

Suffren aux Indes (1782-1783)

Un jeu de Frédéric BEY

0 - Généralités

Suffren aux Indes est un jeu stratégique très simple, relatant la légendaire campagne dans l'Océan Indien du Bailli de Suffren, entre février 1782 et juin 1783. Il est conçu pour deux joueurs, l'un contrôlant les troupes et vaisseaux français, le second les troupes et vaisseaux anglais. Le jeu requiert l'utilisation d'un dé à 10 faces (noté d10), pour lequel 0 vaut zéro et non 10.

0.1 - Abréviations

Hex. est utilisé pour hexagone, PF pour point de force et PM pour point de mouvement.

0.2 - Echelle de jeu

Un tour de jeu représente trois mois de temps réel. Un hex. correspond à environ 250 km.

0.3 - Carte

La carte représente le théâtre d'opération. Une grille d'hex. y est surimprimée pour faciliter la gestion des mouvements. Il y a trois types d'hex. sur la carte : hex. terrestres (brun), hex. maritimes (bleu), et hex. côtiers - ou mixtes - (brun et bleu).

Les villes sont listées sur les Aides de jeu à photocopier (fournis au verso de la planche centrale de pions), avec l'indication du camp qui les contrôle. Sur la carte, ces mêmes villes sont dotées d'une couleur propre à leur nationalité : rouge pour les Anglais, bleu pour les Français, orange pour les Hollandais et vert pour les Portugais. La notion de nationalité n'est qu'indicative et n'influe pas sur le jeu, seule compte la notion de contrôle, indiquée sur les Aides de jeu.

Les villes contrôlées par les Hollandais sont du point de vue du jeu, considérées comme françaises (les Hollandais sont les alliés de la France). La ville portugaise (Goa) est neutre.

Exemples : Trinquemaley est une ville de nationalité hollandaise, mais elle est contrôlée par le joueur Anglais au début du jeu. Achem, contrôlée par les Hollandais est traitée comme si elle était contrôlée par les Français.

Chaque ville possède également une valeur, listé sur les Aides de jeu, qui est utilisée dans la résolution des sièges et attaques (voir 5.)

1 - Chefs et unités de combat

1.1 - Chefs

Les chefs des deux camps sont identifiés par une couleur de fond (nationalité). Les chefs sont les seuls pions présents sur la carte (avec les convois de ravitaillement). Il y a deux types de pions chefs : les *généraux* qui commandent à terre et les *chefs d'escadre* qui commandent en mer.

Chaque chef possède trois caractéristiques : une initiative, un bonus de combat et un rang. Le rang sert à déterminer le commandant en chef dans une pile. Le commandant en chef est le chef de plus haut rang, puis en cas d'égalité de meilleure initiative, puis enfin de meilleur bonus tactique.

Sur la carte, les chefs sont déployés sur leur face verso. Le verso du pion ne porte aucune autre indication que le camp d'appartenance et le type (*général* ou *chef d'escadre*), afin de permettre de jouer en « aveugle ». Les pions ne sont retournés sur leur face recto que lorsque qu'ils pénètrent dans le même hex. qu'un pion ennemi. Ils sont retournés sur leur verso dès qu'ils le quittent.

Trois chefs ont un statut de chefs « remplaçants », de Moissac, d'Hoffelize et Tippou Sahib. Ils remplacent respectivement de Tromelin, Du Chemin et Hayder Ali Khan à la date indiquée dans le scénario.

1.2 - Unités de combat

Les unités contrôlées par chaque chef sont répertoriées sur les Aides de jeux. Il n'est pas possible de transférer une unité d'un chef à un autre. Leur force est exprimée en PF (Point de Force).

L'évolution des unités est suivie grâce à ces mêmes Aides de jeu.

Troupes à pied : Les effectifs de départ sont représentés par une case pour 500 hommes (500 hommes = 1PF). A chaque fois que 500 hommes sont éliminés, une case est cochée. L'arrivée de troupes de remplacement (ex. : Tour 4) conduisent à décocher des cases, pour montrer l'augmentation des effectifs. L'effectif de départ ne peut jamais être dépassé. Le nombre total de PF disponible au début du jeu est indiqué sur les Aides de jeu, à côté du nom de chaque chef.

Vaisseaux : Chaque vaisseau est identifié par son nom (et son nombre de canons, à titre d'information historique seulement), suivi de deux cases pour indiquer s'il est endommagé ou coulé (mot générique pour refléter une destruction ou une capture, que l'on ne distinguera pas dans le jeu). Une fois coulé, un vaisseau est éliminé et ne peut être réutilisé. Lorsqu'un vaisseau endommagé est réparé, on décoche la case "endommagé" et il retrouve ses pleines capacités. Un vaisseau endommagé qui le serait à nouveau, suite à un combat ou une tempête, est définitivement coulé (cocher la case appropriée). Chaque vaisseau de ligne vaut 3PF, chaque frégate 2PF, chaque vaisseau de ligne endommagé 2PF,

chaque frégate endommagée 1PF. Les vaisseaux et frégates coulés valent 0 PF en ne peuvent plus être réparés. Le nombre total de PF disponible, au début du jeu, est indiqué sur les Aides de jeu, à côté du nom de chaque chef. Les joueurs doivent ensuite tenir les comptes de leurs PF au fil des événements.

1.3. Convoi de ravitaillement

Chacun des deux camps possède un pion *convoi de ravitaillement*. Ce convoi apparaît lors de la Phase A. de chaque tour (voir 2.), dans un des 4 hex. suivant : 0205, 0207, 0408 ou 0509. Un convoi de ravitaillement a une force de 3PF. Les convois coulés sont retirés immédiatement de la carte. Les pions convois encore en jeu sont retirés de la carte à la fin de la phase D. de chaque tour de jeu (voir 2.)

1.4. Orientation, zone de contrôle et empilement

Il n'y a pas, au regard de l'échelle du jeu, de notion d'orientation ou de zone de contrôle. Il n'y a pas non plus de limites d'empilement dans un hex. donné. Un nombre illimité de chefs des deux camps peuvent se trouver à tout moment dans le même hex.

2 - Séquence de jeu

Suffren aux Indes se joue en 6 tours, comprenant chacun plusieurs phases, qui sont détaillées ci-dessous. Les actions doivent se dérouler strictement dans l'ordre indiqué.

A. Première phase navale

Renforts et remplacements : Entrée en jeu des renforts et remplacements navals prévus par le scénario, et déploiement du convoi de ravitaillement de chaque camp.

Initiative : Les deux joueurs jettent un d10, le joueur français ajoute 2 à son résultat. On compare les deux chiffres. Le plus élevé donne l'initiative au camp concerné. En cas d'égalité, le joueur français obtient également l'initiative. Au tour 1, le joueur français a automatiquement l'initiative (pour la phase A seulement).

Mouvement : Le joueur ayant obtenu l'initiative effectue les mouvements de ses *chefs d'escadre* et de son *convoi de ravitaillement*. Le joueur adverse tente d'éventuelles interceptions pour les contrarier.

Combat : On résout les combats entre *chefs d'escadre*, dans les hex. où se trouvent des unités des deux camps opposés. On applique les résultats des combats. On résout les prises d'assaut de villes.

Mouvement et combats du joueur n'ayant pas obtenu l'initiative : on reprend dans le même ordre, pour le second joueur, les deux étapes précédentes.

B. Phase terrestre

Idem première phase navale, sauf que les renforts et remplacements ne sont que terrestres, qu'il n'y a aucun modificateur au jet de dé d'initiative, que les mouvements, interceptions et combats ne concernent que les *généraux* et que des sièges peuvent être entrepris (après les combats).

C. Seconde phase navale

Idem première phase navale, à l'exception de l'étape « Renforts et remplacements » qui n'est pas répétée.

D. Ravitaillement et réparation

Les vaisseaux d'un camp sont ravitaillés si

- . le *chef d'escadre* qui les commande se trouve dans un arsenal (ville identifiée par une ancre sur la carte) contrôlé par son camp (ou par un allié) ;
- . le *chef d'escadre* qui les commande se trouve dans un hex. côtier ET le convoi de ravitaillement est empilé avec le *chef d'escadre*.

Les vaisseaux endommagés, qui sont ravitaillés, sont automatiquement réparés, les autres demeurent endommagés.

Les convois de ravitaillement sont retirés de la carte.

E. Fin de tour

Enregistrement des points de victoires acquis, lors du tour, et avance du marqueur tour d'une case.

3 - Mouvement et interception

3.1 - Mouvement

Les capacités de mouvements sont uniformes : 3 PM par phase terrestre pour les *généraux*, 10 PM par phase navale pour les *chefs d'escadres* et les *convois de ravitaillement*. Le coût d'un hex. est uniformément de 1PM. Les *généraux* ne peuvent se déplacer ou stationner que sur des hex. terrestres ou côtiers (mixtes), les *chefs d'escadre* et les *convois de ravitaillement* que sur des hex. maritimes ou côtiers (mixtes). Dans les hex. côtiers (terre + mer), même s'ils sont empilés, les *généraux* sont considérés sur terre et les *chefs d'escadre* et les *convois* en mer : ils ne sont pas activés au cours des mêmes phases de jeu et, en cas de combat ou d'interception, ils constituent deux piles différentes, qui résoudront séparément leurs actions.

Transport : Des *généraux* peuvent être convoyés par des *chefs d'escadre*. Pour cela ils doivent débiter et terminer la phase de jeu dans le même hex. Le ratio de transport requis est d'un PF de troupes transportées pour un PF de navire. Ce ratio est vérifié au regard des unités commandées par les chefs en

questions (voir Aides de jeux). Si, à un moment donné, ce ratio n'est plus respecté, avant que les troupes ne soient débarquées, les PF terrestres en surplus sont éliminés.

Procédure de transport : A la fin des de mouvements, lors de la phase terrestre, le joueur place un marqueur « transport » sur le général qui souhaite être convoyé (et qui doit être dans le même hex. qu'un chef d'escadre). Le transport (mouvement) s'effectue au cours de la phase navale suivante. Au début de la phase terrestre suivante, le marqueur est retiré, le débarquement est effectué et le général peut se déplacer librement. Tant que le marqueur transport est sur le pion général, celui-ci est considéré comme en mer et ne peut ni effectuer d'interception ni combattre sur terre.

Île de France : Très éloignée de la zone principale de la guerre, l'île de France, base principale des Français dans l'Océan Indien, est cependant représentée sur la carte. Un *chef d'escadre* situé à Port-Louis souhaitant rejoindre l'Inde, doit procéder comme suit :

- 1^{er} mouvement, Port-Louis vers hex. Transit B pour un coût de 10 PM
- 2^e mouvement, hex. Transit B vers transit A pour un coût de 10 PM
- 3^e mouvement libre depuis l'hex. Transit B

On procède de même en sens inverse.

3.2 – Interception

Principe : Une interception consiste à tenter d'interrompre un mouvement adverse pour engager un combat. Elle est possible dans les cas suivants :

Un *général* peut tenter d'intercepter un *général* ennemi faisant mouvement au travers de l'hex. dans lequel il se trouve. Un *chef d'escadre* peut tenter d'intercepter un *chef d'escadre* ou un *convoy de ravitaillement* adverse faisant mouvement au travers de l'hex. où il se trouve ou au travers d'un hex. adjacent au sien. Un *général* ne peut jamais intercepter un *chef d'escadre* (ou un convoi) et vice-versa. Si plusieurs *généraux* ou *chefs d'escadre* sont empilés, ils doivent tenter ensemble l'interception (tous les *généraux* ou tous les *chefs d'escadre*). On considère que c'est le commandant en chef de la pile qui la tente. Un *général* ou un *chef d'escadre* (ou une pile) ne peut tenter qu'une interception par phase terrestre ou navale.

Résolution : Le joueur jette un d10 pour le *général* ou le *chef d'escadre* tentant l'interception (le commandant en chef pour une pile). Si le résultat est supérieur à son initiative l'interception est réussie, si le résultat est inférieur ou égal à son initiative, l'interception est manquée.

En cas d'interception manquée, le chef tentant l'interception reste sur place et le chef ennemi peut continuer son mouvement comme il le souhaite.

En cas d'interception réussie, le chef ennemi doit arrêter définitivement son mouvement. Le chef ayant réussi l'interception doit immédiatement l'attaquer. Pour cela, un *chef d'escadre* ayant réussi une interception dans un hex. adjacent peut être conduit à se déplacer immédiatement d'un hex. (sans coût en PM), pour réaliser l'attaque. Le combat est résolu comme décrit en 4., comme un combat standard.

3.3 - Tempêtes

Dès qu'un *chef d'escadre* ou un *convoy de ravitaillement* (ou une pile) effectue un mouvement au cours duquel il emprunte au moins un hex. maritime (ie : non côtier), le joueur doit lancer un d10.

Si le résultat est 0, le chef d'escadre (ou la pile), est pris dans une tempête. Le joueur lance une seconde fois un d10.

- Si le résultat est 0, 1 ou 2 : pas d'effet.
- Si le résultat est 3, ou 4 : 20 % des navires de la pile (arrondi à l'entier inférieur), au choix du joueur, sont endommagés (cocher les cases sur l'Aide de jeu). *Note : Cela signifie qu'il faut au moins 5 navires dans la pile pour qu'un navire soit endommagé...* ;
- Si le résultat est 5 ou 6 : 30 % des navires (arrondi à l'entier inférieur), au choix du joueur, sont endommagés ;
- Si le résultat est 7 ou 8 : 50 % des navires de la pile, au choix du joueur, sont endommagés ;
- Si le résultat est 9 : tous les navires sont endommagés.

Note : Un *convoy de ravitaillement* compte pour 1 navire, pour le décompte des dommages d'une tempête. Un navire déjà endommagé, qui est à nouveau endommagé suite à une tempête, est coulé !

Mousson : Au début de la phase D. du Tour 4, tous les *chefs d'escadres* qui ne se trouvent pas dans un arsenal sont automatiquement pris dans une tempête (effectuer uniquement le « second » lancé de d10 pour en mesurer les effets).

4 - Combat

Le combat n'est pas obligatoire, sauf en cas d'interception réussie.

Une pile combat forcément de façon solidaire. Tous les membres d'une pile attaquent ou sont attaqués obligatoirement en même temps. *Généraux* et *chefs d'escadres* ne peuvent jamais se combattre (les uns sont à terre et les autres en mer, même s'ils sont dans le même hex.).

Exception : voir troupes transportées.

4.1 Combat naval

Un combat naval peut survenir lorsque que deux *chefs d'escadre* (ou piles) ennemies sont dans le même hex. à la fin d'un mouvement ou suite à une interception réussie. La Table de combat naval en détaille les résultats (voir 6.).

Décision de combattre : Le joueur qui vient d'effectuer son mouvement ou de réussir l'interception est appelé l'attaquant, l'autre le défenseur. L'attaquant décide s'il veut ou non engager le combat (obligatoire si interception). Si l'attaquant choisit la bataille, soit le défenseur l'accepte, soit il tente de l'éviter. Le joueur défenseur lance dans ce cas un d10 et y retranche 1 si le commandant en chef attaquant à une initiative de 1 ou 2. Si le résultat est strictement supérieur à l'initiative du commandant en chef défenseur, la bataille est évitée. En cas d'interception réussie, la bataille est obligatoire et ne peut être évitée.

Convois de ravitaillement et bataille navale : Les convois ne peuvent jamais engager seuls le combat contre un ennemi. S'ils sont partie prenante d'un combat, alors qu'ils sont empilés avec des *chefs d'escadre* amis, leur PF ne sont pas pris en compte dans la résolution du combat. Ils ne peuvent éviter le combat que s'ils sont empilés avec un *chef d'escadre* ami qui parvient à l'éviter. S'ils sont attaqués alors qu'ils sont seuls dans un hex., ils doivent obligatoirement accepter le combat (résolu avec leur valeur de 3 PF).

Bataille : Elle se déroule en un nombre illimité de séquences attaque / défense. L'attaquant calcule le rapport de force (arrondi en faveur du défenseur), jette un d10 et résout l'attaque à l'aide de la Table de combat naval. Le défenseur fait ensuite de même et les résultats de la séquence attaque / défense sont ensuite appliqués simultanément (cocher les cases sur les Aides de jeu). Lorsqu'un des deux joueurs veut arrêter la bataille, il lui suffit de passer son tour dans la séquence attaque / défense (possible uniquement à partir de la seconde séquence). La bataille est alors terminée. Le joueur ayant décidé d'arrêter le combat fait retraite d'un hex. (sans aucune contrainte, l'hex. n'a pas besoin d'être vide d'ennemis). Une bataille évitée (voir ci-dessus) est résolue par une seule attaque (pas de défense dans la séquence), c'est le seul cas où la première séquence attaque / défense n'est pas résolue dans son intégralité. Le *chef d'escadre* évitant la bataille fait également retraite d'un hex., sans aucune contrainte.

Note : Les généraux transportés n'ont aucun impact sur le résultat des batailles navales. Le ratio PF troupes transportées / PF vaisseaux doit cependant être vérifié après la bataille, les PF de troupes transportées en surplus étant éliminées (voir 3.1)

4.1 Combat terrestre

Un combat terrestre peut survenir lorsque que deux *généraux* (ou piles) ennemies sont dans le même hex. à la fin d'un mouvement ou suite à une interception réussie. La Table de combat terrestre en détaille les résultats (voir 6.)

Décision de combattre : Le joueur qui vient d'effectuer son mouvement ou de réussir l'interception est appelé l'attaquant, l'autre le défenseur. L'attaquant décide s'il veut engager le combat (obligatoire si interception). Si l'attaquant choisit la bataille, soit le défenseur l'accepte, soit il tente de l'éviter. Le joueur défenseur lance dans ce cas un d10, si le résultat est strictement supérieur à l'initiative du commandant en chef, la bataille est évitée. S'il y a une ville contrôlée par un des deux joueurs dans l'hex., son possesseur peut choisir de s'y enfermer avant la bataille. Dans ce cas il n'y a pas bataille, mais siège (voir 5.). En cas d'interception réussie, la bataille est obligatoire, sauf si le général intercepté se réfugie dans une ville contrôlée.

Bataille : Elle se déroule en un nombre illimité de séquences d'attaque / défense, de manière parfaitement identique aux combats navals, mais en utilisant la Table de combat terrestre (voir 6.).

5. Siège et attaques de villes

Les villes occupées par des généraux doivent être assiégées, les villes vides de généraux doivent être prises d'assaut. Les sièges et les prises d'assaut ont lieu après les combats navals ou terrestres. Un chef ayant effectué et gagné une bataille peut entreprendre un assaut ou un siège, dans le même hex., au cours de la même phase.

Prise d'assaut : Toutes les villes peuvent être prises d'assaut par des *généraux* ou des *chefs d'escadre*, sauf Calcutta et Chandernagor qui ne peuvent être attaqués que par des *généraux* (ce ne sont pas des ports). L'assaut est résolu de la façon suivante : si un chef est présent dans un hex. contenant une ville ennemie à la fin de ses mouvements et qu'aucun chef ennemi n'est présent dans l'hex., il peut l'attaquer. Le joueur lance un d10, ajoute 1 au résultat si l'initiative du chef attaquant est de 1 ou 2 ou retranche 1 sinon. Si le résultat est strictement supérieur à la valeur de la ville (voir Aide de jeu), la ville est prise (marquer le changement de contrôle sur les Aides de jeu). Si l'assaut a échoué, une nouvelle tentative ne pourra pas avoir lieu avant la phase navale ou terrestre suivante.

Siège : Dès qu'un général choisit de s'enfermer dans une ville, et que son adversaire choisit de l'attaquer, il y a siège (placer un marqueur). Seul un *général* peut entreprendre un siège, un *chef d'escadre* ne le peut pas.

Le siège est résolu comme suit : le joueur qui entreprend le siège lance un d10. On applique ensuite les modificateurs au dé suivants :

- + le bonus de combat du commandant en chef assiégeant
- le bonus de combat du commandant en chef assiégé
- + 2 si un chef d'escadre du même camp que l'assiégeant est présent dans le même hex., sans qu'un chef d'escadre du camp adverse ne le soit aussi.
- + 1 à partir de la deuxième tentative consécutive de siège, sans sortie réussie (même si on est dans le même tour de jeu – ex. : deuxième phase navale d'un même tour -).

Si le résultat du d10 modifié est strictement supérieur à la valeur de la ville (voir Aide de jeu), la ville tombe et le siège est terminé. Sinon, le siège pourra être renouvelé lors de la phase terrestre suivante.

Si la ville tombe, le général qui l'occupait capitule : la moitié de ses PF, arrondis à l'entier inférieur, sont éliminés (les rayer sur l'aide de jeu). Le général est remis en jeu dans la ville contrôlée la plus proche, au cours de l'étape « Renforts et remplacements » de la phase B. du tour suivant. Il pourra éventuellement recevoir ultérieurement de nouvelles forces (remplacements du tour 4).

Remarque : Les sièges de l'époque se terminaient le plus souvent par la reddition avec les honneurs de la garnison, à qui le vainqueur laisse la liberté, en échange de l'évacuation de la place. C'est pour cette raison que la moitié des PF sont maintenus en jeu.

Si l'hex. est occupé par un chef d'escadre du camp de l'assiégé, sans qu'un chef d'escadre du camp de l'assiégeant soit présent, le siège échoue obligatoirement (le général assiégé reste cependant assiégé, il ne peut pas quitter la ville sans tenter une sortie, ou librement par mer, via un transport naval).

Sortie : Un général assiégé peut tenter une sortie lorsque vient son tour de jouer, au cours de la phase B. Il effectue alors une bataille terrestre classique. Si c'est lui qui décide d'arrêter le combat, il retourne dans la ville et le siège se poursuit. Si c'est son adversaire, le siège est interrompu (enlever le marqueur).

6. Tables

Table de combat naval

Dé modifié

Ratio	0 ou -	1	2	3	4	5	6	7	8	9 ou +
1 / 2 ou -	1aC	2aE	1aE	Rien	Rien	1aE/ 1eE	1aE/ 1eE	1eE	1eE	1eE
1 / 1	1aE	1aE	Rien	Rien	1aE/ 1eE	1aE/ 1eE	1eE	1eE	1aE/ 2eE	1aE/ 1eC
3 / 2	Rien	Rien	1aE/ 1eE	1aE/ 1eE	1eE	1eE	1eE	1aE/ 2eE	2eE	1aE/ 1eC
2 / 1 ou +	Rien	1aE/ 1eE	1aE/ 1eE	1eE	1eE	1eE	1aE/ 2eE	2eE	1aE/ 3eE	1eC

1eE = un navire adverse endommagé, 1eC idem coulé etc.

1aE = un navire ami endommagé, 1aC idem coulé etc.

ATTENTION : les notions «adverse» et «ami» sont inversées, dans la même séquence attaque/défense, en fonction de qui lance le dé !!!

Exemple : un joueur attaque à 1/1 et obtient 4 du d10 modifié, puis le défenseur, à 1/2 obtient 7 au dé modifié. Les résultats sont appliqués simultanément : 1aE + 1eE puis 1eE. L'attaquant initial a deux navires endommagés, le défenseur 1 seul.

Note : Les pertes sont réparties entre les navires et convoi d'un même camp au libre choix du joueur qui les contrôle.

Modificateurs :

- + bonus de combat du commandant en chef attaquant
- bonus du commandant en chef défenseur
- 2 si la majorité des vaisseaux de la force sont endommagés

Table de combat terrestre

Dé modifié

Ratio	0 ou -	1	2	3	4	5	6	7	8	9 ou +
1 / 2 ou -	3a / 1e	2a / 1e	1a	Rien	Rien	1a / 1e	1a / 1e	1e	1e	1e
1 / 1	1a	Rien	Rien	1a / 1e	1a / 1e	1e	1e	1e	1a / 2e	2e
3 / 2	Rien	Rien	1a / 1e	1a / 1e	1e	1e	1e	1a / 2e	2e	2e
2 / 1 ou +	Rien	1a / 1e	1a / 1e	1e	1e	1e	1a / 2e	2e	1a / 3e	3e

1e, 2e ou 3e = nombre de PF ennemis perdus.

1a, 2a ou 3a = nombre de PF amis perdus.

ATTENTION : les notions «adverse» et «ami» sont inversées, dans la même séquence attaque/défense, en fonction de qui lance le dé !!!

Note : Les pertes sont réparties entre les généraux d'un même camp au libre choix du joueur qui les contrôle.

Modificateurs :

- + bonus de combat du commandant en chef attaquant
- bonus du commandant en chef défenseur
- 1 si la force comprend une majorité de cipayes ou d'indigènes
- 1 si l'hex. contient une ville contrôlée par l'ennemi et pas de ville contrôlé par le camp ami
- 1 si l'hex. comprend une ville contrôlée par le camp ami et pas de ville contrôlé par l'ennemi

7. Scénario

7.1 Positions de départs

Le joueur français à automatiquement l'initiative lors de la phase A du Tour 1.

Français : Suffren, de Tromelin, de Cuverville et Du Chemin (transporté) en "Transit A". Hayder Ali Khan en 0804.

Note : les 12 PF de cipayes de Du Chemin sont ignorés jusqu'à leur arrivée en renfort (voir ci-dessous).

Anglais : Hugues, W. Allen et Eyre Coote en 0904

7.2 Renforts

Français : Dès que Du Chemin à été débarqué en Inde (pas à Ceylan), entrée en jeu des 12 PF de cipayes qui sont listés dans sur l'aide de jeu. Tour 2 : d'Aymar à Port Louis. Tour 4 : de Peynier et de Bussy (transporté) à Port Louis.

Note : si Port Louis est contrôlé par les Anglais, les renforts apparaissent un tour plus tard dans l'hex. transit B.

Anglais : Tour 4 : Bickerton et Mac Leod à Bombay. Tour 5 : Stuart à Madras

Note : si une de ces 2 villes est contrôlée par les Français, les renforts apparaissent dans l'autre. Si les deux le sont, ils apparaissent le tour suivant dans n'importe quelle ville de nationalité anglaise, contrôlée par les Anglais.

7.3 Remplacements

Français : Tour 3 : de Tromelin, (limogé) est remplacé par de Moissac et Du Chemin (décédé) par d'Hoffelize (remplacer les pions). Tour 4 : Tous les généraux reçoivent 2 PF de remplacement (décocher 2 cases). Tour 5 : Hayder Ali Khan (décédé) est remplacé par Tippou Sahib (remplacer le pion).

Note : les remplacements de chefs n'ont aucun effet sur les troupes qu'ils commandent (voir Aide jeu).

Anglais : Tour 4 : Tous les généraux reçoivent 2 PF de remplacement (décocher deux cases).

7.4 Conditions de victoire

Chaque joueur marque, à la fin de chaque tour de jeu (phase F) :

1 point de victoire (PV) par frégate ennemie endommagée

2 PV par vaisseau de ligne ennemi endommagé

Chaque joueur marque, à la fin de la partie (phase F du dernier tour) :

3 PV par frégate ennemie coulée

5 PV par vaisseau de ligne ennemi coulé

2 PV par ville, non contrôlée au départ, qui est contrôlée à la fin de la partie.

-5PV pour un joueur qui a attaqué Goa (ville neutre).

Historique de l'expédition Suffren aux Indes

Pendant l'hiver 1780/81, la guerre d'Indépendance américaine bat son plein. La France, rangée aux côtés des insurgés, depuis leur succès à Saratoga, tente de mettre sur pieds une stratégie globale, pour contrer les ambitions anglaises sur tous les théâtres d'opérations. L'effort principal porte, bien entendu, sur l'Amérique, où les amiraux d'Estaing et de Grasse opèrent depuis 1778. Alors que Washington et Rochambeau vont bientôt s'attaquer à Yorktown, Suffren quitte Brest le 22 mars. Âgé de 51 ans et originaire de St Tropez, Suffren s'est vu confier par le nouveau ministre de la Marine, de Castries, douze vaisseaux - dont le Héros (74 canons), qui arbore son pavillon - pour mener une diversion aux Indes. C'est la première fois que Suffren obtient un commandement indépendant, même s'il doit se placer théoriquement sous l'autorité de l'amiral d'Orves, à son arrivée à l'île de France. Dans un premier temps, sa mission consiste à porter secours à la colonie hollandaise du Cap, que les Anglais veulent capturer. Le 16 avril 1781, Suffren surprend l'escadre anglaise de Johnstone et le convoi d'invasion du Cap, qui mouillent à la Praya, dans les îles du Cap Vert. Sans hésiter, Suffren attaque et inflige des dégâts notables aux Anglais. Mal secondé par certains de ses subordonnés, il manque cependant la destruction de l'ennemi. Il ne gagne pas moins le temps nécessaire au sauvetage du Cap, où il parvient le 21 juin. Après deux mois d'escale, Suffren appareille pour l'île de France, qu'il atteint le 25 octobre. Là, il tente de convaincre un d'Orves malade de prendre le plus rapidement possible l'offensive aux Indes. C'est chose faite en janvier 1782 lorsque son escadre réunie à celle d'Orves (18 vaisseaux de ligne au total) prend la mer vers Pondichéry. Plus de trois mille soldats, commandés par le comte Du Chemin, font partie de l'expédition. Le 22 janvier, aux abords de la côte de Coromandel, Suffren capture un vaisseau anglais de 50 canons, « L'Annibal » : c'est le premier succès de la campagne. Le 9 février, d'Orves, meurt en mer et laisse le commandement de la flotte des Indes à Suffren.

De leur côté, les Anglais ont solidement pris les choses en main. L'amiral Hugues, surnommé « Mother Hugues » par ses hommes, en raison de son obésité et de son affabilité attachantes, a enlevé aux Hollandais Trinquemaley (à Ceylan) et menace maintenant Negapatnam. Pondichéry étant ruiné, Suffren n'a pas de base solide aux Indes, il décide donc de prendre immédiatement l'initiative. En cherchant à débarquer ses troupes à Porto Novo, afin de prendre contact avec le Nabab de Mysore (Hayder Ali Khan), allié de la France, Suffren rencontre Hugues à Sadras le 17 février. En trois heures de combat acharné, Suffren parvient à faire abaisser pavillon à l'Exeter, mais ne peut empêcher Hugues de s'échapper habilement. Après quelques succès de Du Chemin à terre, Suffren retrouve Hugues au rocher de Providen, le 12 avril 1782. La bataille est à nouveau indécise et un terrible orage oblige à l'arrêt des combats tout en provoquant de nombreuses avaries. Hugues refusant de reprendre le combat, Suffren appareille finalement vers le Sud, afin de conserver l'initiative. La bataille suivante a lieu le 6 juillet, devant Negapatnam que Suffren veut reprendre aux Anglais. Pour la troisième fois face à Hugues, le combat s'avère violent mais non décisif. Même si Hugues prend la fuite, l'ampleur des dégâts empêche Suffren de tenter le siège de la ville. Il se rend alors à Gondelour, pour réparer et rencontrer le Nabab de Mysore. La mauvaise saison arrivant, Suffren va tenter et réussir le plus beau coup d'éclat de sa campagne aux Indes. Il reprend la mer le 23 août et arrive par surprise devant Trinquemaley le 25. En 6 jours d'actions combinées, sur terre et sur mer, Suffren s'empare de la place avec une maîtrise tactique incontestable. Le 2 septembre, Hugues se présente à son tour dans la baie en ignorant que les Français sont maîtres de l'ex-colonie hollandaise. De nouveau une bataille navale s'engage. Comme d'habitude, Hugues rompt le combat le premier, acceptant une défaite qui n'est à nouveau que symbolique. La mousson se profilant à l'horizon, Suffren décide, après une nouvelle courte escale à Gondelour, d'aller hiverner dans la vaste baie de Achem, à Sumatra, qui appartient aux alliés hollandais de la France. La flotte y séjourne du 2 octobre au 20 décembre 1782. Quand Suffren reprend la mer, il longe la côte de Coromandel jusqu'à revenir à Gondelour (6 février 1783). Il apprend au passage la mort de son allié, le Nabab, survenu le 7 décembre et s'empresse de négocier avec son successeur Nabab Tippou Sahib. Les Anglais se font en effet menaçants sur terre et, après avoir pris Mangalore, le général Stuart et les renforts partis de Madras convergent vers Gondelour. La place est défendue par Bussy (2 500 hommes) et un détachement envoyé par Tippou Sahib. Les Anglais sont près de 15 000... Suffren, qui était reparti à Trinquemaley, revient d'urgence pour tenter de sauver la ville. Il retrouve, le 20 juin 1783, « Mother Hugues » et son escadre devant la côte. Malgré le délabrement avancé de sa flotte et son infériorité numérique, Suffren repousse à nouveau Hugues, dans ce qui peut-être considéré comme son plus beau combat. Débarquant des renforts, il sauve alors Bussy ! En effet, Stuart, privé du ravitaillement que devait lui apporter Hugues, n'est plus guère entreprenant. Hugues revient au large de Gondelour, mais n'ose pas attaquer. Le 29 juin 1783, la frégate parlementaire Médée apporte la nouvelle de la Paix, entre la France et l'Angleterre, ratifiée à Versailles le 9 février 1783. La suspension d'arme est immédiate. En deux ans et demi de campagne, Suffren n'a

livré que des batailles indécises, mais il est parvenu à entretenir son escadre, de manière quasi incroyable aux plus loin de ses bases, tout en sauvant la présence française aux Indes. Négligeable au point de vue stratégique sa victoire est morale et fait oublier tous les désastres navals du règne de Louis XV. Napoléon, se lamentera avec justesse de n'avoir pu bénéficier des services de ce marin au sens si aigu de la décision, qui meurt en 1788 : « Oh pourquoi cet homme n'a-t-il pas vécu jusqu'à moi ? J'en eusse fait notre Nelson ! »

Frédéric BEY

Bibliographie :

Histoire du Bailli de Suffren, de Charles Cunat, La Découvrance

Suffren dans l'Océan indien, de Claude des Presles, Economica

Histoire Militaire de la France (Tome 2), sous la direction de Jean Corvisier, PUF