



peu d'embonpoint par rapport au précédent disponible dans *Next War: India Pakistan*, en passant de 40 pages à 44 pages. Idem pour les règles spécifiques qui passent de 28 à 32 pages. Tout est de qualité irréprochable, comme toujours chez GMT.

Pas de révolution avec les nouvelles règles

Je ne reviendrai pas sur les règles standard et avancées du jeu, elles sont entièrement et gratuitement disponibles sur le site de GMT dans leur dernière version. Ces règles sont globalement de facture très classique, sans concepts forcément novateurs, si ce n'est une séquence de jeu asymétrique en faveur du camp doté, à un moment de la partie, de « l'initiative ». Leur complexité, car la multiplication des sous-systèmes rend le jeu complexe, a pour but de détailler l'ensemble des points clés des affrontements modernes² : guerre aérienne, maritime, terrestre, forces spéciales, missiles balistiques et de croisières, létalité et rapidité des combats, importance de la détection aérienne ou électronique, rien n'est oublié.

Si les règles standards n'ont guère changé, côté règles avancées on peut noter quelques évolutions. Tout d'abord, le point dédié au mouvement d'infiltration des unités d'infanterie légère (« Light Infantry Infiltration Movement ») se retrouve dorénavant dans les règles avancées, actant le fait qu'il devient partie intégrante de la série. Concernant les forces spéciales, leur modélisation s'affine un peu plus avec l'apparition de nouveaux marqueurs (« SOF Mission Markers ») où la valeur de « Targeting » propre à chaque nation est déjà imprimée. Les règles navales avancées n'ont pas évolué, mais les valeurs de défense anti-aérienne de chaque type de groupe naval ne sont plus dans le livret de règles, mais directement imprimées sur la carte stratégique. Le point consacré aux défenses aériennes demeure identique aux

1- Une task force amphibie japonaise et la brigade de fusiliers marins nippons qui va avec.
2- A raison de 12 km par hexagone, un tour de jeu équivalant à trois jours et demi, unités à l'échelle bataillon/brigade voir division dans d'autres opus, groupes navals et escadres d'une vingtaine d'aéronefs.
3- Anti Access/Area Denial

NEXT WAR: POLAND LE GRAND RETOUR DU FRONT DE L'EST

La série *Next War* confirme son statut incontournable de système référence sur le combat moderne avec la sortie, chez GMT, de *Next War: Poland*. Tout est là, dans le jeu de Mitchell Land, pour comprendre la situation politique tendue qui prévaut actuellement à l'est de l'Europe autour des états baltes. Même si, Estonie, Lettonie et Lituanie sont par certains aspects les grands absents de *NWP*.

Brillamment ressuscité en 2012, la série *Next War* de GMT quitte enfin l'Asie pour se pencher sur un autre point chaud du globe. Et malheureusement pour nous, il s'agit de l'Europe. Plus particulièrement de l'Europe de l'est et des trois états baltes nés, dans leur forme contemporaine, le 4 septembre 1991, quelques mois avant que l'Union soviétique ne disparaisse.

Ce quatrième opus de la série *Next War* se déroule à nos portes avec en toile de fond le révisionnisme géopolitique russe. Membres de l'OTAN depuis mars 2004, les états baltes redoutent aujourd'hui que leur sécurité ne soit menacée par une Russie avide de « grandeur passée ».

Le postulat de base de *NWP* est donc des plus simples : la Russie envahit les états baltes et dans la foulée, voire simultanément... la Pologne. C'est sur ce dernier point où le bât blesse, mais nous y reviendrons ultérieurement.

Première constatation, la boîte de *NWP* est bien remplie. On y trouve deux cartes de 55 x 85 cm. L'une stratégique découpée en zones terrestres ou maritimes centrée sur la Baltique. L'autre opérationnelle avec hexagones représentant un très vaste nord-est polonais. On trouve également 912 pions, dont 56 de remplacement pour les précédents opus (avec des valeurs un peu revues pour les F-35 US) et deux nouveaux pions pour *Next War: Taiwan*¹, huit aides de jeu, un dé à dix et deux livrets de règles. L'un spécifique à *NWP* et l'autre regroupant les nouvelles règles standard et avancées applicables à l'ensemble des jeux de la série. Un dernier livret qui a pris un



La carte stratégique avec zones maritimes, zones terrestres et « Air Display », c'est la grande nouveauté de *NWP*. Au début on a du mal à s'y faire, mais avec un peu de temps et de pratique il n'y a rien d'insurmontable. Côté naval, les mouvements ne seront pas étourdissants. Deux, trois, allez quatre zones, ce sera un maximum dans une partie...



les états baltes, voire la Baltique, sont en fait déjà pistés par les S-400 russes.

Des cioux inamicaux

Concrètement, dans *NWP*, les appareils de l'Otan – sauf missions de supériorité aérienne – sont toujours soumis à des tests de détection puis d'attaque par les SAM soviétiques... pardon, russes. Cela

vaut également pour le transport aérien, les opérations aéroportées et l'utilisation de toute forme d'aéromobilité... Une sacrée épine dans le pied pour les « alliés » puisque, traditionnellement dans la série *Next War*, le gros avantage, pour ne pas dire l'atout majeur, des forces occidentales, USA en tête, a toujours été de pouvoir disposer de forces

MITCHELL LAND & NEXT WAR POLAND

Mitchell Land, l'auteur de *Next War: Poland*, n'est plus vraiment à présenter, c'est lui qui a brillamment repris la série *Next War* en 2012, initialement lancée par le patron de GMT, Gene Billingsley en 1992 avec *Crisis: Korea 1995*. Il est également le co-auteur d'un autre wargame emblématique de GMT, *Silver Bayonet*, paru en 1990, et dont une luxueuse édition anniversaire a vu le jour en 2015 (voir *VV* 132).

VaeVictis : bonjour Mitchell, merci à nouveau de répondre aux questions de *VaeVictis* concernant ton dernier jeu, *Next War: Poland*.

Mitchell Land : en préambule, je remercie *VV* de me donner l'opportunité de partager mes points de vue sur différents aspects de la série *Next War*.

VV : en l'état, ne trouves-tu pas que les règles navales sont un peu alambiquées et qu'au final elle ne se marie pas très bien avec les règles terrestres et aériennes.

ML : la série *Next War* est d'abord et avant tout centrée sur le combat terrestre. D'évidence, avec *Next War: Taiwan*, j'ai dû ajouter des règles navales plus détaillées. Mon objectif a toujours été de rester à un certain niveau d'abstraction afin de demeurer concentré sur

les aspects terrestres du jeu. Au final j'estime que le volet naval est suffisamment équilibré entre détail et abstraction. Après, je comprends et je suis conscient que certaines personnes puissent avoir du mal à appréhender les règles navales du jeu.

VV : ne faudrait-il pas alors envisager un système plus détaillé ?

ML : oui, tout à fait, mais pas dans la série *Next War*. Cela pourrait être un système naval autonome et séparé, plus détaillé, en rapport avec la série *Next War*, mais pas intégré à *Next War*. Ensuite, il pourrait y avoir des règles pour interagir avec les différents jeux de la série, ensuite je ne dis pas que je vais créer un tel système, bien que ce soit une possibilité.

VV : conquérir les pays baltes n'est pas très difficile dans *NWP*, alors pourquoi après une telle victoire les Russes voudraient-ils s'en prendre à la Pologne ? N'aurait-il pas fallu centrer la carte encore plus au nord et à l'est, afin d'avoir plus de territoire lituanien et l'ensemble de l'oblast de Kaliningrad ?

ML : déplacer la carte vers le nord n'aurait pas pu permettre de placer Varsovie sur la carte. Et pour moi, dans un jeu qui a « Pologne » dans son titre, la présence de Varsovie était indispensable. Ensuite,



Dès les premières heures de l'agression russe, l'île de Gotland, possession suédoise et clé de la Baltique, fait l'objet d'un assaut aérien russe majeur.

aériennes nombreuses et supérieurement équipées. Mais, dans NWP, avant de pouvoir utiliser vos A-10 Thunderbolt en Pologne contre les brigades de T-90 russes, il faut se débarrasser des S-400. Et à l'usage, c'est plus long, plus risqué, bref plus compliqué que lors des précédents opus où quelques missions « Wild Weasel » habilement menées, appuyées par des raids de forces spéciales, suffisaient rapidement à paralyser les « Air Defense



L'enclave russe de Kaliningrad sur la carte stratégique. Un nid à missiles S-400, puissamment défendus.

Network » nord-coréens, pakistanais, voire même chinois. Changement de paradigme donc, il va ainsi falloir, côté allié, se battre sans disposer de « cieus » forcément amis. Ultime changement, la disparition des règles consacrées spécifiquement aux « Cruise Missiles ». Il est dorénavant question de « Theater Weapons » regroupant ainsi dans une même catégorie les missiles de croisière et les missiles balistiques type SCUD. Les règles propres à chaque système d'arme sont, comme par le passé, développées

plus avant dans les règles spécifiques de NWP. Des règles spécifiques qui représentent d'ailleurs le gros morceau du jeu en raison de l'utilisation d'une (grande) carte stratégique pour résoudre les opérations navales en mer Baltique mais aussi les affrontements terrestres dans les états baltes. Eh oui, Estonie, Lettonie, Lituanie ne sont pas modélisées dans le jeu sur une carte à hexagones ! Territoires trop vastes et affrontements trop déséquilibrés de toute façon, explique Mitchell Land dès les premières lignes de ses notes de conception.

Sur la forme, oui l'auteur du jeu a raison : représenter les états baltes, environ un tiers de la France en superficie, à raison d'un hexagone les 12 km, cela risquait d'augmenter considérablement le prix du jeu via l'ajout d'au moins deux à trois cartes supplémentaires. Sur le fond, les états baltes ne sont pourtant pas aussi démunis que cela puisque, ces derniers mois, leurs ordres de bataille respectifs ont considérablement évolué, renforcés en plus par le déploiement de l'équivalent d'une brigade mécanisée lourde de l'Otan sur leur territoire, ce qui n'est malheureusement pas pris en compte dans le jeu. NWP propose donc de simuler l'invasion des états baltes, par les Russes, sur une carte à zones, avec des règles un brin alambiquées pour gérer tout cela. Au total, cinq pages de règles supplémentaires sont là pour détailler

les interactions entre la carte stratégique et la carte opérationnelle, tant du point de vue terrestre que maritime. Beaucoup de subtilités sont introduites, notamment en raison des spécificités propres à chaque zone représentée sur la carte stratégique : la mer du Nord, l'Allemagne, la Suède, les îles de Gotland et Bornholm, la Pologne, l'enclave de Kaliningrad, le sud de la Lituanie, la Russie, la mer Baltique.

La géopolitique simplifiée à l'extrême

Une fois les états baltes conquis, NWP part du principe que les Russes envahiraient dans la foulée, ou simultanément, la Pologne. Autant les craintes de l'Estonie, de la Lettonie ou de la Lituanie semblent fondées quant à leur voisin russe, autant on ne voit pas très bien pourquoi ce dernier, ayant avalé trois pays d'un coup, souhaiterait « pousser le bouchon » encore plus loin en s'en prenant à la Pologne. L'armée russe actuelle n'a probablement pas la capacité de mener une telle opération et si une invasion des états baltes peut, à l'extrême, prendre de cours l'Occident et ne susciter que de molles réactions, l'invasion de la Pologne ce serait autre chose. Les Russes joueraient gros, avec en cas d'échec la perte possible de l'enclave de Kaliningrad. Au final NWP prend ainsi des libertés avec la situation géopolitique actuelle, nous présentant des Russes à la mode « Pacte de Varsovie 1980 », prêts à débouler, non pas de la trouée de Fulda, mais de celle de Suwalki, plein ouest, en direction de la Vistule. En réalité, ce n'est pas ce qui inquiète aujourd'hui l'Otan. Les stratèges occidentaux ne redoutent pas une invasion russe de la Pologne, via Suwalki, mais plutôt la fermeture de ce corridor d'une petite centaine de kilomètres de long aux frontières polonaises et lituaniennes, seule voie d'accès terrestre aux états baltes, pour l'Otan, en cas d'agression russe. Et, pour fermer cette trouée, nul besoin d'entrer en territoire polonais. Il suffit à des troupes russes de l'enclave de Kaliningrad de rester du côté lituanien de la frontière, jusqu'à atteindre la Biélorussie. Le territoire lituanien est violé, pas celui de la Pologne, l'impact



L'armée de terre française disponible dans NWP. Les unités sont bien notées, le facteur de mouvement relativement bas des alpins et autres troupes de marine bien vu (les VAB sont au bout du rouleau). Reste qu'ils auraient du être classés mécanisés et pas motorisés (ils ne sont pas montés sur camion). Il ne manque plus que la 2^e brigade blindée et la 6^e brigade légère blindée, soit deux pions, et tout sera là... Côté aviation ça tient la route, mais pas question de mener une guerre d'usure, les effectifs l'empêcheraient. En dessous, une (infime) partie des forces russes...

politique n'est pas le même. Dans NWP, les Russes semblent inaccessibles à de telles finesses qui n'ont rien de byzantines pourtant et foncent joyeusement dans le tas. Pire, la fameuse trouée est mal cartographiée dans le jeu. Si la ville de Suwalki, en Pologne, est bien sûr la carte, par contre au-delà, vers le nord-est, c'est le désert. C'est dommage car il manque en fait plusieurs agglomérations tant dans l'enclave russe de Kaliningrad qu'en territoire lituanien, c'est le cas de Marijampolė (50 000 habitants). Toujours dans le rayon des approximations, on peut citer l'absence totale de certains quartiers généraux d'importance, l'Eurocorp notamment, l'omission des « EU Battlegroup », l'oubli de la brigade tripartite polono-lituanio-ukrai-

nienne, et la non prise en compte des unités de la « Nato's Enhanced Forward Presence ». Depuis 2017, quatre bataillons d'infanterie mécanisée, appuyés par des chars et de l'artillerie sont ainsi déployés du nord au sud des Pays baltes jusqu'au nord-est de la Pologne. A la place, le joueur de l'Otan piochera au hasard deux unités dans un bol à la composition plus ou moins « consistante » en fonction du degré de surprise obtenu par le joueur russe. Rien à voir donc avec la réalité. A l'inverse, côté aérien, l'Otan est à la fête, avec une unité aérienne complète (une vingtaine d'appareils) de la « Baltic Air Policing Mission » déployée dès le début de la partie. Dans les faits l'Otan, depuis deux ans et demi, ne déploie que deux flight de quatre appareils

L'invasion de la Pologne a commencé. L'armée biélorusse fonce sur Varsovie, seule obstacle avant la capitale polonaise, la ville de Bialystok et les paras US de la 82^e aéroportée. Vers un Bastogne polonais ?



MITCHELL LAND & NEXT WAR POLAND (SUITE)

Pour le reste, notamment « la Nato's Enhanced Forward Presence », ce genre d'unités à l'organisation fluctuante est représenté par la règle spécifique 17.2.3.1. **VV** : le prochain supplément Next War a été annoncé par GMT, pouvez-vous nous en dire plus ? **ML** : nous allons offrir aux joueurs la possibilité de jouer la suite de chacun des conflits proposés par les quatre jeux de la série. Le camp vaincu va ainsi pouvoir mener une guerre d'insurrection. Il disposera de pions dont les valeurs seront cachées au joueur COIN (Counter-insurgency). Ce dernier aura de nouveaux pions pour « casser » certaines de ces unités afin de les disperser sur le territoire nouvellement conquis. L'impact en terme de nouvelles règles sera minime, mais les joueurs devront appréhender la carte et les forces à leur disposition avec un état d'esprit entièrement neuf. Ce dernier point

a toujours été pour moi un objectif clé de la série Next War : présenter des perspectives à chaque fois différentes en gardant le même corps de règles. **VV** : la plupart des points chauds du globe ayant retenu votre attention, vers quelle destination devrait aller, selon vous, le prochain Next War ? **ML** : on me pose souvent cette question et hormis bien évidemment le Moyen-Orient, il existe des endroits où la situation actuelle demeure tendue. Après il faut que l'ordre de bataille soit suffisamment dense sur le terrain et que la zone géographique concernée ne soit pas trop vaste pour retenir mon attention. Trois zones d'affrontement potentielles me semblent pour l'instant intéressantes : Chine vs Vietnam, Chine vs Russie et Grèce vs Turquie. L'opposition Chine/Vietnam est tentante car elle introduirait de nouveaux types de terrain, la possibilité

de relier le jeu avec NWK, NWT et même NWIP. Un affrontement russo-chinois nécessiterait des règles particulières pour traiter la gigantesque frontière qui sépare les deux pays. Il faudrait se focaliser sur un espace spécifique et traiter le reste avec une carte stratégique. Mais, c'est l'opposition gréco-turque qui m'intrigue le plus. J'envisage une brutale escalade, qu'elle qu'en soit la raison, qui déboucherait sur une guerre ouverte entre les deux pays. Avec la Turquie de plus en plus proche de Moscou, la possibilité qu'ils quittent l'Otan et que les Russes interviennent de leur côté, tout cela peut constituer un scénario « séduisant ». Le problème majeur, c'est « l'empreinte » de la carte. La carte opérationnelle représenterait la frontière gréco-turque, le reste, les îles notamment, nécessiteraient une carte stratégique. **VV** : merci Mitchell.

Trouée de Suwalki, à une vingtaine de kilomètres des frontières lituaniennes et de l'enclave de Kaliningrad. Paras français, belges et américains vont avoir fort à faire face aux troupes mécanisées russes.



tous les six mois environ sur les aéroports de Siauliai en Lituanie et Ämari en Estonie. Plus équivaldrait à un suicide organisé puisque ces bases n'ont pas d'abri en dur, sans parler de leur proximité avec les S-400 russes. Enfin, Mitchell Land voit des unités d'infanterie légère partout, à croire que les armées de l'Otan sont restées trop longtemps au soleil. Les Jaeger allemands dotés d'APC Boxer flambant neuf (33 tonnes, calibre 50 ou lance-grenades 40 mm), infanterie légère ; le 1^{er} RI et ses VAB vieillissants, infanterie légère ; les « Battalion Group » canadiens dotés de LAVIII (17 tonnes, un canon de 25 mm), infanterie légère ; idem pour des unités italiennes ou espagnoles et pareil pour les brigades d'infanterie de montagne françaises et allemandes pourtant équipées d'AMX-10RC, de VAB, d'APC Boxer ou de chenillés Bv206S. Que ces unités puissent, dans le cadre d'un déploiement à l'étranger, agir comme de l'infanterie légère, oui. Mais pas contre l'armée russe dans la plaine polonaise. Elles partiraient au combat avec leur dotation normale en véhicule blindée, qui est à chaque fois très importante. Mais le pompon est tout de même atteint avec le bataillon des « scouts » estoniens estampillé lui aussi « infanterie légère ». Le gouvernement de cet état balte a cassé sa tirelire en 2014 afin de se procurer 44 CV90s, tous attribués à son bataillon d'éclaireur. Une unité qui porte bien mal son nom, car les éclaireurs estoniens chevauchent en fait l'un des IFV les plus puissants au monde pesant 35 tonnes et doté d'un canon de 35 mm... Rien à voir avec de l'infanterie légère. Et je ne parle pas de la façon dont la Biélorussie est

traitée dans le jeu : allié inoxydable de Moscou. La réalité est bien plus complexe et si sans conteste la Biélorussie pourrait tout à fait se battre « avec » la Russie, il n'est pas du tout certain qu'elle ait envie de se battre « pour » la Russie. Une nuance de taille absente de **NWP**. Seule concession, tout de même, à la chose politique dans **NWP**, l'arrivée des renforts alliés qui dépend de la rapidité avec laquelle les nations de l'Otan remplissent leurs obligations au titre de l'article 5 du traité de l'Atlantique nord. Etrangement les forces américaines ne sont passées à une telle restriction, alors que vu la situation actuelle, des USA qui resteraient l'arme au pied face à une crise majeure en Europe, ce n'est pas une utopie. Une règle optionnelle, assortie d'un savoureux jeu de mots, envisage néanmoins une absence de réaction US : la règle spécifique 16.10, « Article 5 Trumped »...

Une carte un peu hors sujet

En termes de scénarios, huit au total sont proposés. Ils simulent la variété des situations possibles dans **NWP**. Les joueurs pourront envahir les pays baltes sur la carte stratégique ou, toujours sur la même carte, simuler les difficultés que rencontreraient les flottes de l'Otan à évoluer en mer Baltique. De façon un peu utopique, le premier des scénarios standard, intitulé « Suwalki Gap », voit des unités américaines, polonaises, françaises et belges essayer de résister à une improbable invasion russo-biélorusse, non pas en territoire lituanien, mais en Pologne. Mais le pire est à venir avec « Siege of Warsaw » où paras américains, britanniques,

italiens et polonais résistent comme des lions dans une capitale polonaise en ruine, assiégée par l'armée allemande... non l'armée rouge... non, non, non, l'armée... russo-biélorusse. Bref, le problème avec **NWP**, c'est bien son titre. On se bat en Pologne, pour sauver la Pologne, alors que dans la réalité ce sont les Baltes qui sont menacés. Alors qu'aurait-il fallu faire pour rectifier le tir, tout en maîtrisant le prix du jeu ? Probablement en recentrant la carte sur le sud de la Lituanie, l'enclave de Kaliningrad à l'ouest, la Biélorussie à l'est et la Pologne au sud jusqu'à la ville d'Augustov. C'est cet espace qui serait crucial en cas d'attaque des états baltes par les russes ou de contre-offensive de l'Otan. Après, faut-il acheter **NWP** ? Oui bien sûr. En dépit de ses imperfections, le jeu n'en demeure pas moins un formidable outil pour comprendre la problématique militaire à l'est de l'Europe. Tout est là, parfois de manière maladroite ou approximative, mais l'importance de l'île de Gotland est bien simulée, idem avec une armée russe justement représentée, souple, rapide, régénérée, dotée d'une incroyable artillerie et d'une force de missiles stratégiques ultra-puissante, en capacité de mener une *Blitzkrieg* qui pourrait surprendre. Mais ce n'est plus l'armée rouge. Les effectifs sont limités, il serait donc très difficile de conquérir trois pays et d'en mettre un quatrième à terre sur un théâtre d'opération aussi vaste. L'intérêt de **NWP** est là, apporter un début de réponses à tous ces scénarios du pire.

Nicolas SÉVAUX

NEXT WAR POLAND

Qualités : règles standard et avancées bien rodées, système de jeu qui fonctionne, situation présentée ultra-intéressante pour les Européens que nous sommes, forces et faiblesses de chaque camp globalement bien représentées.

Défauts : vision simpliste de la situation géopolitique à l'Est, confusion sur le rôle de la trouée de Suwalki, ordre de bataille des armées européennes parfois approximatif. Et comme toujours dans la série Next War, surnotation des forces américaines, notamment certains aéronefs de nouvelle génération qui ne sont pourtant pas encore totalement opérationnels.