

L'assaut nord-coréen débute au nord de Séoul, au programme forces spéciales et armes chimiques...



TRUMP'S WAR UN SCÉNARIO POUR NEXT WAR : KOREA

Tweets assassins de Donald Trump, discours menaçants de Kim Jong-un, péninsule coréenne, zone démilitarisée, missiles nucléaires... bref, difficile d'échapper à une actualité coréenne pour le moins inquiétante. A partir de *Next War : Korea* (GMT), *VaeVictis* vous propose donc un scénario de l'apocalypse au pays du Matin calme.

Depuis bientôt quelques mois la péninsule coréenne n'en finit pas d'être le théâtre de tensions qui sont allées crescendo. De part et d'autre d'une ligne démilitarisée vieille de bientôt 65 ans, 600 000 soldats sud-coréens, appuyés par environ 30 000 GI's, font face à plus de 1 million de soldats nord-coréens. Côté dirigeants, même antagonisme. D'un côté un jeune dictateur nord-coréen, Kim Jong-un, obnubilé par l'arme atomique et de l'autre côté un président américain, Donald Trump, aussi à l'aise à manier la diplomatie en terre asiatique qu'un éléphant dans un magasin de porcelaine. Alors que pourrait donner cette interminable guerre froide si brusquement elle devait se réchauffer ? *VaeVictis* a concocté un scénario pour *Next War : Korea*, wargame paru en 2012 chez GMT et qui moyennant quelques aménagements, devrait permettre aux possesseurs du jeu de Mitchell Land d'y voir plus

clair, au-delà des effets de manche des deux camps...

Avant d'entrer dans le vif du sujet – le scénario en lui-même – quelques considérations s'imposent. Tout d'abord, pour être très clair et en dépit des gesticulations ou des peurs attisées par chacun des protagonistes, la Corée du nord n'a – sur le papier – aucune chance dans un conflit de longue durée avec la Corée du sud et les Etats-Unis. Ce petit pays de 25 millions d'habitants ne pourrait tenir bien longtemps face à 51 millions de Sud-Coréens et 323 millions d'Américains, sans parler bien évidemment de l'énorme différentiel économique/technologique qui n'a échappé à personne. Sa seule « chance », si l'on peut dire, consisterait à se saisir d'un contexte politique favorable pour passer à l'action, tout en ne reculant pas devant l'utilisation immédiate d'armes de destructions massives dès les premières heures d'un éventuel conflit, c'est le pré-supposé de notre scénario.

Tout commence donc – de nos jours – par une réunion au plus haut niveau de l'exé-

cutif nord-coréen. Comme les dirigeants japonais dans les tout premiers mois de 1941, Kim Jong-un fait l'amer constat que l'embargo économique/énergétique de plus en plus strict dont son pays fait l'objet ne lui laisse guère d'alternative. Soit il ne fait rien et sans aide chinoise d'ici six mois à un an il ne disposera plus de carburant pour faire voler ses avions et manœuvrer ses chars, soit il tente le tout pour le tout : une réunification extrêmement brutale, violente et rapide de la péninsule coréenne. Cette deuxième option étant adoptée, le plan est simple, endormir Américains, Sud-coréens, Chinois, bref tout le monde, le temps de mettre en place l'attaque de la dernière chance. Tout d'abord, silence radio face aux tweets provocateurs de Donald. Kim Jong-un accepte volontairement de perdre la face pendant quelques temps. De quoi permettre à Trump de parader sur la scène intérieure américaine et de faire baisser la tension au niveau international. Ensuite, sous couvert d'une gigantesque « Maskirovka », brouiller les cartes en positionnant à distance de frappe le corps de bataille nord-coréen. Préparer ensuite minutieusement une offensive en quatre étapes quasi-simultanées combinant : frappe nucléaire, frappes chimiques, forces spéciales et classiques. Date retenue, 23 novembre 2017, jour de *Thanksgiving* aux Etats-Unis garantissant ainsi que les unités américaines de la 8^e armée déployée en Corée du sud sont à leur plus bas en terme d'effectifs en raison du grand nombre de permissions/congés traditionnellement pris à cette période de l'année.

L'offensive « Chagaun Balan » commence d'abord par une frappe nucléaire sur le grand port de Pusan, à l'extrémité sud de la péninsule coréenne, troisième plus grand complexe portuaire au monde et porte d'entrée naturelle en Corée du sud. Atomiser Séoul n'aurait pas de sens car sa capture constituerait un formidable objet de négociation mais à condition que la capitale sud-coréenne soit relativement intacte. De plus les ressources que renferme cette mégapole de 10 millions d'habitants représenteraient une aubaine économique pour une Corée du nord particulièrement pauvre et puis évoluer dans une zone fortement radioac-

tive ne serait pas à l'avantage de l'armée nord-coréenne. De plus, Pusan et ses capacités portuaires réduites en cendre ce serait tout le déploiement d'éventuels renforts américains qui seraient considérablement retardés, notamment en ce qui concerne le matériel lourd. Dans la foulée de l'attaque sur Pusan, une pluie de Scuds accompagnée de nombreuses attaques des forces spéciales nord-coréennes sur les bases aériennes sud-coréennes auraient pour objectif de désorganiser l'atout majeur de la coalition américano-coréenne, les forces aériennes. Enfin, avec l'utilisation massive d'armes chimiques, le corps de bataille mécanisé nord-coréen, le 820^e corps notamment, s'élancerait en direction de la trouée Séoul/Wongju vers la ville de Daegu à un peu moins de 300 km au sud de la zone démilitarisée et du 38^e parallèle. Objectif : couper Séoul du reste du pays et tabler sur une désorganisation maximale de la société sud-coréenne confrontée à un triple choc, guerre nucléaire, guerre chimique et guerre conventionnelle... C'est l'objet de notre (dramatique) scénario qui, pour plus de clarté reprend, globalement la présentation des scénarios avancés tel

que proposés dans le livret des « Game Specifics Rules » (GSR) propre à *Next War : Korea*.

Règles spéciales

1. US/ROK avant de commencer la partie
Le joueur allié (ROK + US + Commonwealth + France + éventuellement Japon) doit jeter un dé pour chacune de ses unités aériennes (pas les hélicoptères de combat ou les bombardiers basés à Guam), sur un score de 0 à 4 l'unité reste dans le « Ready Box », de 5 à 9 elle est placée dans le « Flown Box ».

2. DPRK avant de commencer la partie
Le joueur nord-coréen lance une frappe nucléaire sur la ville portuaire de Pusan. La cité est détruite, la 53^e Division d'infanterie (ROK) HR du XI^e corps est éliminée dès le début du jeu, le point 15.10 des GSR de *Next War : Korea* est appliqué, à l'exception notable du volet sur les points de victoire et sur l'entrée en guerre des forces japonaises. Dans ce scénario, seul le joueur DPRK marque des points de victoire et l'entrée en guerre du Japon au côté des alliés fait l'objet d'une règle spéciale. Par ailleurs le point 2.5.1 des GSR de *NWK* n'est pas utilisé car déjà pris en compte



Pusan vient d'être rayée de la carte par une bombe H nord-coréenne de 150 kt, comparable à l'engin testé le 3 septembre dernier. Pertes civiles selon le site nuclearsecrecy.com, 443 000 morts et 1 million de blessés dans les premières 24 heures de la détonation nucléaire...

dans la liste des renforts, par contre bien prendre en compte le point 2.5.2 qui va sévèrement handicaper l'action de certaines unités aériennes US et alliés, mais pas ROK, durant la partie. Le joueur nord-coréen peut également mener jusqu'à 10 frappes utilisant des SCUD sur des cibles qui peuvent être ainsi attaquées. Les dommages subis par les aérodromes/base aériennes sont à prendre en compte dès le GT1.

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

• **DPRK (Democratic People's Republic of Korea)**

Ressources : 14 points d'armes chimiques ; 30 points d'approvisionnement ; 4 points d'aéromobiles ; 10 pions forces spéciales ; 5 marqueurs de positions fortifiées ; 8 tunnels ; 2 dépôts d'approvisionnements ; 20 points de SCUD ; 0 point de « Sea Transport ».

Défenses aériennes : Détection – 7 ; SAM – 7 ; AAA – 3.

Remplacements : 2 par tour.

Mise en place : Toutes les unités DPRK sont positionnées dans l'hexagone indiqué sur leur pion, à l'exception des unités de Gardes rouges (RG), 15 brigades au total, qui arriveront en renfort. Les unités des VII^e, VIII^e, IX^e, X^e, XI^e, 108^e et 425^e corps sont positionnées au choix du joueur nord-coréen n'importe où sur son territoire à plus de 10 hexagones de la DMZ. Les 11 brigades de forces spéciales/paras/infanterie de marine peuvent être positionnées n'importe où en territoire nord-coréen sans aucune restriction. Enfin, le 820^e corps est aussi placé n'importe où en territoire nord-coréen. Toutes les unités aériennes DPRK sont placées dans leur « Ready Box », à l'exception no-

table des pions de F-5, F-6, F-7, H-5, Q-5 non-utilisés dans ce scénario. Les deux unités d'hélicoptères de combat sont placées sur n'importe quel aérodrome/base aérienne DPRK. Enfin les deux groupements navals amphibies DPRK ne sont pas utilisés dans ce scénario.

Renforts

GT2 (« Game Turn 2 » – Tour de jeu 2) – 3 x brigades de Gardes rouges (RG) piochées au hasard, 3 x pions de forces spéciales.

GT3 – 4 x brigades de Gardes rouges (RG) piochées au hasard, 3 x pions de forces spéciales.

GT4 – 8 x brigades de Gardes rouges (RG) piochées au hasard, 3 x pions de forces spéciales.

• ROK (Republic of Korea) et alliés

Ressources : 0 point d'armes chimiques ; 30 points d'approvisionnement ; 8 points d'aéromobiles ; 3 pions de forces spéciales ROK, 1 pion de forces spéciales US ; 3 marqueurs de positions fortifiées placées par le joueur DPRK (pas le joueur ROK) en respectant le point 2.2 des GSR et en laissant au moins 3 hexagones vides entre chaque positions fortifiées placées sur la carte ; 2 dépôts d'approvisionne-

ment ; 3 points de « Sea Transport ».

Défenses aériennes : Détection – 7 ; SAM – 6 ; AAA – 2 ; Avantage AWACS – 1.

Remplacements : ROK, 1 par tour à partir de GT3 ; US, 1 par tour à partir de GT5.

Mise en place : Toutes les unités ROK sont positionnées dans l'hexagone indiqué sur leur pion, à l'exception des unités dont l'hexagone est en italique et qui arriveront comme renforts. Toutes les unités aériennes ROK sont placées dans leur « Ready Box ». Les six unités d'hélicoptères de combat ROK (4 x AH-1, 2 x AH-64*) sont placées sur n'importe quel aérodrome/base aérienne ROK. Enfin le groupement naval amphibie ROK n'est pas utilisé dans ce scénario. La 1^{re} brigade US de la 2^e Division d'infanterie est placée dans un rayon de 2 hexagones de la ville de Uijeongbu (hexagone N3118) ainsi que le pion de HQ (Quartier général) de la 2^e DI. Les unités aériennes suivantes de l'USAF sont placées dans leur « Ready Box » en Corée : 2 x F16-D, 1 x A-10C. Idem pour 1 x F-15C et 1 x F-16D placés dans leur « Ready Box » au Japon. Les deux unités US d'hélicoptères de combat de la 2^e DI sont placées dans l'hex. S4021.

3. Premier tour

Durant le premier tour de jeu (GT1), le joueur DPRK dispose de deux phases de forces spéciales (SOF Phases) consécutives. Il conduit une première phase (où toutes ses forces spéciales survivent automatiquement), puis mène une deuxième phase normalement (les forces spéciales doivent voir si elles sont éliminées ou pas lors de leurs missions). Durant le premier tour de jeu, les raids de forces spéciales sur des aérodromes et/ou des bases aériennes bénéficient automatiquement d'un modificateur au dé de -1. Plus généralement les actions alors menées s'inscrivent dans le cadre d'une « Strategic Surprise ».

4. Attaques DPRK lors du GT1

Le joueur DPRK reçoit un bonus de deux colonnes vers la droite pour toutes les attaques qu'il mène durant le premier tour de jeu. Il dispose également de deux « combat segment » consécutif durant la « Initiative Movement and Combat Phase » du premier tour de jeu.

5. Initiative

Le joueur DPRK a automatiquement l'initiative lors du premier tour de jeu. Ensuite il faut jeter un dé. Lors du GT2, l'initiative appartient au joueur DPRK sur un jet de 0 à 8, sur un 9 le tour est « contested ». Lors du GT3, l'initiative appartient au joueur DPRK sur un jet de 0 à 7, 8 le tour est « contested », 9 le joueur allié a l'initiative. On continue ainsi en diminuant de un à chaque tour la possibilité du joueur DPRK de remporter l'initiative, jusqu'au tour 10 (fin de la partie), tour de jeu où le joueur allié a automatiquement l'initiative.

6. Météo

Le scénario se déroule à l'automne (« Fall » - GSR.4.2) avec un +2 au dé météo afin de coller le plus possible à la réalité (GSR.4.1).

7. La Corée du sud dans le chaos

Les effets du point 15.11 des GSR sont doublés (ex : la situation du GT1 dure jusqu'au GT2 et la situation des GT2 et 3 se prolonge jusqu'au GT6). En plus des règles habi-

tuelles (point 7.1.2 des GSR) sur l'arrivée des renforts ROK, un jet de dé a lieu lors du placement de chaque nouvelle unité ROK sur la carte. Si ce jet de dé est supérieur à son ER (« Efficiency Rating »), l'unité est éliminée. Lors du premier tour de jeu, en lieu et place de la « Initiative Phase » le joueur allié jette un dé pour les unités ROK uniquement. De 0 à 2 les unités ROK bénéficient d'un ER augmenté de 2 points ce tour-ci, et de 1 point au GT2. De 3 à 5, aucun effet et de 6 à 8 leur ER est diminué de 2 points ce tour-ci et de 1 point au GT2. Sur un 9, relancer le dé à nouveau.

8. « A Bloody Thanksgiving ».

La 1^{re} Brigade US de la 2nd Infantry Division, ainsi que le HQ de la même division ont leur ER diminué de 2 points au GT1, puis 1 point au GT2, avant de redevenir normal au GT3.

9. Le Japon en état de choc.

Lors du premier tour de jeu, en lieu et place de la « Initiative Phase » le joueur allié jette un dé afin de déterminer l'atti-

tude du Japon face à l'agression nucléaire nord-coréenne. De 0 à 4 le Japon entre en guerre au côté des alliés et les renforts japonais ainsi que le « Japan Box » de l'« Air Superiority Missions » et sur la carte sont utilisés normalement. De 5 à 9 le Japon prend peur face à une nouvelle crise nucléaire en moins d'un siècle. Aucune unités japonaises ou forces spéciales ne sont utilisées dans le jeu, les différents « Japan Box » ne sont pas utilisables et les unités aériennes US qui se trouveraient au Japon doivent être « rebased » le plus tôt possible, soit dans le « ROK Box », soit dans le « Guam Box » si elles disposent d'une « Range » classée « L ».

11. Un consensus mondial.

Le point 16.2.1 des GSR, dans son intégralité, n'est pas utilisé et les renforts US/Alliés arrivent automatiquement sans jet de dé.

10. « When Donald goes to war ».

Le « Commander in Chief » et son comportement imprévisible peuvent impacter les décisions du chef d'état-major combiné des forces armées américaines (dans le jeu : vous). A chaque tour de jeu, en lieu et place de l'« Initiative Phase », lancer un dé.

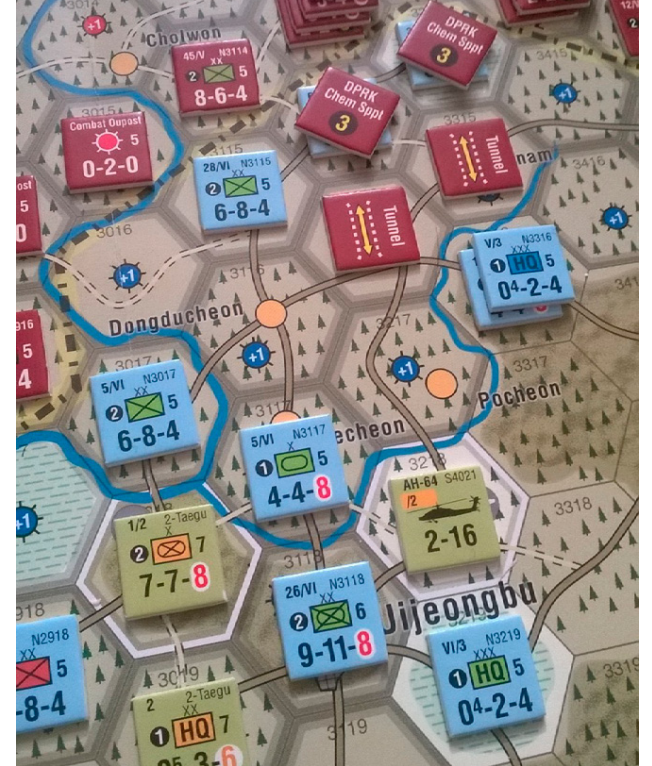
0 - « Melania's influence ». Aucun effet ce tour-ci, et pas de jet de dé au tour suivant ;

1 - « Marines lead the way ». Si des unités de Marines sont sur la carte (pas dans une box) l'une d'entre-elles, au moins, doit participer à une attaque, c'est non négociable ;

2 - « Hey Sly, we did it better ». Toutes les forces spéciales US doivent impérativement et uniquement mener des raids ce tour-ci ;

3 - « A maximum strike on Pyongyang... errrr... yang, that's it ». L'ensemble des bombardiers US (B52, B1, B2) sont inutilisables ce tour-ci et placés dans leur « Recovery Box » à la fin du tour après avoir bombardé inutilement la capitale nord-coréenne ;

4 - « I will speak to the Free World ». Lancer un dé, de 0 à 2 l'ensemble des renforts estampillés Commonwealth et France arrive en jeu un tour plus tôt que prévu, de 3 à 5, aucun effet, de 6 à 8 aucun renfort Commonwealth ou France n'arrive plus en jeu pour le reste de la partie, 9 rejeter le dé ;



5 - « We are Counter-attacking ». Si des unités terrestres américaines sont sur la carte (USMC compris) l'une d'entre-elles, au moins, doit participer à une attaque, c'est toujours non négociable ;

6 - « I spoke to Xi Jinping ». Le joueur allié dispose de deux tentatives de détection supplémentaires électroniques ce tour-ci ;

7 - « Hey Schwarzy, we sent him our Terminators ». Kim Jong-un a été localisé et fait l'objet d'une mission « HOMO ». Lancer un dé, sur un jet de 0 le leader nord-coréen est éliminé et la coalition gagne immédiatement la partie, sur tout autre résultat, un pion de forces spéciales US est éliminé, s'il y en a plus, choisir parmi les forces spéciales d'autres nations.

8 - « Vladimir Poutine is a good guy ». Ajouter un pion de forces spéciales russes au pool de la coalition.

9 - « F35 major electronic failure » - retirer du jeu tous les F35, même les renforts. Tous les événements marqués d'un astérisque* ne surviennent qu'une fois dans le jeu, ensuite ils correspondent au résultat « Donald stays calm » et il ne se passe rien.

11. Un géant au pied d'argile

Dans un article intitulé « Next War Series: Reality Show » l'auteur de NWK propose une version plus réaliste de l'armée nord-coréenne. Diminuer ainsi de 2 points l'« Efficiency Rating » de toutes les unités DPRK sauf celui des unités du 820^e corps et des 11 brigades de forces spéciales/paras/infanterie de marine.

12. Conditions de victoire

Les règles habituelles sur les points de victoire ou l'ONU ne sont pas utilisées. Seul le joueur DPRK marque des points de victoire selon le barème suivant : Chaque hex. urbain de Séoul, 1 point (7 pts possibles au total, et x2 si tous les hex. de la capitale sont occupés pour un total de 14 pts dans ce cas de figure) ; 2pts pour l'hex. urbain de Incheon ; 2pts pour l'hex. urbain de Daejeon ; 3pts pour l'hex. urbain de Jeonju ; 4pts par hexagone urbain de Daegu (12 pts maximum). Sur un score de 24 pts ou plus, le joueur DPRK enregistre une victoire écrasante, 20 ou + une victoire décisive, 16 ou + une victoire substantielle, 12 ou + une victoire marginale, 8 ou + une égalité, en deçà de 8 points, c'est une défaite écrasante.

Nicolas SÉVAUX

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO (SUITE)

- Renforts**
 - **ROK**
 - GT4 - 4 x unités (M) piochées au hasard ainsi que les HQ des IX^e, XI^e et CDC corps.
 - GT6 - 4 x unités (M) piochées au hasard.
 - GT7 - 4 x unités (HR) piochées au hasard.
 - GT8 - 5 x unités (M) restantes.
 - GT9 - 4 x unités (HR) piochées au hasard.
 - GT10 - 5 x unités (HR) restantes.
 - **US**
 - GT1 - USAF - 3 x B-52H**, 2 x B-1B, 2 x B-2A basés à Guam (utiliser la box USA/Guam de la table « Air Superiority Missions » de Next War: Taiwan ainsi que la règle optionnelle 17.3 des GSR de Next War: Taiwan) ; 1 point d'approvisionnement ; 1 pion de forces spéciales.
 - GT2 - USA - 1^{re} Brigade/82nd Airborne Division* ; USN - 1 x CVBG, 1 x Carrier Wing (1 x F/A-18E, 2 x F/A-18F, 1 x EA-18G) ; 1 point d'approvisionnement ; 1 pion de forces spéciales ; 4 points de « Cruise Missile ».
 - GT3 - USA - 173^e Airborne Brigade** ; USMC - 1/4 Bataillon, 11^e MEU HQ, 1 x AV-8B, 1 x F/A-18 ; USN - 1 x AMPH ; USAF - 1 x F-35A, 1 x F-15C, 1 x F-15E ; 2 points d'approvisionnement ; 2 points de « Cruise Missile ».
 - GT4 - USMC - 1/3, 2/3, 3/3, LAR, 3-R Bataillons, 1 x AH-1Z, III^e MEF HQ ; USAF - 1 x A-10C, 1 x F-16DJ ; 1 point d'approvisionnement ; 1 pion de forces spéciales.
 - GT5 - USA - Toutes les unités restantes de la 82nd Airborne Division, 1 x point aéromobile ; USMC - 1 x F/A-18 ; USN - 1 x AMPH ; 1 point d'approvisionnement ; 2 points de « Cruise Missile ».
 - GT6 - USA - 2^e Brigade/2nd Infantry Division ; USMC - 2/4 Bataillon, 1 x AH-1Z ; USAF - 1 x F-35A, 1 x F-15C, 1 x F-16D ; 1 point d'approvisionnement ;
 - GT7 - USA - HQ et 1^{re} Brigade/101^e Air Assault Division, 1 x AH-64 (101 AAD) ; USN - 1 x AMPH ; USAF - 1 x A-10C ; 2 points d'approvisionnement
 - GT8 - USA - 3^e Brigade/2nd Infantry Division ; USMC - 1/7, 2/7, 3/7, 1-R, 15^{ème} MEU HQ ; USAF - 1 x F-15C, 1 x F-16DJ ; 1 point d'approvisionnement ; 6 points de « Cruise Missile ».
 - GT9 - USA - Toutes les unités restantes de la 101^e Air Assault Division, I^{er} corps HQ ; USN - 1 x CVBG, 1 x Carrier Wing (1 x F/A-18E, 2 x F/A-18F, 1 x EA-18G) ; 1 x AMPH ; USAF - 1 x F-15E, 1 x F-16D ; 1 point d'approvisionnement ; 4 points de « Cruise Missile ».
 - GT10 - USA - 1 x point aéromobile ; USMC - 1/1, 2/1, 3/1, 1-LAR Bataillons, 13^e MEU HQ ; 2 points d'approvisionnement ; 1 point de « Sea Transport ».
 - **Japon**
 - GT2 - 1 x F-15J ; 1 pion de forces spéciales.
 - GT3 - 1^{re} Brigade aéroportée, 1 x AH-64.
 - GT4 - 1 x SAG.
 - GT6 - 1 x F-4EJ, 1 x F-2A ; 1 pion de forces spéciales.
 - GT10 - 1 x F-4EJ.
 - **Commonwealth**
 - GT4 - 1 x F/A-18F (Australien), 1 x CF-18** (Canadien)
 - GT5 - 1^{re} Division australienne** ; 1 x F/A-18E (Australien), 1 x Typhoon** (Britannique)
 - GT7 - 1 x F/A-18F (Australien), 1 x CF-18** (Canadien) ; 1 pion de forces spéciales.
 - GT10 - 2 x Typhoon** (Britannique)
 - **France**
 - GT6 - 2 x Rafale** ; 1 pion de forces spéciales***.
 - GT7 - 2^e RPIMA** ; 13^e DBLE**.
- Notes :** * : L'ensemble des unités de l'US Army et des Marines (USMC) sont à prendre dans la boîte de Next War: Taiwan, les divisions US étant passées de 4 à 3 brigades depuis 2012, de même les bataillons de Marines sont désormais classés « Light Infantry » ce qui n'était pas le cas initialement dans Next War: Korea. ** : Unités disponibles ou ayant fait l'objet d'un errata et à prendre dans la boîte de Next War: India-Pakistan. *** : Pion qui n'existe pas, prendre un pion de forces spéciales russes dans Next War: Korea.