'état-major Zach et au général Kaïm. Reproduire cet événement est vraie casse tête : doit-on rendre automatique la blessure et le départ de Melas à une heure donnée ? Que faire si, à ce moment, les Autrichiens n'ont absolument pas gagné la bataille comme ils l'ont cru un instant ? Doit-on conditionner cet événement à un jet de dé (probabilité faible) ? Un problème comparable a été posé au concepteur d'un jeu sur la bataille d'Hastings (1066), paru il y a plusieurs années dans le magazine *Casus Belli*. Comment simuler la mort du roi Harold et ses effets catastrophiques sur le moral de l'armée saxonne ? Le choix s'est porté sur un test (jet de dé) à chaque fois que l'hexagone où se trouve Harold est la cible de tirs d'archers adverses (probabilité fixée à 10 %). La connaissance de cette probabilité et des risques encourus en cas de mort d'Harold ont fait, au cours d'un championnat de jeu d'histoire auquel j'ai participé, que, sur près d'une centaine de parties, Harold n'est mort qu'une fois... Le seul point rassurant vient du fait que cela est survenu au cours de la finale ! Dans le même ordre d'idée, le jeu sur Marengo de l'éditeur américain The Gamers contient une règle spéciale sur la blessure très légère dont Bonaparte fut victime lors de la journée, mais à l'opposé, rien sur Mélas. Le postulat est que, si le Premier consul venait à mourir, comme Desaix, les Français perdent « automatiquement » la bataille. L'histoire aurait probablement été bouleversée par la mort de Bonaparte en ce 14 juin 1800, mais la bataille aurait-elle été perdue pour autant ? Dans *Guerre et paix*, Tolstoï a parfaitement illustré, à propos de Borodino, la terrible inertie qui se développe au cours des batailles de l'époque. La mort de Desaix, sans conséquence notable sur le déroulement de la fin de la bataille, est d'ailleurs peut-être l'ultime confirmation.

Mais la difficulté principale d'une simulation historique de la bataille de Marengo demeure l'arrivée des renforts français conduit par le général Desaix. Dans la réalité, seul Bonaparte (et Desaix lui-même, bien entendu) était au courant de l'arrivée probable, dans le cours de l'après-midi des divisions de Desaix, puisqu'il en avait donné l'ordre. Les Autrichiens n'ont, de leur côté, aucune idée de la position du général Desaix, ni de l'endroit par où il pourra déboucher si, par malheur (pour eux...), il se trouvait qu'il puisse arriver à temps sur le champ de bataille. Dans le cadre d'un jeu d'histoire, tout est foncièrement différent. Les deux joueurs ont lu les règles, connaissent les dispositions du scénario, tout comme ils connaissent sans doute le déroulement historique des faits. Par là-même, le joueur en charge des intérêts de l'armée autrichienne va avoir la tendance naturelle à garder des réserves pour ce moment clé de la bataille, voire, de façon encore plus artificielle, à préparer des positions défensives solides à l'endroit par lequel les renforts français vont déboucher. Son plan logique va être d'attaquer à outrance, comme l'a fait Melas tant qu'il sait Desaix hors de portée, puis de s'arrêter pour consolider sa victoire, un peu avant l'heure d'arrivée

prévue du sauveur historique de Bonaparte. La situation est similaire dans tous les jeux reproduisant la bataille de Waterloo. Il suffit d'imaginer ce qu'aurait fait Napoléon s'il avait su à l'avance que c'est Blücher et non pas Grouchy qui allait apparaître à Plancenoit ! Bien plus que les deux premiers problèmes que nous avons évoqués au départ, celui-ci remet véritablement en cause tout l'intérêt et les enseignements que l'on pourrait tirer d'un jeu sur Marengo. Quoi que l'on y fasse, la surprise historique n'est définitivement pas reproductible dans un jeu à l'échelle d'une journée et d'une bataille. Toutes les solutions qui pourront être trouvées ne sont que des béquilles, destinées à nous faire retrouver une part de l'incertitude qui constitue le quotidien des champs de bataille : jet de dé avançant ou décalant d'un tour l'arrivée historique de Desaix (*The Gamers*). *A priori*, il n'y a pas de recette miracle. Les recherches doivent s'orienter vers une gestion globale des mécanismes de simulation, articulée autour de la notion d'imprévu. La surprise n'est pas reproductible ponctuellement (pour un événement précis et donné), il convient alors de la réintroduire d'une autre façon.

QUELLES PISTES SUIVRE ?

Le projet « *Jours de Gloire* », lancé dans le magazine *Vae Victis* en 1997, a pour objectif de proposer chaque année un jeu sur une bataille dont on célèbre le bicentenaire, et d'organiser dans la foulée une compétition annuelle qui se tient d'ailleurs dans les cadre du Château de Vincennes. Au terme de dix-neuf années, un « stratège napoléonien du bicentenaire » devrait ainsi pouvoir émerger de la masse de joueurs impliqués !

Pour ce projet, qui a déjà vu la parution de *Rivoli 1797*, *Les Pyramides 1798*, *Zürich 1799* et, cette année, *Marengo 1800*, le choix de mécanismes de jeu appropriés à la période et à ses contraintes s'est posé. L'axe de travail retenu a été de développer et d'adapter en France un système de règles alors en développement aux États-Unis, sous l'égide de Richard H. Berg, concepteur américain célèbre dans le petit monde des jeux de simulation et bénéficiant d'une longue et solide expérience.

Une des raisons principales de ce choix provient de la part importante donnée à la gestion de l'imprévu dans les bases de ce système original. Rompant avec le rythme traditionnel des jeux se déroulant au tour par tour (le joueur A déplace ses unités et effectue ses combats, puis le joueur B en fait de même), il prône la mise en place d'un tour de jeu très « chaotique ». Comment ? La principale originalité des règles de la série « *Jours de Gloire* » réside dans l'utilisation de « marqueurs d'activation ». Ces pions, qui sont placés et mélangés dans une unique coupelle, symbolisent les principaux généraux présents sur le champ de bataille. Tirés au sort par l'un ou l'autre des joueurs, ils permettent l'activation des unités de la formation commandée (généralement une division) par le général en question. L'ordre aléatoire de leur sélection fait que plus grand chose n'est vraiment prévisible pour les deux

adversaires. Ils ne savent pas dans quel ordre ils joueront leurs unités, ni si une partie des troupes de leur adversaire fera mouvement et combattra avant ou après eux. Les reproches habituels faits aux jeux d'histoire (rythme artificiel des tours – un joueur joue tandis que l'autre le regarde, vice-versa –, visibilité de l'ensemble du champ de bataille, omnipotence des joueurs – ils dirigent toutes les unités à 100 %, selon leur volonté) sont ainsi en grande partie gommés. Avec le système des marqueurs d'activation, les joueurs sont eux aussi « activés » à tour de rôle dans le même tour de jeu et doivent gérer, comme sur le terrain, une grande quantité d'impondérables. L'aspect ludique est certain, le réalisme historique y trouve largement son compte. Une notion d'initiative est introduite, permettant au joueur qui en bénéficie d'agir en premier et avec la formation de son choix. Parallèlement, chaque général en chef gère un budget d'ordres qui, attribués à certaines formations, leurs permettent d'agir à pleine capacité. Les formations ne bénéficiant pas d'ordres seront plus limitées dans le champ de leurs actions. Même si le remède semble paradoxal – avoir recours au hasard – c'est à ce prix que l'on va retrouver une partie des « surprises » que réserve une bataille.

L'introduction d'autres marqueurs d'activation « combinée » viennent compléter le dispositif, en intégrant dans le cycle des tirages aléatoires des événements plus spécifiques à la bataille. Le joueur français se verra par exemple attribuer un marqueur « grande charge », utilisable une seule fois dans la partie à partir de l'arrivée de Desaix et qui permet d'activer en une fois toutes les unités de cavalerie des différentes formations. Cela permet de reproduire la fameuse charge française qui décida du sort de la bataille. Sa modélisation sous forme de marqueur d'activation tiré au sort fait que le joueur français ne maîtrise pas totalement le moment où elle aura lieu, et le joueur autrichien encore moins (il ne sait même pas quand le Français le met en jeu). De la même manière, un marqueur « Marmont » sera utilisé pour activer toute l'artillerie française en une seule batterie, comme ce fut le cas au moment-clé de la bataille. Côté autrichien, un marqueur « Zach » est prévu ; il pénalisera les capacités d'activation des Autrichiens à partir de son tirage au sort. Il est censé refléter ainsi l'action de « réorganisation » de Zach, à sa prise de commandement, qui se révéla pénalisante pour l'armée autrichienne. On retrouve ici la modélisation de ces colonnes improvisées qu'organisa Zach, pour poursuivre maladroitement les Français, lorsque ces derniers semblaient avoir perdu la bataille. Dans les autres jeux de la série, on trouve d'autres exemples de ces « surprises » propres au contexte historique de chaque bataille : la *furia francese* des troupes de Rampon à Rivoli, les offensives combinées de plusieurs divisions organisées par Oudinot (chef d'état-major de Masséna) à Zürich, etc.

Pour l'arrivée de Desaix, rien de spécial n'est prévu, si ce ne sont des scénarios hypothétiques dans lesquels Desaix n'arrivera pas, ou arriverait plus tard. Les mouvements d'approche de Desaix sont de toute manière hors carte et ne peuvent subir l'influence de ce qui se passe sur la champ de bataille. Entrant en jeu à l'heure prévue par le tirage au sort d'un

marqueur d'activation, il subsiste là encore une part d'incertitude sur le moment exact de son entrée en action. Sa première action ne peut pas non plus se terminer par un combat, ce qui laisse un peu de temps au joueur autrichien pour s'organiser.

LES PRECAUTIONS NECESSAIRES

Quelles conclusions pouvons-nous tirer de l'utilisation d'un jeu d'histoire ? Sont-ils un bon outil d'analyse d'une bataille, ou leurs ressorts, forcément ludiques par définition, biaisent-ils toute interprétation des événements ?

Il me semble, à la lumière de la pratique de la plupart des jeux d'histoire parus ces dernières années, que chacun d'entre eux contient un part de subjectivité et s'appuie sur des règles qui seront toujours quelque peu déterministes. Prenons quelques exemples pour illustrer ce propos. « L'étalonnage » des pions représentant les unités est systématiquement source de problèmes. Les capacités de mouvements sont assez aisées à déterminer, car elles sont basées sur des aptitudes physiques « normales » : quelle distance un homme qui marche parcourt-il en deux heures ? Pour la force des unités, les choses sont plus complexes. On peut citer quelques exemples : Craig Taylor, l'un des plus célèbres créateurs de jeux américains, a choisi, pour sa série « *Air Force* », d'attribuer à chaque pion (représentant un avion) une valeur de combat proportionnelle au poids des munitions emportées ! Dans ses jeux à l'échelle opérative, Kevin Zucker, le plus prolifique des créateurs de simulations sur l'époque napoléonienne, donne systématiquement 1 point de force pour 1 000 hommes, quelle que soit la valeur relative de ceux-ci (*Landwehr*, Garde, Cosaques ou cuirassiers...). Il ne pondère ce parti pris méthodologique très fort qu'en conférant certains autres avantages aux unités de la Garde : pas d'attrition lors de longues marches, récupération plus facile des traînards, etc. Mais autant les effectifs en ligne sont bien connus, grâce aux sources d'archives, autant la qualité ou valeur de ces mêmes unités est difficile à fixer. Dans « *Jours de Gloire* », c'est la notion de qualité (appelée « cohésion », car elle intègre le facteur de moral) qui est déterminante. Elle est fixée sur une échelle allant de 2 à 8. Comment placer les unités sur cette échelle ? Si quelques règles de base s'imposent, comme l'octroi d'une qualité supérieure aux demi-brigades françaises légères, réputées d'élites par rapport à celles de ligne, ou comme la cohésion supérieure des bataillons de grenadiers autrichiens ou hongrois par rapport aux régiments de ligne de la même armée, comment, en revanche, fixer la valeur de la 72^e demi-brigade française, qui refusa de marcher à l'ennemi lorsque Bonaparte lui en donna l'ordre, à un moment où tout allait mal pour nos couleurs ? Est-ce logique de donner à la 9^e demi-brigade légère la plus forte valeur de l'armée française, simplement parce qu'elle lança avec le succès que l'on sait le mouvement de contre-attaque ? Faut-il, de la même manière, accorder un bonus de valeur aux chasseurs de Bussy parce qu'ils sont parvenus à semer la

déroute parmi la garde consulaire ? Pour le *Marengo* publié dans *Vae Victis*, nous arrivons au final à une cohésion moyenne de 4,8 pour l'armée autrichienne, contre 5,2 pour l'armée française. Est-ce logique ? Il serait intéressant d'avoir l'avis de Bernhard Voykowitsch sur ce point...

Plus complexe et encore plus subjectif, arrive ensuite la question de la capacité de commandement des chefs. En termes de conception d'un jeu d'histoire, l'alternative est la suivante : donner au joueur le rôle omnipotent de commandant en chef des armées en jeu, ou bien intégrer la composante de qualité historique du commandement dans les mécanismes de simulation. Dans la compréhension des réalités historiques, il y a là un palier important.

Le rôle des généraux est souvent déterminant dans le déroulement d'une bataille. Toute bonne simulation se doit d'en tenir compte en graduant la capacité d'initiative de chaque subordonné (c'est-à-dire sa capacité à agir sans ordres). Certains systèmes vont très loin. Richard H. Berg – encore lui – a mis un point un mécanisme, dans un jeu sur la bataille de Gettysburg (*The Three Days of Gettysburg*, GMT Games, 1995), qui s'articule comme suit : tout chef de brigade (représenté par un pion) a un caractère historique (modélisé parmi 5 profils) ; si le général en chef ne lui donne pas d'ordre (il ne peut en donner à tous le monde), le subordonné agira forcément en fonction de son profil (attente pour un précautionneux, avance et attaque pour un impulsif, etc.). La compréhension de la bataille y gagne, mais le jeu y perd, car le joueur perd beaucoup de marge de manœuvre. De fil en aiguille, on en arrive à la question suivante : faut-il tempérer aussi la latitude du joueur qui n'en vient plus qu'à tenir le rôle du général en chef ? Ne pas tenir compte des capacités différentes d'un Melas et d'un Bonaparte serait de l'aveuglement ; ils ne doivent certainement pas avoir la même capacité à donner et à changer les ordres génériques de leurs subordonnés. Faut-il aller pourtant aussi loin que certaines simulations qui, par exemple pour la bataille de Waterloo, simulent les problèmes de santé de Napoléon et l'obligent à faire une sieste réparatrice (sans pouvoir donner d'ordres pendant ce laps de temps !) ? On en arrive à devoir parler de *reproduction* de la bataille et non plus de *simulation*. Tout cela pose à nouveau la question de la subjectivité dans la modélisation des caractères ou des capacités des chefs.

QUELS ENSEIGNEMENTS TIRER D'UN JEU D'HISTOIRE SUR MARENGO ?

La première chose très claire qui me vient à l'esprit, c'est que la conception en elle-même d'un jeu d'histoire conduit à appréhender très clairement une bataille, pour en comprendre ses mécanismes. « Jouer » Marengo ou une autre bataille apporte d'autres enseignements. Comme son nom l'indique, le jeu d'histoire a une vocation avant tout ludique. Le dilemme habituel du concepteur est de trouver le meilleur équilibre possible entre finesse historique de la simulation et maintien du plaisir de jouer, grâce à une fluidité du système de

jeu et une simplicité relative des règles. Toutefois, un jeu reste un jeu, et l'on ne peut parler d'outil d'analyse de la bataille mais, plus raisonnablement, d'un outil de compréhension des mécanismes généraux qui ont conditionné son déroulement.

Je crois pour ma part que, de la pratique d'un jeu d'histoire, on peut apprendre :

- à évaluer les valeurs relatives de plusieurs plans de bataille ;
- à comprendre les impératifs d'organisation d'une armée (gestion des différentes formations, organisation des groupes tactiques, maintien d'une réserve) ;
- à apprécier la valeur et l'usage des différentes armes (infanterie, artillerie, cavalerie), tout comme celle du commandement (valeur des chefs de corps) ;
- à mesurer l'influence du terrain sur la conduite des actions ;
- à mesurer la part inévitable de la chance dans une bataille ; dans le jeu, on découvrira ainsi que tout gain potentiel est générateur de risque.

À l'inverse, il est des éléments qui ne sont pas déductibles de la pratique du jeu d'histoire :

- les réalités cruelles du combat et du terrain ; on en apprend plus à ce sujet en visitant, par exemple, le champ de bataille de Verdun, qu'une simulation la bataille... ;
- les motivations des généraux, le moral des troupes et, d'une manière générale, le contexte global entourant l'événement qu'est la bataille.

Il me semble en fin de compte que les jeux de stratégie sont plus adaptés à la simulation prospective qu'à des simulations d'événements historiques passés. Lorsqu'on simule des situations à partir de données de base contemporaines (valeurs des matériels, etc.), on cherche à évaluer des résultats possibles à partir de différentes variantes ; c'est la définition même d'un jeu de stratégie. Pour le jeu d'histoire, la démarche est plutôt inverse : on part des résultats historiques pour étalonner les troupes et les tables de combat. On se retrouve vite pris dans un dilemme cornélien : en testant et réglant les mécanismes du jeu pour rester fidèle à l'histoire, on peut arriver à le rendre totalement déterministe. On privilégie la reproduction de la réalité à partir d'éléments souvent subjectifs à l'analyse de résultats finaux potentiellement très différents.

Pour Marengo, aucun des six jeux déjà créés sur ce thème, y compris celui de *Vae Victis*, ne permet de mesurer l'importance politique de la bataille. Dans chacun d'eux, les stratégies mises en place par les joueurs sont inéluctablement influencées par la connaissance à l'avance de l'arrivée de Desaix (à un moment ou un autre).

Cependant, on peut trouver un intérêt méthodologique des plus intéressants dans l'observation des résultats d'une pratique « massive » – notamment dans le cadre de compétitions – d'un jeu d'histoire donné. Au travers du Trophée du Bicentenaire, qui se

déroulera pour la quatrième fois en janvier prochain, cette fois-ci sur *Marengo*, j'ai pu ainsi retenir quelques leçons qui tendent à mettre en lumière les limites du jeu d'histoire tout comme sa vocation. Ces compétitions ont été de véritables laboratoires concernant la valeur des jeux utilisés. Chaque édition a donné lieu en moyenne à 150 parties. Lors du Trophée sur *Rivoli 1797*, les joueurs « autrichiens » qui se sont le mieux tirés d'affaire sont ceux qui ont adopté une attitude très prudente (et totalement non historique). À l'inverse de d'Alvinczy, qui ne connaissait pas l'arrivée imminente des renforts français sous Masséna, ces joueurs « autrichiens » ont attaqué Joubert avec mesure, pour établir à l'avance des positions défensives solides au moment de la contre-attaque française. Sur *Pyramides 1798*, les joueurs, au regard de la disparité totale des armées (infanterie européenne contre cavalerie orientale), ont eu beaucoup moins de latitude. Ce sont ceux qui ont le mieux maîtrisé les points forts historiques et concrets de leurs troupes qui ont cette fois le mieux réussi. C'est sur *Zürich 1799* que les parties ont été les plus ouvertes. La supériorité numérique française s'est heurtée à la position défensive centrale des Russes. Zürich est très marquée par sa nature de bataille attaque (Français) / défense (Russes). Cette fois, c'est réellement au niveau de l'exécution tactique des opérations que les parties se sont jouées. Pour les Français, confrontés à un champ de bataille coupé d'une rivière non guéable, combien de divisions devaient traverser la Limmat ? Pour le Russe, où établir la défense : en avant, ou sous les murs mêmes de Zürich ?

En résumé, c'est à chaque fois une très bonne connaissance du déroulement historique de la bataille, et non pas une connaissance précise de la période napoléonienne ou des réalités concrètes du combat de l'époque, qui a guidé les meilleurs joueurs à la victoire :

- en évitant de refaire les mêmes erreurs que les généraux de l'époque (*Rivoli*) ;
- en appréciant la valeur spécifique des différents types de troupes et leur usage idéal (*Pyramides*) ;
- en dosant les composantes tactiques de la bataille historique – répartition des forces sur les deux rives de la Limatt (*Zürich*).

La prochaine édition de la compétition nous livrera ses leçons sur Marengo...

Pour conclure, je citerai les paroles de Kevin Zucker : « *Un jeu d'histoire doit être conçu de manière à permettre aux joueurs de manipuler les différentes composantes de la victoire* ». Oui, c'est bien à ce niveau que se trouvent les principales valeurs du jeu d'histoire. En récréant, même de façon parfois un peu artificielle, le déroulement dramatique des batailles, il permet à ceux qui s'y adonnent d'apprécier la complexité des enchaînements qui permettent finalement d'obtenir la victoire.

LUDOTHEQUE MARENGO :

- *Napoleon at War Quad* (Jena-Auerstadt, Marengo, Leipzig et Wagram), de D.C. Isby (pour Marengo seulement), SPI, 1975.
- *Battles of the First Empire: Marengo*¹, de C.E. Gaenslen, Historical Concepts, 1984.
- *Napoleon's First Battles* (Arcole, Marengo, Montenotte, les Pyramides), de J. Miranda, Decision Games, 1993.
- *Marengo*, de M. Brandsma, hors-série n° 11 de *Casus Belli*, 1993.
- *Marengo*, de D. Powell, The Gamers, 1995.
- *Marengo 1800*, de Frédéric Bey et Marc Brandsma, *Vae Victis* n° 35, 2000.

¹ Ce jeu utilise, fait exceptionnel, la même carte que le jeu SPI de 1975.