

# Casus Belli

## *Une nouvelle approche de l'art militaire*

Il est notable que nos armées exercent leur métier sans batailles rangées d'aucune sorte. Certes l'Ost se réunit régulièrement pour effectuer des manœuvres et la garde se forme sur le tas dès l'adolescence, mais aucune des ces armées n'a jamais connu le feu ennemi. Le feu, la rage et la fournaise d'un réel combat, celui où l'on voit tomber ses frères et sœurs d'armes, frappés d'une flèche au hasard d'une passe d'arme. Si l'on ne peut forcer nos armées à se battre et n'en garder ensuite que les survivants, il nous est possible de renforcer nos généraux par la théorie.

### **Les bienfaits du jeu de guerre**

Alors certes, aucune des idées évoquées ici-bas ne vaudra jamais l'expérience sur le terrain, mais à défaut cela devrait apporter un cadre théorique à nombre de nos généraux en herbe. Il reste cependant à espérer qu'ils en retirent quelque chose quand leur heure viendra. Nous proposons ici un concept tout simple. Il s'agit de simuler le déroulé de quelques batailles et de reproduire les actions décisionnelles pour entraîner nos chefs à réagir. Réagir mais aussi et surtout s'adapter et lire correctement les manœuvres adverses. L'idée est en réalité loin d'être neuve. Il est question ici d'adapter et de transformer le classique jeu d'échec, que nombre de nobles et de militaires pratiquent déjà, à une simulation à échelle réduite d'une bataille. Il faut pour cela réduire chaque soldat, chaque ensemble d'unité, à une figurine particulière et les faire se mouvoir sur une carte. L'idée étant que cela se pratique à deux joueurs minimum, que chacun agit tour à tour en simulant marches, combats, manœuvres et fuites.

### **Les points importants**

Ce jeu ne pourra jamais reproduire toute la complexité d'une bataille et du comportement humain. Cependant, on peut en attendre quelques leçons particulières. En simulant le moral et l'efficacité des troupes, quelques dés feront aisément l'affaire, chaque joueur devrait apprendre par l'échec qu'on ne peut exiger la victoire de ses hommes. C'est au général d'ordonner les bonnes tactiques aux bons moments pour tirer le maximum de chaque situation. C'est une première leçon importante pour chaque personne se trouvant un jour à ordonner la vie et la mort à des centaines d'âmes. Voir l'ennemi s'adapter et réformer ses lignes d'attaque est la seconde leçon la plus importante. L'Armée Impériale, si elle est certes particulièrement apte à la manœuvre, sous-estime régulièrement ses quelques adversaires. Il est à espérer que ce jeu puisse changer les choses. À noter pour terminer que ce jeu est déjà appliqué à Sifalle. Chaque capitaine de la garde se voit régulièrement confronté à ses pairs et leurs talents s'affinent de jour en jour. Reste à imposer cette pratique aux nobles seigneurs des Lances Impériales et imaginer, pourquoi pas, des joutes inter-armées. Cela remettrait chacun à sa place de citoyen au service de l'Empire et améliorerait grandement la cohésion au sein de nos troupes. Aussi disparates et hétérodoxes nos armées puissent-elles être, aussi différents leurs équipements et leur moral sont-ils, il devront tous se battre sous la même bannière si un jour nos foyers sont menacés.

Mytille, Grand Maître  
Chargée des forces militaire de Sifalle  
X.226