

★ CHAPITRE 8

LE CHOC DES NATIONS



Le Guide Tactique et *Le Guide Stratégique* ne sont pas des livres d'histoire, mais ils y font honneur. Mémoire 44 est aussi un jeu d'Histoire. Un très bref rappel historique introduit un chapitre consacré à la diversité des nations.

La diversité des belligérants et des fronts

N'oublions pas que de 1937 à 1945, en dehors des fronts principaux, on s'est battu en Thaïlande, en Iran, en Irak, à Madagascar, en Éthiopie, en Chine, en Mongolie, en Afrique occidentale. Si la mémoire collective retient aisément les fronts principaux (Pologne, Europe de l'ouest, URSS, Cyrénaïque, Italie, Japon, Pacifique, Asie du Sud-Est, Chine et finalement Allemagne), le nombre de fronts « secondaires » est encore plus impressionnant. En particulier, il reste difficile de dénombrer tous les pays et toutes les nations que l'Empire Britannique et la Royal Navy ont affrontés pendant six années de guerre, de l'Afrique à la Mer de Java, de Hong-Kong à l'Atlantique sud et l'Océan Arctique.

Années	1940	1941	1942	1943	1944	1945
III ^e Reich	5 600 000	7 200 000	8 600 000	9 500 000	9 500 000	
Japon	1 723 000	2 411 000	2 829 400	3 808 200	5 365 000	7 193 200
Royaume-Uni	2 212 000	3 278 000	3 784 000	4 300 000	4 500 000	4 653 000
États-Unis	458 000	1 795 000	3 844 000	8 918 000	11 240 000	11 858 000
URSS	500 000	4 027 000	9 000 000	10 000 000	12 400 000	10 800 000
France	5 000 000	25 000	50 000	100 000	150 000	500 000
Canada	92 296	260 553	454 418	692 953	747 475	761 041

Effectifs des armées des principaux belligérants

Les chiffres pour l'Allemagne sont donnés au 31 mai de chaque année.

Source : Philippe Masson, *Une guerre totale, 1939-45*, Taillandier, 1993, p. 426

APERÇU DES NATIONS

Pour refléter cette diversité, les scénaristes ont couvert absolument tous les fronts principaux et secondaires, cherchez bien (dans ce guide et dans le répertoire en ligne).

Parallèlement, les règles et les extensions de Mémoire 44 ont fortement marqué les nations, de façon à ce qu'au-delà des similitudes de forme, *La prise de Hong Kong* par les Japonais en 1941 ne se déroule pas comme le débarquement Britannique à *Gold Beach*, ou que *La bataille de Gazala* de Rommel ne ressemble pas, sur le plan ludique, à un engagement blindé dans les plaines de *Koursk* ou en Belgique (*Hannut-Merdorp, Gembloux*) de 1940.

- ★ Dans le désert d'Afrique du Nord, les forces Britanniques du Commonwealth (BCF) et celles de l'Armée Italienne bénéficient de capacités défensives.



- ★ La Résistance française comme les partisans yougoslaves et russes possèdent quelques capacités offensives et défensives.



- ★ Armée Rouge : de 1939 à 1943 (après Stalingrad), le Commissaire politique n'est pas un bonus mais une contrainte !

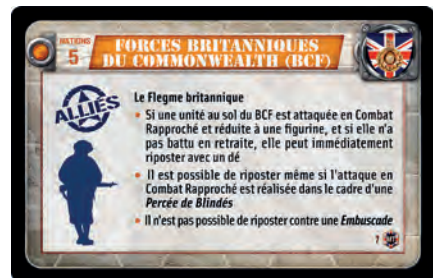


- ★ Armée Impériale Japonaise : trois capacités très puissantes pour l'infanterie.



- ★ Corps des Marines (troupes américaines sur le Front Pacifique) : le bonus *Gung-Ho!*, extrêmement puissant.





Nous allons passer les Nations en revue. Cette série de proverbes insiste sur les plus déroutantes pour le débutant :

- ★ Armée Rouge (extension *Front Est*)
- ★ Armée Impériale Japonaise (extension *Guerre du Pacifique*).

LE COMMISSAIRE POLITIQUE



62. Le Commissaire politique de Mémoire 44 prend sa retraite le 2 février 1943.

Si tous les joueurs s'accordent à dire que le Commissaire politique n'est plus en jeu, ou très peu, dans la « deuxième moitié de la guerre », peu d'entre eux savent exactement à quel moment de la guerre il disparaît, ni pourquoi.



Il y avait des Commissaires politiques en décembre 1942 à Stalingrad, mais nettement moins à Koursk en juillet 1943. La date de transition semble converger de façon assez nette vers février 1943, même si selon le scénario, on peut trouver des Commissaires politiques jusqu'en 1945. Je cite Yves « Bar-91 » :

Le conflit évoluant, Hitler renforce continuellement son emprise sur les décisions militaires jusqu'au niveau opérationnel, pendant que Staline donne petit à petit plus d'indépendance à ses officiers d'état-major à partir de 1943. Les Russes se sont adaptés durant la guerre en s'inspirant de l'organisation allemande, ce qui n'est pas le moindre des paradoxes. L'efficacité retrouvée en 1942 s'est ensuite constamment accrue pour se révéler irrésistible à partir de Koursk (juillet 1943) et perdurer jusqu'à la fin du conflit : opération Bagration – destruction du Groupe Armée Centre en Biélorussie, juin 1944, conjointement avec le débarquement en Normandie sur le front ouest –, puis Berlin et Hongrie 1945.

Bar-91

Le Commissaire politique dans Mémoire 44

Ainsi, les Commissaires politiques disparaissent peu à peu à partir de février 1943. Ce proverbe historique aidera au moins à soulager le joueur des Alliés de sa plus importante contrainte pour la moitié des scénarios sur le Front de l'Est !

Attention, les règles officielles de Days Of Wonder ne précisent pas de date de fin pour les Commissaires politiques. En revanche, cette règle n'entre en vigueur que si le scénario le mentionne. C'est donc parmi les scénarios du front qu'une vérification s'impose...



Russie 1943, Stalingrad – Bataille de Nikolaevka (jdrommel) [6/5 - 6] 5042

Les *Règles de commandement soviétique* s'appliquent dans cette bataille du 26 janvier 1943, et il faut s'adapter aux contraintes du Commissaire politique. Dans ce scénario, la lecture de la carte ne suffit pas, car la présence du Commissaire politique fait pencher la balance du côté italien, qui gagne plus souvent que le camp russe d'après les rapports de batailles. En particulier dans une position défensive où il faut être réactif, le commissaire politique manque de flexibilité.

† POUR MÉMOIRE

26 JANVIER 1943

La grande offensive russe, qui anéantit la 6^e Armée allemande à Stalingrad, a aussi culbuté l'armée italienne qui s'est repliée pour échapper à l'encerclement.



Russie 1943, Moscou – 3rd battle of Kharkov (Brycie35) [6/5 - 5] 1854

Brycie35 a composé de nombreux scénarios sur le Front de l'Est. Il a exclu le commissaire de cette bataille qui se déroule deux semaines à peine après la fin de la bataille de Stalingrad, le 15 février 1943. Les rapports de batailles donnent les Soviétiques sensiblement favoris.

Cela dit, la stratégie russe étant offensive, basée sur l'initiative par section, un Commissaire politique aurait imposé une moindre contrainte qu'en défense. Flexibilité, initiative et réactivité sont des thèmes liés aux cartes qui seront largement documentés dans *Le Guide Stratégique*, y compris avec le Commissaire politique. Concepteurs de scénarios, sachez que vous pouvez, *par défaut*, omettre le Commissaire politique à partir de février 1943.

† POUR MÉMOIRE

15 FÉVRIER 1943

En février 1943, après la défaite de Stalingrad, les armées russe et allemande se disputaient la ville de Kharkov. Malgré une défense coriace des Panzergrenadiers SS de la Leibstandarte Adolf Hitler, les Russes se sont emparé de la ville, du moins provisoirement.

L'ARMÉE IMPÉRIALE JAPONAISE



63. Les fantassins japonais attaquent en *berzerk*.

Berzerk Terme issu du folklore et de la culture germaniques et scandinaves, désignant des guerriers aux coutumes très marquées : ils combattaient souvent revêtus de peaux d'animaux (étymologie *bear skin*). Ils seraient aussi à l'origine des légendes des loups-garous en Europe.

Prêts à tous les sacrifices, ces mercenaires s'engageaient souvent comme soldat de choc en premières lignes, gardes du corps ou assassins. Bien que ce terme n'ait rien à voir avec la culture japonaise, le rapprochement à propos du niveau d'engagement et le sens du sacrifice semble tout à fait pertinent.

Ses trois capacités spéciales confèrent à l'infanterie japonaise un potentiel offensif redoutable.

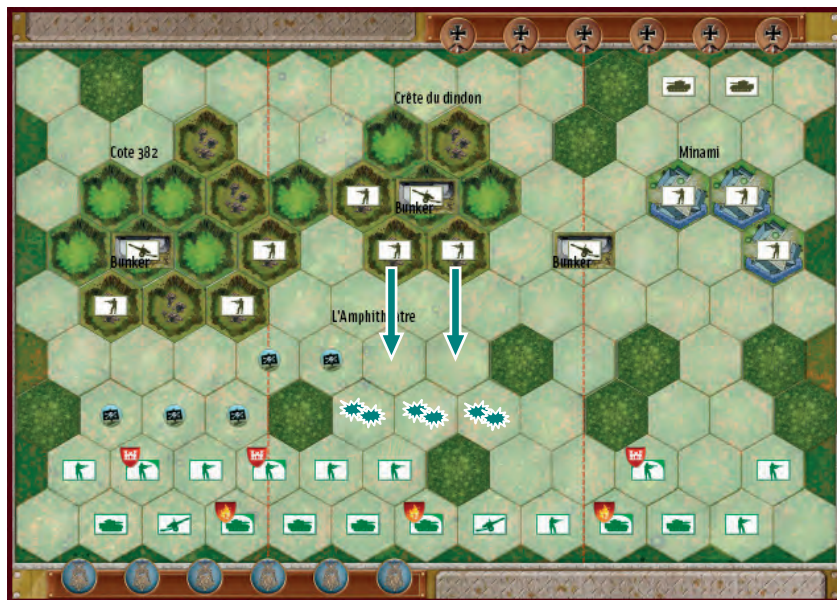
Lorsque l'occasion se présente, elle peut se permettre des charges et des combats au contact répétés en terrain découvert, même contre des unités blindées intactes !



- ★ *Seishin Kyoiku* : une infanterie complète bénéficie d'un dé supplémentaire en combat rapproché.
- ★ *Banzai* : sous réserves des limitations de terrain, une infanterie qui se déplace de deux cases peut combattre au contact.

Ces deux capacités se complètent et s'articulent particulièrement bien. On n'hésitera à pas lancer des assauts au contact en début de partie, au moment où les unités de première ligne sont intactes et bénéficient encore du bonus *Seishin Kyoiku*. De plus, à ce stade, la main de l'adversaire n'est pas encore « faite », il y a même un espoir qu'il ne puisse riposter de façon optimale.

- ★ En revanche, la capacité *Yamato Damashi*, obligeant l'infanterie à ignorer le premier drapeau, est à double tranchant, ce n'est pas toujours un avantage. Référence au proverbe 51, où certains drapeaux sont salutaires.



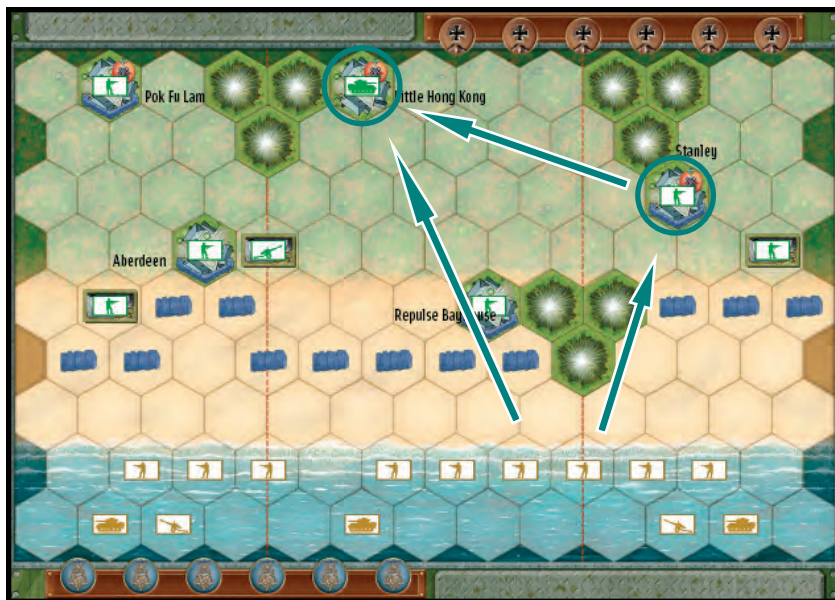
Japon 1945, Iwo Jima, le hachoir à viande (Officiel PT/AP) [5/5 - 7] 1483

Malgré les apparences et compte tenu des bonus *Banzai* (charge, 2 hex et combat) et *Seishin Kyoiku* (+1 si l'unité est complète), une charge de l'infanterie dans « l'Amphithéâtre » n'est pas complètement dingue ! Selon la riposte, il faut ensuite replier l'infanterie ou aller au bout de l'assaut *berzerk*. Une telle manœuvre serait impensable avec une autre nation.

Nous reviendrons sur cette bataille dans *Le Guide Stratégique*, où elle fait l'objet d'une partie commentée.

64. Il faut garder des unités d'infanterie japonaise intactes pour la fin de partie.

La fin de partie est la phase où sont déterminés le vainqueur et le vaincu. Utiliser tout les moyens à disposition à ce moment peut faire basculer le rapport de force (le nombre de médailles) de son côté. Les capacités japonaises en font partie, surtout le *Seishin Kyoiku*.



Pacifique 1941, La bataille de Hong Kong (Officiel PT) [5/5 - 6] 1638

Essayez de conserver au moins 2 ou 3 unités d'infanterie intactes pour la fin de partie, afin d'optimiser les chances de capturer Stanley, et peut-être même Little Hong Kong. Corollaire :

À nouveau, constituer un front homogène n'est pas la bonne méthode. Les techniques d'infiltration et de guérilla siéent parfaitement à l'Armée Impériale Japonaise. Si on associe facilement guérilla et jungle, la même méthode s'applique aussi aux troupes japonaises sur la plage, dans le cadre d'un débarquement.

† POUR MÉMOIRE

8 DÉCEMBRE 1941

Dès le lendemain de l'attaque de Pearl Harbor, les troupes japonaises attaquèrent les forces occidentales en de nombreux points : Malaisie, île de Wake et Hong-Kong. À Hong-Kong, inférieurs en nombre, les Britanniques se replièrent rapidement sur l'île. Les Japonais traversèrent le détroit le 18 décembre. La bataille dura jusqu'à Noël, marquant la reddition des derniers défenseurs.

65. Les tirs contre les unités d'infanterie japonaises complètes comptent double.

Une stratégie d'ouverture relativement standard : tirer, même à 1 dé, sur toutes les unités d'infanterie japonaises complètes.

Dans les batailles courtes (4, 5 et certaines en 6 médailles), ignorez même l'artillerie et les blindés japonais. Concentrez toutes l'énergie sur l'infanterie.

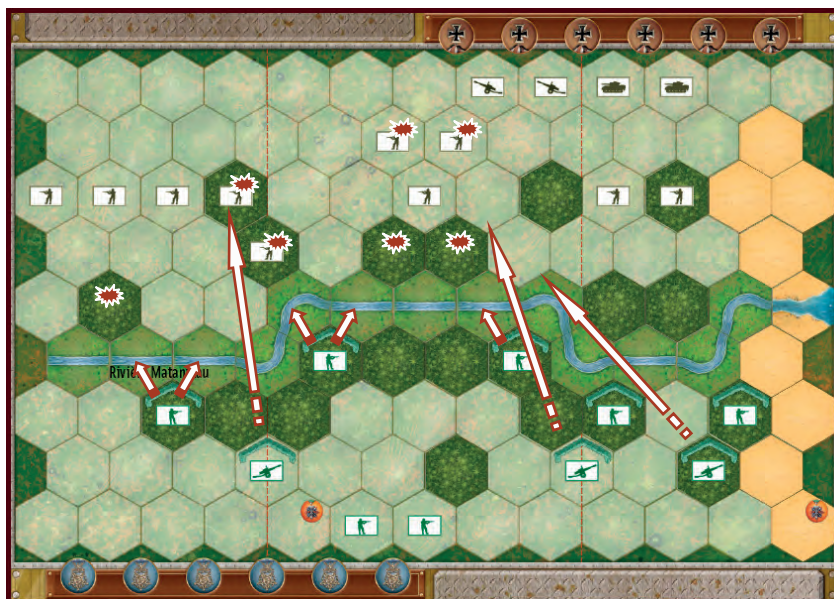
Rappel

- ★ Un tir à 1 dé sur une unité d'infanterie réussit 1 fois sur 2 et élimine en moyenne ½ figurine.
- ★ Un tir à 2 dés réussit 3 fois sur 4 et élimine en moyenne 1 figurine.
- ★ Chaque tir réussi sur une unité d'infanterie japonaise complète réduit aussi de 1 dé sa riposte (au contact), par la perte de la capacité *Seishin Kyoiku*, ce qui justifie le proverbe.

Plusieurs scénarios se prêtent volontiers à cette stratégie, par exemple toutes les batailles de la campagne de Guadalcanal 1942, mises en scène par Nemesszili. Les scénarios mixtes Officiels et Front sont d'une grande richesse tactique. Malheureusement, mon adversaire (Treize) avait parfaitement compris la stratégie anti *Seishin Kyoiku*. Appliquée à outrance, elle lui a offert une victoire totale : **7** victoires à **0**. **37** médailles à **9** !

L'affaiblissement des unités d'infanterie japonaises en début de partie peut produire facilement des scores de **5-0**, **5-1** ou **5-2** en faveur du joueur US. Inversement, si on laisse l'infanterie japonaise s'exprimer à pleine puissance, il faut s'attendre à ce qu'elle puisse traverser complètement la carte en certains points.





Pacifique 1942, Guadalcanal – Rivière Matanikau (Officiel PT) [6/6 - 5] 1412

La force d'assaut japonaise est impressionnante et le flanc gauche US est faible, mais il n'y a qu'une ou 2 médailles de ce côté. L'infanterie US de première ligne et les trois batteries d'artillerie peuvent gagner facilement si l'ennemi est privé de sa capacité *Seishin Kyoiku*. Il faut aller au bout de l'idée et aux tours 2, 3 et 4 US, pilonner aussi, en priorité, l'infanterie de la deuxième ligne.

S'il y a beaucoup de hasard à Mémoire 44, il y en a beaucoup moins sur le front Pacifique : la compréhension ou la mécompréhension des capacités spéciales japonaises et américaines par les joueurs peut produire des scores sans appel, dans un sens comme dans l'autre.

Note : ce scénario a été remanié dans l'*Air Pack*, où le joueur Japonais bénéficie d'un soutien aérien bienvenu. Il est fortement recommandé de jouer cette version : Le *Mitrailage* des unités d'artillerie ou un *Kamikaze* de début de partie sur l'infanterie avancée au centre-gauche résout bien des problèmes !

† POUR MÉMOIRE

23 OCTOBRE 1942

L'attaque japonaise pour reprendre Henderson Field à Guadalcanal fut écrasée dans le sang sur les berges de la rivière Matanikau.

LE CORPS DES US MARINES



La capacité *Gung-Ho !* offre une activation supplémentaire à chaque tour. C'est donc la meilleure façon de créer des manœuvres de supériorité et de saturation de la défense adverse.

66. Les « *Gung-Ho!* » sont experts en débordements.

Ce type de tactique est idéal en combat rapproché : au lieu d'attaquer en un ou deux points comme sur le Front Ouest, les *Gung-Ho !* ont souvent l'occasion de déclencher trois ou même parfois quatre combats rapprochés.

Il y a toutefois un problème (apparent) : les Japonais aussi sont parfaitement adaptés pour le combat rapproché, grâce à leurs capacités *Seishin Kyoiku* et *Banzai*. Alors, qui a l'avantage ? Trois critères peuvent faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre.

- | | |
|-------------------------|--|
| ★ L'initiative | En général, en combat rapproché, le premier qui attaque en tire le meilleur bénéficie. |
| ★ Le soutien | Les troupes américaines disposent souvent de soutien de qualité (artillerie lourde, destroyers, génie, blindés lance-flammes) qui pèse lourd dans la balance. |
| ★ L'exploitation | Le joueur US bénéficie de sa capacité spéciale à chaque tour, alors que le joueur japonais n'utilise <i>Seishin Kyoiku</i> (+1) qu'avec des unités complètes, par définition. Et les unités sont rarement complètes après la résolution du premier combat rapproché... |

En conclusion, le corps des US Marines finit par prendre l'avantage en cours de partie, alors que les troupes japonaises peuvent s'essouffler. *Gung-Ho !* semble la capacité la plus forte parmi les Nations représentées. Poursuivons.

67. Avec « *Gung-Ho !* » toutes les cartes sont bonnes !

Lorsqu'on découvre la *Guerre du Pacifique*, on est en droit de s'inquiéter de la puissance de l'Armée Impériale Japonaise. Avec l'expérience, les Marines *Gung Ho !* compensent non seulement les capacités ennemies, mais les surpassent la plupart du temps, comme en témoignent les rapports de bataille sur ce front.

Cartes « faibles » renforcées

En activant une unité supplémentaire, les cartes les plus « faibles » (à nuancer par le proverbe 54) deviennent puissantes :

- ★ La moindre *Reconnaissance* américaine est plus forte qu'un *Accrochage* pour une autre nation, puisque le joueur US active deux unités et conserve le privilège de choisir sa prochaine carte parmi deux.
- ★ Une *Consolidation de position* établit une ligne de front complète, ou bien sécurise toutes les unités affaiblies et en danger (il est rare qu'il y en ait plus de cinq).
- ★ *Médecins & mécaniciens* devient une carte d'attaque de choc, avec deux unités complètement régénérées, la plupart du temps, activées en plein cœur du combat et du dispositif ennemi.

Cartes « fortes » surpuissantes

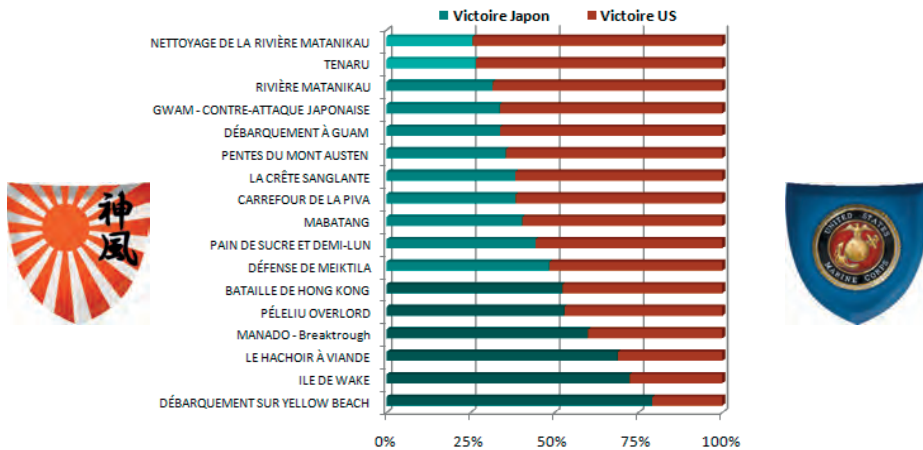
Alors, que penser des cartes intrinsèquement fortes ?

- ★ L'*Action héroïque Gung-Ho !* active 3,7 / 4,3 / 5,0 unités surpuissantes en moyenne, selon le nombre de cartes en main (respectivement 4, 5 et 6).
- ★ Au sommet de l'opération de choc, une double *Infiltration* pèse lourd dans la progression du score, idéal pour aller chercher des médailles-objectifs en fond de carte et des Exit.

Les cartes *Tir d'Artillerie*, *Tir de barrage*, *Sortie aérienne*, *Assaut* ou *Embuscade* ne sont pas renforcées par *Gung Ho !*, mais ne sont-elles pas déjà assez fortes ?

LA RÉALITÉ DU CHAMP DE BATAILLE

Ce graphe présente la répartition des victoires entre les forces japonaises et américaines des scénarios Officiels, US contre Japon. Les Japonais ont nettement l'avantage de 4 scénarios seulement, parmi les 17 parus (à date).



Est-ce le signe que la capacité *Gung-Ho !* supplante objectivement les capacités japonaises, ou bien que le maniement de l'infanterie japonaise demande de la pratique ? Un peu des deux sans doute.

Faites votre propre opinion en les jouant. D'après moi, *Guadalcanal Tenaru* est très difficile pour le joueur japonais, même expérimenté, alors que le deux *Guam* (*Débarquement* et *Contre-attaque japonaise*), ainsi que *Mabatang* devraient poser moins de problèmes que les statistiques le laissent supposer.

Plusieurs de ces scénarios ont été mis à jour avec l'*Air Pack*. Il est fortement recommandé d'utiliser cette version.

