



# NEXT WAR : INDIA-PAKISTAN

## LA SÉRIE DE GMT PREND DE LA HAUTEUR

Avec déjà deux jeux au compteur, la série de Gene Billingsley quitte les rivages du Pacifique pour un troisième opus qui nous emmène sur le toit du monde ou presque. En effet, des contreforts de l'Himalaya jusqu'à la plaine du Pendjab deux armées aux effectifs pléthoriques se font face depuis bientôt 70 ans : l'Armée de la République indienne et celle de la République islamique du Pakistan. Et rien n'indique, après quatre guerres et d'innombrables incidents, que les belligérants soient prêts à faire un jour la paix.

Soyons francs, le conflit indo-pakistanaï est plus connu et observé chez les Anglo-Saxons qu'en France. C'est pourtant l'un des véritables « points chauds » du monde actuel mettant aux prises deux pays détenteurs du feu nucléaire et qui n'ont jamais hésité à s'affronter à diverses reprises depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale. Centrée sur les conflits modernes « classiques » et non asymétriques, la série *Next War* de GMT trouve tout naturellement dans l'opposition indo-pakistanaïe matière à un jeu qui bouleverse quelque peu les codes

instaurés par Gene Billingsley et Mitchell Land. En effet, exit les bateaux qui font des ronds dans l'eau, vous ne trouverez logiquement pas dans *Next War : India-Pakistan* (NWIP), de groupes aéronavals, de sous-marins nucléaires, de guerre des mines et autres n a v i r e s de débarquement amphibie. Résultat, NWIP est un jeu plus simple que ses prédécesseurs, *Next War : Korea* et *Next War : Taiwan* (voir à ce sujet le *Vae Victis* n° 124). C'est même le compagnon idéal pour aborder en douceur la série. Mais avant d'aller plus loin, revenons brièvement sur ce qui est au cœur de NWIP, l'antagonisme entre l'Inde et le Pakistan.

### « Seuls les morts ont vu la fin des guerres »<sup>1</sup>

Tout commence en 1947 avec la partition de l'Empire britannique des Indes

moins de 30 km de la frontière, Lahore, la deuxième plus grande ville du Pakistan après Karachi. Une proie tentante pour une armée indienne en pleine offensive « punitive » suite à une campagne d'attentats particulièrement meurtrière sur son sol...

en deux entités distinctes et indépendantes. Si les motifs de friction sont alors légion, c'est finalement la question du Cachemire qui va cristalliser 70 années d'une opposition constante entre l'Inde et le Pakistan. Bien que majoritairement musulmane, la province du Cachemire tombe – aux deux tiers – dans le giron indien. Le tiers restant revient au Pakistan. A l'issue d'une première guerre indo-pakistanaïe qui va d'octobre 1947 à décembre 1948, le principe d'un référendum est adopté pour décider du sort de la province. Une décision qui, à ce jour, est restée lettre-morte. Depuis, les guerres se sont enchaînées à un rythme soutenu. Ce sera d'abord le match nul de 1965, puis la cinglante défaite des Pakistanais en 1971 où le Pakistan oriental acquiert son indépendance sous le nom de Bangladesh. Enfin en 1999, le conflit de Kargil (la Guerre des glaciers) voit les

1- Citation du philosophe espagnol George Santayana et attribuée à tort à Platon.

frères ennemis s'affronter en plein cœur du Cachemire à des altitudes dépassant les 5000 m. Ces différents affrontements ont pour fil rouge la volonté farouche du Pakistan de récupérer l'intégralité du Cachemire. Du coup, Islamabad se retrouve à l'initiative des guerres. Autre constante, l'indéfectible soutien de l'URSS (puis de la Russie) à l'Inde et l'antagonisme chinois à l'égard de New-Delhi. Par contre, dans ce dossier brûlant, les Etats-Unis ont retourné leur veste. D'abord fidèles alliés des Pakistanais jusqu'aux années 2000, les Américains sont aujourd'hui du côté Indien. NWIP tient bien évidemment très largement compte de ces jeux d'alliance, mais n'espérez pas mener conjointement à la bataille paras russes et marines US aux côtés des Indiens. Ce sera fromage ou dessert. Soit le joueur indien bénéficiera d'une aide américaine, soit d'une aide russe, mais pas les deux en même temps, en tout cas pas au sol. Par contre, le joueur pakistanais peut se rassurer, la Chine sera toujours là, et en force pour l'aider...

A l'ouverture de la boîte de NWIP au format standard de GMT, le matériel proposé est comme d'habitude avec l'éditeur américain d'une qualité impeccable. Au programme, une carte d'environ 85 x 55 cm, d'un encombrement réduit (surtout par rapport aux précédents jeux de la série), trois planches de pions (684 au total), dont une de marqueurs et quelques pions de remplacement pour les précédents opus, un livret de règles standard et avancées (40 pages), un livret de règles spécifiques (28 pages) comprenant également six scénarios, neuf aides de jeu et un dé à 10. L'échelle de jeu demeure constante depuis la renaissance de la série en 2012 : 12 km/hexagone, 3 à 5 jours par tour de jeu, et des unités de la taille du bataillon à la division. Pour l'aviation, ce n'est pas clairement précisé, mais un pion représente environ une trentaine d'appareils.

### « L'initiative » au cœur du jeu

Venons en maintenant aux règles, et plus particulièrement aux règles standards. Longues de 19 pages, dont une



demi-page de règles optionnelles, auxquelles il faut également retrancher environ quatre pages dédiées à l'aspect naval (inutile dans NWIP) elles sont facilement assimilables. Le cœur du système étant la (longue) séquence de jeu, très clairement expliquée et détaillée, où le concept « d'initiative » est crucial pour savoir qui fait quoi et comment. La séquence de jeu n'étant pas tout à fait la même s'il s'agit d'un tour où l'un des jeux joueurs détient l'initiative ou au contraire si personne ne la possède. En général, au début de chacun des six scénarios proposés dans le jeu, l'un des deux camps se voit automatiquement attribuer l'initiative pour le premier tour de jeu, mais ensuite, elle est déterminée en fonction du nombre de points de victoire recueillis. Un concept clé de cette série et qui simule parfaitement le « momentum » si cher aux Anglo-Saxons. Le joueur qui attaque doit, pour ne pas perdre la main, constamment capitaliser sur ses succès, faute de quoi l'enlèvement risque de pointer son nez, avant que ce ne soit l'adversaire qui décroche à son tour cette fameuse « initiative ». En termes de jeu, après une phase météo, une phase logistique (optionnelle dans le jeu standard), une phase de détermination de l'initiative, vient soit une phase combinée de mouvement/combat dite « d'initiative », soit une phase de mouvement/combat standard. La différence étant que dans la première, le joueur possédant l'ini-

Offensive éclair des Pakistanais pour récupérer l'ensemble du Cachemire une bonne fois pour toutes. A leurs côtés, les Chinois, dont une division aéroportée a été larguée aux portes de Srinagar.

tiative se voit gratifier successivement de deux possibilités de mouvement, et de deux possibilités de combat, avant que son adversaire ne puisse réagir. Le tour de jeu se termine ensuite par une phase de réorganisation, une phase de renfort, et enfin une phase dédiée à la collecte des points de victoire.

### L'exigence du combat moderne

Dans le jeu standard, la question aérienne se résume à l'attribution de points de soutien aériens qui vont essentiellement servir à assurer du support tactique à l'occasion des combats terrestres. Les hélicoptères ne sont pas oubliés, notamment ceux d'attaque et ils seront là en appui, comme l'aviation, pour booster défense ou attaque. Des combats qu'il faudra d'ailleurs mener à bon escient, puisqu'attaquant et défenseur devront s'attendre à encaisser de nombreuses pertes. La faute au combat moderne, envisagé par les auteurs du jeu comme particulièrement meurtrier. Ultime paramètre important des règles standards, la résilience des centres urbains et autres installations ennemies. Même occupés par vos troupes, ces hexagones devront faire l'objet de longues opérations de nettoyage, à même de faire dérailler la

NWIP marque l'apparition des Français dans la série des Next War. Deux unités sont proposés, la 13<sup>e</sup> DBLE et le 2<sup>e</sup> RPIMA, ainsi que des Rafale. Ce petit corps expéditionnaire est également utilisable dans Next War : Korea et Taiwan via des règles optionnelles.

plus brillante des Blitzkrieg. Une fois les règles standards rapidement dévoilées, trois scénarios, de complexité croissante, vous attendent. Le premier se déroule dans les vallées encaissées du Cachemire, entourées par les contreforts de l'Himalaya. Le second se focalise sur la plaine du Pendjab, et le troisième fait la synthèse des deux premiers. Mais avant de pouvoir y jouer réellement, les règles spécifiques sont là histoire d'apporter le piment nécessaire au théâtre d'opération indo-pakistanaï. Finis les modestes cours d'eau de Corée ou de Taïwan, les joueurs de NWIP vont devoir se frotter aux majestueux fleuves du « Pays des Cinq rivières ». Et les règles sont toutes simples : pas de pont, pas de traversée. En clair, les nostalgiques de chevauchées héroïques à la Rommel risquent d'en être pour leur frais. Le Pendjab, c'est des fleuves partout, avec des rizières autour. Concrètement, les règles spécifiques introduisent le concept de « rivière majeure » ainsi que des règles fouillées concernant la destruction/construction de ponts. Autre nouveauté, les hexagones dits de « haute montagne ». Faciles à repérer, ils sont blancs. Vos unités ne pourront pourtant pas y faire du ski, ils sont totalement impassables, sauf via de très rares routes. A noter enfin l'importance des troupes de montagne, cruciales pour opérer effica-



cement dans la région du Cachemire. Ultime nouveauté, l'apparition des armes nucléaires tactiques. En cas de défaite militaire majeure, le joueur pakistanais peut y avoir recours, et s'il le fait, la boîte de Pandore est ouverte. L'Indien peut alors répliquer, la carte risque rapidement de se couvrir de champignons atomiques, et la partie a de grandes chances de se terminer sous la pression des Nations-Unies.

### Forces spéciales et B52

Reste que la série des Next War s'est d'abord fait connaître via ses règles aériennes plus que fouillées, et pour les découvrir, il va falloir s'attaquer aux règles avancées. En soi, ces règles n'ont rien d'insurmontables, mais c'est leur empilement qui peut se révéler fastidieux. Pour faire simple, trois gros morceaux vous attendent : la logistique, les forces spéciales et les avions. C'est à ce prix que les joueurs pourront appréhender le combat moderne actuel où – concernant des armées classiques – la maîtrise de ces trois paramètres est cruciale pour

espérer vaincre. Tout d'abord la logistique. Pas de panique, rien à voir avec l'Operational Combat Series de MMP. C'est du tout simple. Mais ces règles logistiques sont là pour donner du sens (servir de cible) aux règles consacrées aux forces spéciales ainsi qu'à l'aviation. Contrairement au cinéma, vous n'allez pas utiliser vos unités d'élite pour détruire des divisions blindées à la pelle façon Rambo. Vos hommes de l'ombre sont là pour frapper les lignes de communication adverse, les paisibles convois de ravitaillement, ou encore les aérodromes défendus par des soldats de deuxième ordre. Viennent ensuite les règles sur l'aviation. Bon là c'est du lourd. Six pages de règles où rien n'est oublié. Météo, guerre électronique, détection, paramètres des avions de combat (une dizaine au total), systèmes de défense antiaériens, Awacs, combat à longue portée, tournoyant, bref, tout y est. C'est d'ailleurs à la lecture de ces règles que la force des armées occidentales – dans le cadre d'une guerre classique, je le précise à nouveau – apparaît. Plutôt que de frapper du fort au fort, les capacités de forces spéciales dignes de ce nom, alliées à une aviation redoutable adossée à des missiles de croisière nombreux sont à même de paralyser rapidement les centres de commandement et logistique d'un adversaire menant un combat classique. C'est tout du moins la vision du combat moderne proposée par les auteurs de Next War. Les scénarios avancés de NWIP, trois au total, sont d'ailleurs là pour vous permettre de mettre en œuvre chasseurs chinois, Seals américains, voire Spetsnaz russes aux côtés des forces indiennes et pakistanaises. Le plus réussi d'entre eux « Loose Nuke » semble d'ailleurs tout droit sorti des pires cauchemars du Pentagone. Le postulat de base, une instabilité grandissante au Pakistan, provoque l'inquiétude de la communauté internationale, voire même l'effroi, lorsque le gouvernement d'Islamabad semble perdre le contrôle de son arsenal nucléaire... Et l'impensable se produit alors, une coalition indo-américano-russe s'embarque dans une guerre



Face à une armée pakistanaise prise au dépourvu, la 1<sup>re</sup> division blindée indienne a pu prendre pied dans la partie orientale de Lahore. Alors que la bataille pour cette ville de 7 millions d'habitants ne fait que commencer, le gouvernement pakistanais estime que les Indiens ont franchi, en dépit d'avertissements répétés, une ligne rouge inacceptable. Un missile de croisière de type Babur (Haft 7), équipé d'une tête nucléaire, raye de la carte la cité sacrée des Sikhs, Amritsar...

éclair préventive pour récupérer les ogives nucléaires dispersées aux quatre coins du Pendjab !

### Le retour des Français

Au final, NWIP mérite réellement le détour. Pour découvrir la série, et si ce n'est pas le cas pour les habitués des Next War, tout simplement parce que le théâtre indo-pakistanaï est passionnant. La problématique des deux camps est parfaitement posée. Deux grosses forces armées à base de divisions blindées/mécanisées et d'infanterie nombreuses qui à force de se défier, sont devenues quasiment identiques. Deux aviations aux capacités limitées. De réelles facultés de combat en très haute montagne, mais des capacités logistiques limitées, réparties sur deux théâtres d'opération (plaine/montagne) radicalement différents. Bref, deux forces armées peu mobile, capables d'un coup-de-poing brutal, mais qui dans la durée s'usent vite. Tout le contraire des « rapportés » des deux bords (Américains, Chinois et Russes) qui avec leurs forces aériennes modernes viendront épauler efficacement leur poulain respectif. Hormis pour les Chinois, les forces

terrestres disponibles côté russe et américain sont assez symboliques, et en tout cas très légères. Pour l'Oncle Sam, c'est une différence de taille par rapport à la Corée. N'espérez pas mener de vastes percées à coup de M1 en direction d'Islamabad, ce n'est pas possible. A noter enfin le retour en grâce des Français dans un jeu américain portant sur le combat moderne. Eh oui, GMT l'a fait. La 13<sup>e</sup> DBLE de la Légion ainsi que le 2<sup>e</sup> RPIMA sont là, appuyés par deux pions de Rafale, utilisables dans NWIP ainsi que dans les précédents opus en Corée et à Taïwan. D'ailleurs, c'est bien la force de cette série qui arrive aujourd'hui à maturité : son côté boîte à outils. Avec un solide corps de règles, des ordres de bataille étendus, et de nombreuses variantes – notamment politiques – sans parler d'un suivi impeccable sur internet, les joueurs peuvent concocter facilement leur propre scénario. Côté reproche, s'il fallait en faire, la série semble être aujourd'hui à la croisée des chemins. Les auteurs seraient tentés par des règles navales encore plus fouillées, et le système de combat aérien n'est pas si réaliste que cela, en dépit de sa complexité. D'ailleurs une extension

en pré-commande chez GMT – intitulée Next War supplement #1 – introduit un autre système de gestion des avions de combat, plus en rapport avec leur utilisation réelle où des appareils, de différents types cette fois, sont mélangés afin de réaliser une frappe aérienne. Cette extension est pour l'instant téléchargeable gratuitement, alors autant ne pas s'en priver (elle introduit aussi le concept de guerre sur internet). NWIP n'en demeure pas moins le meilleur des trois jeux de la série pour découvrir le système, histoire de se rôder avant une suite déjà dans les tuyaux, bien plus proche de nous et un brin effrayante, Next War : Poland.

Nicolas SEVAUX

### NW : INDIA-PAKISTAN

**Qualités :** Matériel impeccable, jeu le moins compliqué des Next War, idéal pour s'initier en douceur à la série. Règles bien rodées et théâtre d'opérations à découvrir.

**Défauts :** Règles bien expliquées mais nombreuses, surtout avec le jeu avancé. Attention à ne pas en oublier en route. Errata/précisions incontournables sur le site de GMT. Absence totale et complète de « brouillard de la guerre ».