



N° 02/24 Publié en ligne le 21.09.2024

# Opération TANNENBAUM

## Rapport détaillé d'activité

### **Auteurs**

Col EMG Alexandre Vautravers Dr. Hist, Dr. Sc. Eco. Vice-président SSO, Rédacteur en chef RMS et Directeur scientifique CHPM

Col EMG Pierre Streit Historien, Auteur de *Et si la Suisse avait été envahie ? 1939-1945* Ancien Directeur scientifique CHPM

Cap Nicolas Penseyres
MA histoire contemporaine
Candidat PhD Defence & Security Diplomacy

#### Opération TANNENBAUM - L'essentiel en bref1

L'idée de ce projet de wargame a pour considération l'étude dynamique du contexte, des conditions et finalement du déroulement possible d'une invasion de la Suisse par les forces de l'Axe à différents moments de la guerre. Nous avons donc décidé d'éclairer trois périodes importantes de la Seconde guerre mondiale avec l'aide de wargames : 1940, le tournant 1942/1943 et l'année 1944. Le but : faire émerger assez d'observations pour nourrir l'analyse historique et esquisser les conditions opérationnelles d'une invasion de la Suisse par les forces de l'Axe durant la Seconde guerre mondiale.

#### Observations:

- Les options stratégiques pour l'Axe: Les différentes itérations de notre wargame ont démontré que les forces de l'Axe ont deux options principales au niveau stratégique qui justifient une invasion de la Suisse. D'abord l'action préventive, afin d'acquérir des ressources et des axes permettant le déplacement de forces et du matériel de guerre entre le Nord et le Sud de l'Europe. Et ensuite la réaction défensive, afin d'éviter de devoir se battre « dos à la mer » ou « dos à la Suisse », les forces de l'Axe peuvent se saisir de secteurs montagneux, favorables à la défense et permettant de protéger le dernier bastion nazi dans le Sud de l'Allemagne.
- Le nombre de pertes est proportionnel à la densité de troupes: Même si les pertes rencontrées dans nos wargames sont à relativiser, ils indiquent tout de même qu'un combat de haute intensité, sans issue pour la Suisse, aurait été extrêmement coûteux pour les deux parties. De plus, il est clair que la concentration ou la dispersion de l'Axe augmente ou réduit le taux de pertes.

#### Réflexion de game design

• Le terrain suisse est difficile, le terrain suisse renforcé l'est encore plus : Une constante nous a accompagné tout au long de ce projet : d'une part, la question de la représentation du terrain et de son renforcement dans ce wargame et d'autre part, l'effet que ce paramètre pouvait avoir sur l'issue du combat et la conduite des opérations de manière générale. Il est clair, au regard de l'analyse du terrain, que la géographie suisse rend les opérations militaires difficiles. Mais ceci est d'autant plus vrai, que la valeur défensive des fortifications est significative.

#### Analyse rétrospective :

- Quid de la « stratégie du réduit » ? Au moment de célébrer le 150° anniversaire de la naissance du général Henri Guisan, retenons que le choix stratégique en 1939-1940 n'a pas été d'emblée le « Réduit national ». Il s'agissait en effet plutôt de renforcer la coopération internationale, combinée à une défense nationale crédible, malgré les grandes faiblesses de l'armée au début du service actif.
- Il est important de penser le contexte stratégique pour comprendre les enjeux tactiques : Ce projet a généré un nombre important de réflexions sur le contexte historique de la Suisse durant la Seconde guerre mondiale. La pensée non-linéaire de l'histoire nous a permis d'évaluer des stratégies alternatives pour les acteurs en présence, en essayant de réfléchir à un enchaînement plausible d'actions et à la conduite la plus favorable pour chaque partie.
- La dissuasion doit avoir eu un impact sur le calcul de l'Axe: Les séances de wargames ont confirmé ce qu'on peut lire dans la littérature: l'Axe aurait été forcé de faire des choix face à des ressources en hommes et en matériel limitées et un esprit de défense suisse intact. Le soldat suisse se serait battu et l'Armée suisse se serait agrippée au terrain. Le combat aurait été difficile et attritionnel, les pertes élevées, les choix compliqués pour les deux parties tantôt favorisant la protection des villes et des objectifs politiques, tantôt la préservation de la capacité d'action militaire la prise du terrain n'aurait été avantageuse que dans un contexte stratégique donné, tandis que le coût militaire pour s'emparer de ce terrain difficile aurait été inversement proportionnel à son niveau de fortification et de renforcement. Cette démonstration doit nous interpeller: la dissuasion a nécessairement eu un impact sur le calcul d'abord stratégique, puis militaire de l'Axe.

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Quelques considérations sémantiques : afin de coller le plus possible aux fortes bases méthodologiques du projet et pour éviter la confusion du lecteur face à l'image « ludique » que pourrait avoir la guerre, nous utiliserons de manière exclusive le terme holistique de « wargame », pour lequel il n'existe pas véritablement d'équivalent en français ou en allemand.

#### **Problématique**

L'historiographie de la Suisse durant la Seconde guerre mondiale a retenu une histoire complexe de ses relations avec les Alliés et l'Axe. Quand bien même la Suisse affiche une affinité certaine avec la III<sup>e</sup> République française avant la guerre et même après le début des hostilités – ceci est particulièrement vrai au sein de l'Armée suisse et son service de renseignement<sup>2</sup> – la situation stratégique se complique avec la défaite de la France en juin 1940.

Bien que sujette à un sous-investissement chronique pendant vingt ans, il faut dire que l'Armée suisse dispose au début du conflit, en particulier dans le domaine aérien, de certains matériels de pointe : c'est le cas par exemple d'un premier lot de chasseurs Bf-109 allemands livré à partir de 1939. L'ironie voudra néanmoins que ce soit en particulier contre la Luftwaffe allemande que ces armes soient employées à la suite de plusieurs violations de l'espace aérien suisse en mai 1940.<sup>3</sup> Ceci est particulièrement anecdotique quand l'on sait que certains historiens soupçonnent que cet achat ait été facilité par certains officiers suisses ayant de bonnes relations avec l'Allemagne, ce que d'autres relativisent.<sup>4</sup>

Au-delà de la posture politique de la neutralité, du difficile équilibre en matière de politique étrangère à partir de l'été 1940 et de la préservation des relations économiques, c'est surtout la menace de l'Axe qui grandit après la défaite de la France en Europe. Quand bien même certains historiens français ont peut-être exagéré l'impact réel du « cas suisse » sur le dispositif défensif français lors de la Campagne de France,<sup>5</sup> l'Armée suisse comptait en secret plus sur les Français qu'inversement. Bien que seul un petit groupe d'initiés autour du Général Guisan, Commandant de chef de l'Armée suisse, soit impliqué, ce projet aurait été central dans le cas d'une attaque de l'Allemagne contre la Suisse.

Nous savons aujourd'hui qu'il a existé un certain nombre de plans d'invasion de la Suisse. Bien qu'il s'agisse en grande partie d'études de faisabilité conduites par différents états-majors allemands – cela ne sortait pas de l'ordinaire pour l'époque – ces plans indiquent que l'échelon politique attendait un certain degré de préparation en vue d'une telle opération. Et le cas échéant, l'état-major désigné aurait dû être en mesure de délivrer un plan réaliste et applicable rapidement.

L'idée de ce projet de wargame a pour considération l'étude dynamique du contexte, des conditions et finalement du déroulement possible d'une telle opération à différents moments de la guerre. Comme la préparation et le potentiel militaire de l'Armée suisse s'agrandissent durant la Seconde guerre mondiale et que la probabilité et les moyens de l'Axe pour mener une telle opération diminuent dans le même temps, il est possible de parler d'une évolution inversement proportionnelle du rapport de force.

Parallèlement, il est essentiel de comprendre que la Suisse fait alors partie d'un continent en guerre et que même si les faits la laissent apparaître comme un îlot tranquille, ce sont les conditions stratégiques aux abords de la Suisse et au-delà qui auraient le cas échéant décidé d'une telle opération. Cela permet de se rappeler que l'Armée suisse et notamment son service de renseignement se préoccupent de l'avancée des forces allemandes en 1940, du front de l'Est à partir de 1941, de l'invasion de la zone Sud (France) et du débarquement allié en Afrique du Nord en 1942, ou encore les divers débarquements alliés en France en 1944. Tous ces évènements ont en effet le potentiel de modifier l'état de la menace qui plane sur la Suisse libre et inoccupée.

Dans le cadre de notre projet de wargame, nous avons choisi de privilégier l'approche uchronique, qui vise à réfléchir à une histoire non linéaire – c'est-à-dire un enchaînement variable de faits dans le temps – afin de mieux comprendre le poids et les conséquences de certaines décisions historiques. Cela nous a permis d'éclairer trois périodes importantes pour la Suisse durant la Seconde guerre mondiale : 1940, le tournant 1942/1943 et l'année 1944. Ceci pour faire émerger assez d'observations pour nourrir l'analyse historique et esquisser les conditions opérationnelles d'une invasion de la Suisse par les forces de l'Axe durant la Seconde guerre mondiale.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Rossé, Christian. Le Service de renseignements suisse face à la menace allemande, 1939-1945. Panazol: Lavauzelle, 2006; Rossé, Christian. Guerre secrète en Suisse: 1939-1945. Paris: Nouveau Monde éditions, 2015.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Reyfer, Guy. « L'aviation militaire suisse en mai/juin 1940, David contre Goliath », *Nacelles* [Online], N° 10, 2021, En ligne, <a href="http://interfas.univ-tlse2.fr/nacelles/1306">http://interfas.univ-tlse2.fr/nacelles/1306</a>, consulté le 19.09.2024.

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Christoph Zürcher: "Bandi, Hans", in: *Dictionnaire historique de la Suisse* (DHS), version du 06.10.2011, traduit de l'allemand. Online: <a href="https://hls-dhs-dss.ch/fr/articles/005008/2011-10-06/">https://hls-dhs-dss.ch/fr/articles/005008/2011-10-06/</a>, consulté le 19.09.2024; Dürig, Walter. *Oberstdivisionär Hans Bandi: Wegbereiter der Schweizer Luftwaffe*. Norderstedt: Books on Demand, 2014.

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Garraud, Philippe. « Le rôle de l' "hypothèse Suisse" dans la défaite de 1940 ». *Guerres mondiales et conflits contemporains*, 2008/2 n° 230, 2008. p.59-70. En ligne, <a href="https://shs.cairn.info/revue-guerres-mondiales-et-conflits-contemporains-2008-2-page-59?lang=fr">https://shs.cairn.info/revue-guerres-mondiales-et-conflits-contemporains-2008-2-page-59?lang=fr</a>, 19.09.2024.

#### Considérations théoriques

La force : les valeurs issues de la recherche opérationnelle

Les travaux de Trevor Dupuy menés dans les années 1980 nous aident aujourd'hui à revisiter les données de la Seconde guerre mondiale, afin de mieux comprendre le combat de haute intensité. Cet auteur a réussi au travers de ses recherches à construire une théorie du combat cohérente, en grande partie inspirée des écrits de Clausewitz. Afin de la démontrer, il a utilisé plusieurs catégories de données concernant des combats de grandes unités américaines et britanniques contre les Allemands durant la Seconde guerre mondiale.

Trevor Dupuy a développé une méthodologie appelée *Quantified Judgement Model* (QJM) au travers de ses travaux majeurs – méthode présentée notamment dans *Understanding War: History and Theory of Combat* – et elle permet d'analyser les données historiques, tout en produisant un banc d'essai pour sa théorie du combat. Cette théorie du combat définit la puissance de combat de la manière suivante :

\* Combat Power = Force Strength x Environmental and Operational Variable Factors x Combat Effectiveness Value \*

En outre, cette équation permet de modéliser la puissance de combat au travers de ses différentes composantes. Une des observations principales de Dupuy est que l'économie des forces – au sens de l'organisation et de la distribution des forces au profit de l'ensemble – est essentielle à l'obtention d'une puissance de combat favorable. Aussi, un meilleur commandement, un terrain favorable, un haut moral etc. – tous ces éléments faisant partie des *Environmental and Operational Variable Factors* – permettent de réduire le rapport de force face à un adversaire, sans perdre en puissance de combat.<sup>6</sup>

Grâce à ces travaux, nous disposons de données relatives à la qualité au combat des différentes forces majeures engagées dans la Seconde guerre mondiale. Bien que cela ne donne pas de données sur le niveau d'efficacité des formations de l'Armée suisse au combat, nous pouvons en déduire un ordre d'idée. Pour une armée qui n'a pas connu le combat, à la différence des différents belligérants, nous pouvons partir du principe que le niveau d'efficacité de base serait inférieur aux troupes allemandes de l'époque, toutefois il est clair que le terrain et la volonté de se battre renforceraient l'équation au profit de la puissance de combat.

Voici un aperçu de l'efficacité au combat des principales forces belligérantes :

Efficacité moyenne du côté de l'Axe	Efficacité moyenne du côté des Alliés					
	120 militaires américains (USA)					
100 militaires allemands (DEU) =	160 militaires britanniques (GBR)					
100 mintaires aliemanas (DEO) =	Jusqu'à 300 militaires soviétiques					
	(URSS)					

En prenant l'exemple de la 1<sup>e</sup> division de l'Armée suisse et en l'opposant à la 1<sup>e</sup> Panzerdivision allemande, nous pouvons appliquer la formule de Dupuy (en considérant certains éléments essentiels) – la force = l'estimation de la létalité ; il y a avantages partagés ; l'efficacité au combat suisse = GBR :

- 1º division: 25'000 (force) x 1.5 (terrain compartimenté) x 1.6 (défense préparée et fortifications) x 0.5 (mobilité) x 1.0 (couverture aérienne) x 1.0 (efficacité au combat)
   41'250 (puissance de combat)
- 1º Panzerdivision : 20'000 (force) x 1.0 (terrain) x 1.0 (attaque) x 1.2 (mobilité) x 1.2 (supériorité aérienne) x 1.2 (surprise) x 1.2 (suppression & choc) x 1.6 (efficacité au combat) = 66'355 (puissance de combat)

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Dupuy, Trevor Nevitt. Understanding War: History and Theory of Combat. New York: Paragon House Publishers, 1987.

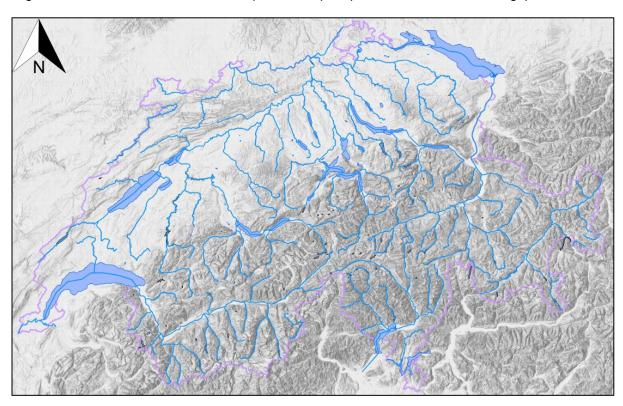
#### L'espace : les facteurs intemporels de la géographie

Les 200 ans d'histoire militaire qui nous séparent de l'invasion française de la Suisse de 1798 ont démontré que la géographie de la Suisse conditionne non seulement les options de l'attaquant, mais définit également les possibilités du défenseur.<sup>7</sup>

Ainsi, le terrain suisse offre des entrées favorables par l'ouest entre Genève et Vallorbe, tout comme par l'est, au nord et au sud du Lac de Constance, une deuxième ligne de défense se caractérise à l'ouest par la région des trois lacs et le passage de l'Aare en direction de Berne, au Nord par l'arc jurassien, avec le tracé de l'Aare à ses pieds et à l'ouest par les hauteurs autour de Zurich, le lac de Zurich et la rivière Limmat qui offre une bonne couverture en direction de Bâle. En outre, les régions fortifiées de St. Maurice, du St. Gothard et de Sargans ont été édifiées pour bloquer les principales transversales alpines à travers la Suisse.

Un court aperçu de l'histoire des conceptions opératives de l'Armée suisse pour la défense de l'un de ses quatre « fronts » (Ouest, Nord, Est, Sud) permet de se rendre compte de la particularité de la menace qui pèse sur la Suisse durant la Seconde guerre mondiale : l'encerclement complet du pays (effectif dès fin 1942) et la menace tous azimuts que représentent les forces de l'Axe.<sup>8</sup>

Toutefois, le terrain favorable à la défense n'est pas forcément celui qui est favorable à l'économie, loin de là. Les principales capacités de production ainsi que la population se trouvent sur le plateau. L'Armée suisse essayera au cours de la guerre de déplacer des stocks et des capacités de production dans le réduit, sans que le gros du tissu économique ne puisse être protégé. Néanmoins, dans l'éventualité d'une guerre totale, la capacité à résister passait avant les dommages collatéraux qu'elle pouvait engendrer : dissuader l'adversaire d'attaquer, car trop risqué dans un contexte stratégique difficile.



Légende 1 : Carte de la Suisse et des environs avec relief 3D du terrain, les lacs et les principaux cours d'eau. Les spécificités du terrain suisse : le Jura au nord, le plateau au centre et les Alpes au sud. Le plateau n'est pas une « morne plaine », mais un espace compartimenté, avec de nombreux cours d'eau et des vallées successives. Source : geo.admin.ch

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> Kuster, Matthias et al. Operationsziel Schweiz: Angriffe und Angriffspläne gegen die Schweiz seit 1792 - Verteidigung und Verteidigungspläne der Schweiz 1792. Zollikofen: Pro Libertate, 2015.

<sup>8</sup> Voir Niquille, Christophe. « Les conceptions opératives de l'Armée suisse ». Bulletin de la Société fribourgeoise des officiers, N° 01-04, 2024.

Le temps : un facteur constant aux caractéristiques multiples

Une question importante pour l'étude d'une invasion potentielle de la Suisse par les forces de l'Axe est le facteur temps. En effet, au regard de la disparité des forces, des appuis, de l'expérience et de la situation stratégique initiale en mai 1940, le brigadier Roger Masson, chef du renseignement militaire suisse, s'exprime ainsi<sup>9</sup>:

## « Nous pourrions tenir [seuls] entre trois et sept jours. Plutôt trois que sept. »

La question du temps est centrale pour comprendre comment la théorie du combat de Dupuy s'applique dans la durée. Quand bien même la puissance de combat peut être ajustée par le placement adéquat de la formation (multiplicateur de force) ou le remplacement des pertes éventuelles, tout comme l'espace peut être gagné ou cédé de manière à se manœuvrer en position avantageuse vis-à-vis de l'adversaire, le temps représente une ressource finie ; un facteur constant qui conditionne l'action militaire.

Les caractéristiques du temps dans l'étude de la guerre sont multiples, mais peuvent être catégorisées de la manière suivante :

- Durée : Le passage du temps et l'effet que cela a sur les évènements militaires ;
- Tempo: La fréquence des évènements dans l'espace-temps;
- Timing: Le choix de mener une action ou pas à un moment opportun dans le temps;
- Séquençage : L'enchaînement des événements dans l'espace-temps ;
- Synchronisation : la capacité d'influer sur les événements, afin qu'ils aient lieu à des moments opportuns dans Le temps.<sup>10</sup>

Ces cinq caractéristiques sont présentes dans les trois dimensions (pan-domaines) de l'espace opérationnel : la dimension physique, informationnelle et humaine – en complément aux sphères d'opérations qui concernent chacune un espace d'opération particulier. <sup>11</sup> Cela veut dire que le temps contraint les deux adversaires à une interaction perpétuelle et dans tous les domaines. Il est particulièrement intéressant de se poser la question de sa représentation dans le wargame :

- **Dimension physique**: La séquence de jeu définit l'enchaînement des actions (séquençage), la vitesse de déplacement des unités et leurs effets sur les alentours, leur capacité à combattre, à prendre des dégâts, le niveau de ravitaillement d'une unité (durée);
- **Dimension informationnelle :** Le commandement et la cohérence entre les unités est centrale (synchronisation) et les effets indirects ou combinés ont un impact important sur la dimension informationnelle l'action d'unités spéciales ou des chefs tactiques peuvent augmenter le nombre de dilemmes pour l'adversaire (tempo).
- Dimension humaine: Le moral et l'évolution de la bataille influent sur les activités cognitives des acteurs (incertitudes, évènements négatifs, positifs); la dimension humaine conditionne la capacité de saisir un avantage à un moment donné et choisi, tout comme l'enchaînement propice des effets, notamment l'effet du choc sur les formations de l'adversaire au moment voulu (timing).

\_

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> Walter Schaufelberger à l'Assemblée générale de la Commission suisse d'histoire militaire, 06.10.1989 ; Arsenijevic, Drago. *Genève appelle Moscou*. Paris : Laffont, 1969, p. 50 cité par De Weck, Hervé ; Streit, Pierre. *Et si la Suisse avait été envahie ? 1939-1945*. Bière : Cabédita, 2019, p. 47.

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup> Leonhard, Robert B, and Robert R Leonhard. Fighting by Minutes: Time and the Art of War. Westport, Connecticut: Praeger, 1994, cité par Givhan, Walter. The Time Value of Military Force in Modern Warfare. The Airpower Advantage. Maxwell Air Force Base: Air University Press, 1996.

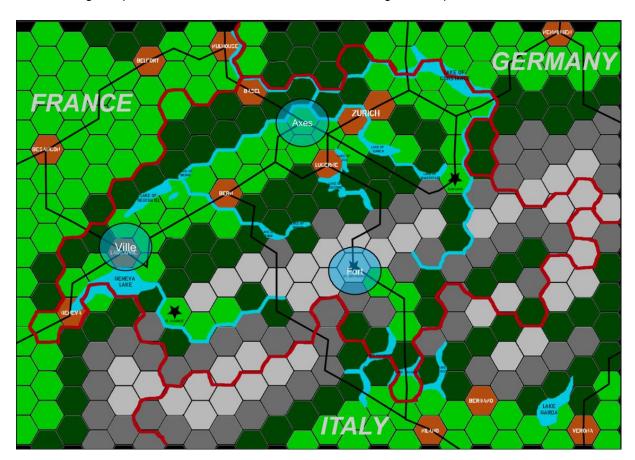
<sup>&</sup>lt;sup>11</sup> U.S. Army. Field Manual 3.0 Operations. 2022.

#### Considérations méthodologiques

#### Cartographie

La carte développée pour l'occasion a vu différents stades d'aboutissement et est en soi un long processus qui a précédé les sessions de jeu. Le premier modèle date en effet de mars 2022 et a connu cinq évolutions majeures jusqu'en janvier 2024 dans sa version définitive. Différents choix ont été faits, afin de coller aux buts de cet exercice, tout en restant le plus simple possible :

- Terrain: Le terrain est divisé en hexagones de 20km de diamètre, ce qui est un bon compromis
  pour un système de jeu où l'unité élémentaire est la division. On y retrouve différents types de
  terrain terrain ouvert, terrain difficile, terrain montagneux, terrain alpin et villes majeures. On
  y distingue les grands lacs et les cours d'eau principaux à cette échelle (Rhône, Aare, Limmat,
  Rhin);
- Villes: Le choix a été fait de ne représenter que les plus grandes villes du plateau. Zurich et son agglomération ont proportionnellement toujours été plus vastes et urbanisées que les autres villes, cela justifie donc sa grandeur. Les villes à l'étranger font office de zone de préparation pour les forces adverses;
- Axes: Les axes représentent les principales lignes de communications qui traversent la Suisse ou auraient un impact militaire dans l'étranger immédiat. C'est avant tout un avantage pour les forces de l'Axe, qui peuvent rapidement changer d'effort principal pour leur attaque, du moment qu'ils contrôlent ces voies. Toutefois, pour l'Armée suisse, l'utilisation des lignes intérieures peut également se révéler très utile. L'agencement de ces axes permet également de mettre en valeur le nœud ferroviaire d'Olten-Hauenstein;
- Fortifications: Les points de passages de St. Maurice, du St. Gothard et de Sargans sont aussi depuis longtemps des fortifications permanentes. Aussi, elles sont représentées dans le wargame par des étoiles noires et offrent des bonus significatifs pour le défenseur.



Légende 2 : Carte découpée en hexagones de 20km de diamètre, on y voit surligné les axes, les villes et les fortifications permanentes. Source : ©Nicolas Penseyres

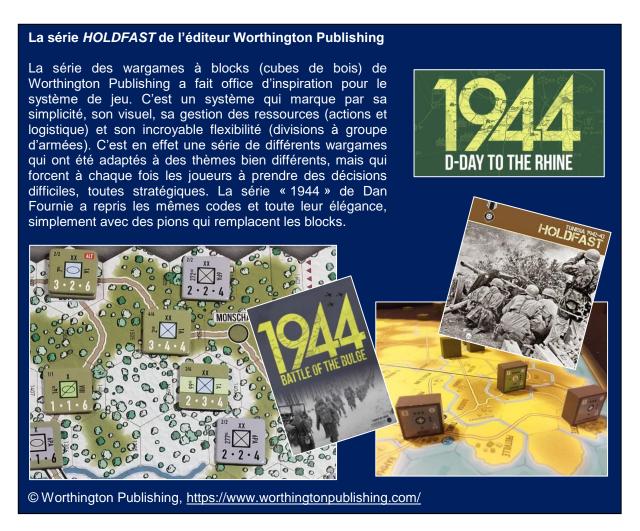
#### Système de jeu

La séquence de jeu suit une activation en premier de l'Axe (initiative) avec une phase logistique et ensuite sa phase d'action dans laquelle il est possible de faire mouvement et de combattre. La partie suisse suit ensuite ces deux mêmes phases. Le tout représente un tour, c'est-à-dire une journée complète (24h) en temps réel.

Les unités ont toutes des caractéristiques de combat (nombre de dés), de résilience (pas de pertes pouvant être encaissés) et de mouvement (points à dépenser). Ce wargame représente toutes les unités des ordres de bataille avec leurs spécificités (entre autres en combinaison avec le terrain).

Le cœur du système est alimenté par les points de ressources. D'une quantité limitée pour les deux parties, ces points permettent d'activer les unités pour le mouvement, le combat, ou encore les renforts. Le jeu devient alors automatiquement très stratégique dans la mesure où l'enchaînement des actions dans l'espace et dans le temps devient critique. Une brèche peut permettre l'exploitation, mais si trop de points sont dépensés pour ravitailler une unité, il se peut que l'assaut s'arrête devant les défenses adverses. En même temps, si les unités ne sont pas ravitaillées régulièrement, elles risquent la destruction, ce qui peut avoir des conséquences dramatiques pour la suite des opérations.

Finalement, une particularité de ce wargame réside dans le jeu politique et militaire-stratégique qui vient agrémenter la bataille des ressources. En effet, chaque joueur dispose de cartes permettant de développer des effets et d'influer sur le cours des événements. En combinaison avec les actions des unités sur le terrain, cela permet de représenter une campagne qui militairement se déroule bien (avec la destruction des unités adverses), mais qui peine à remplir ses objectifs stratégiques (l'occupation des villes et des axes d'importance). Il est nécessaire d'apporter ces nuances dans un jeu qui se déroule sur dix tours, alors que l'on part du postulat, comme Masson, que l'essentiel de la campagne devrait se jouer en « trois à sept jours. »



#### Acteurs en présence

Les acteurs en présence sont les armées suisse, française, allemande et italienne. Selon le scénario joué, les différents acteurs sont oui ou non intégrés dans la partie. L'ordre de bataille des différents belligérants a été constitué avec pour référence historique l'année 1940 (étant la possibilité la plus dangereuse pour la Suisse).

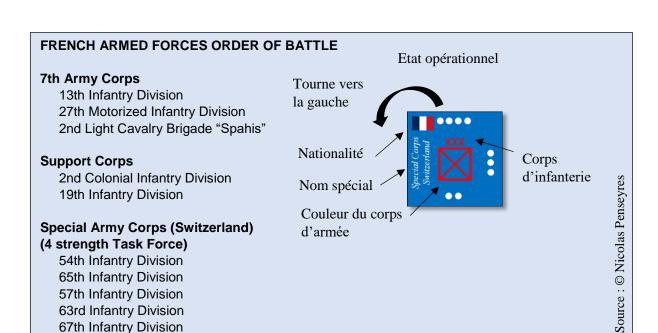
Nous avons travaillé sur la base des documents officiels pour l'Armée suisse (avec certaines simplifications)<sup>12</sup> et pour les autres armées nous nous sommes basés sur des travaux existants.<sup>13</sup>

#### SWISS ARMED FORCES ORDER OF BATTLE Etat opérationnel **Border brigades (independent)** 1st Border Brigade Tourne vers 2nd Border Brigade la gauche 3rd Border Brigade 4th Border Brigade 1e division 5th Border Brigade Nationalité 6th Border Brigade Division 7th Border Brigade d'infanterie 8th Border Brigade 9th Border Brigade Couleur du corps d'armée 1st Field Army Corps 1st Infantry Division 2nd Infantry Division 3rd Mountain Infantry Division ("Bernese division") STADTKOMMANDO 10th Mountain Infantry Brigade 11th Mountain Infantry Brigade ("Simplon-Brigade") 1st Light Brigade 2nd Field Army Corps 8th Mountain Infantry Division 4th Infantry Division In a designated city (1 or 2 hex), all attack 2nd Light Brigade the results of 1 or 2 are counted as **3rd Mountain Army Corps** 9th Mountain Infantry Division 12th Mountain Infantry Brigade Source: © Nicolas Penseyres 9th Mountain Infantry Brigade ("Gotthard-Brigade") 4th Field Army Corps 5th Infantry Division 6th Infantry Division Type de carte pouvant être 7th Infantry Division utilisée pour influencer le 3rd Light Brigade cours des évènements

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup> DMF, Schweizer Armee. Kontroll-Bestand des Bundesheeres (Auszug, Landwehr, Landsturm und Hilfsdienste) auf 1. Februar 1940, en ligne, <a href="https://www.alexandria.ch/discovery/delivery/41BIG\_INST:ALEX/12375629130001791">https://www.alexandria.ch/discovery/delivery/41BIG\_INST:ALEX/12375629130001791</a>, consulté le 06.09.2024.

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup> De Weck, Hervé; Streit, Pierre. Et si la Suisse avait été envahie? 1939-1945. Bière: Cabédita, 2019; Stüssi-Lauterburg, Jürg.

<sup>«</sup> Blautanne. Operationsziel Schweiz: eine Analyse ». Allgemeine schweizerische Militärzeitschrift, N° 2, Beilage, 2003.



#### **GERMAN ARMED FORCES ORDER OF BATTLE**

#### Panzer Corps "Guderian"

29th Motorized Infantry Division 20th Motorized Infantry Division 1st Panzer Division 2nd Panzer Division 6th Panzer Division 8th Panzer Division

#### **18th Mountain Infantry Corps**

1st Mountain Infantry Division 6th Mountain Infantry Division

#### 12th German Army "Wilhelm List"

#### **3rd Motorized Army Corps**

3rd Motorized Infantry Division 23rd Motorized Infantry Division 52nd Motorized Infantry Division

#### 13th Army Corps

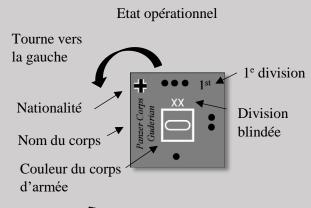
17th Infantry Division 21st Infantry Division 260th Infantry Division

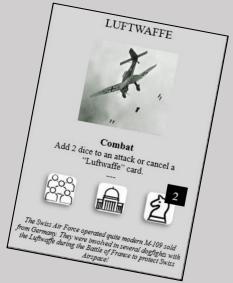
#### 23rd Army Corps

73rd Infantry Division 82nd Infantry Division 86th Infantry Division

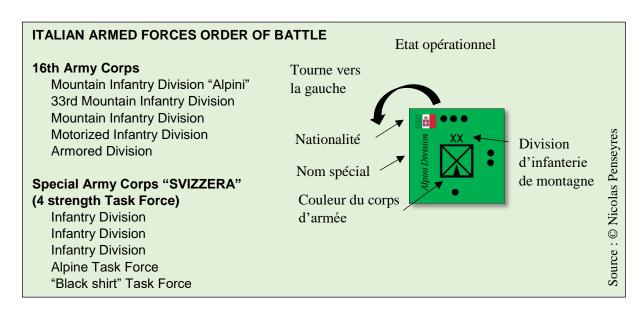
#### 17th Army Corps

10th Infantry Division 26th Infantry Division 4<sup>th</sup> SS-Polizei Division





Type de carte pouvant être utilisée pour influencer le cours des évènements Source: © Nicolas Penseyres



#### Conditions de victoire

Les points de victoire sont octroyés de manière continue durant le jeu et ils sont suivis sur deux pistes distinctes : une piste militaire et une piste politique. En outre, il est possible d'influer de différentes manières sur l'issue du jeu. Voici les actions possibles :

- Gagner/perdre des points politiques: Le contrôle des villes est essentiel pour gagner des points du côté de l'Axe, de plus il peut gagner une victoire politique majeure s'il arrive à prendre le contrôle d'un axe de communication ininterrompu au travers de la Suisse. Le côté de l'Axe essuie également des malus pour tous les dégâts en excès qu'il occasionne en assiégeant les villes (ce qui représente le niveau d'hostilité de la population);
- Gagner/perdre des points militaires: Pour l'Axe, l'obtention points de victoire militaires se fait principalement par la destruction des unités individuelles du côté suisse, avec un bonus substantiel une fois qu'un corps d'armée entier est détruit, ainsi que la prise des zones de fortifications. La partie suisse peut contrer l'avancée de l'Axe sur la piste militaire en essayant de détruire ses divisions d'infanterie ou plus important encore, ses divisions blindées;
- Condition de victoire immédiate: Afin de forcer la partie suisse à déployer ses moyens de manière cohérente, mais aussi de pouvoir le mettre face à des difficultés concrètes dans le cas de certains scénarios (par exemple juin 1940), il existe deux conditions de victoire immédiate pour la l'Axe. Premièrement, l'Axe gagne immédiatement dans le cas où ses forces occupent et tiennent la fortification du St. Gothard à la fin du tour (ravitaillement assuré). Deuxièmement, l'Axe gagne immédiatement dans le cas où ses forces occupent toutes les villes avant que le côté suisse ait réussi à occuper les zones de fortifications (trois zones).
- Focus stratégique: Pour accentuer l'intérêt de la phase de planification, il a été ajouté une décision (cachée) pour chaque camp, afin de parier dans quel domaine l'opération doit se focaliser, avec pour but de faire mieux que l'adversaire le choix peut porter soit sur l'aspect temporel (réussir avant le jour dix), l'aspect politique ou militaire.

Poli	Political Victory														
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Military Victory															
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Turn Track															
D -	- 1	D-2	D	-3	D –	4 I	0 - 5	D -	- 6	D-7	D	-8	D – 9	) D	- 10

Légende 3 : Aperçu du suivi du jeu et du calcul des points de victoire avec la piste politique, la piste militaire et le suivi des tours de jeu. Source : ©Nicolas Penseyres

#### Mise en œuvre du projet

#### TANNENBAUM 1940 - Contexte stratégique

Pully, 02.03.2024 : Une Armée suisse sous-alimentée, en proie à un sous-investissement durant plus de vingt ans, marquée par l'utopie pacifiste et le désarmement, des matériels de bonne qualité mais de conceptions anciennes, des visions doctrinales et surtout des affinités divergentes au sein du commandement de l'Armée... non, nous ne parlons pas de la situation actuelle, mais bien de celle de 1939-1940.

Après avoir exploré le contexte général de 1940, qui établit les forces et les faiblesses de la Suisse de l'entre-deux-guerres, une dizaine de joueurs se sont affrontés dans le cadre de deux wargames, sur le plan stratégique, puis opératif. Les discussions, les questions et les idées ont été constructives. Elles nous obligent à reconsidérer certains a priori sur les débuts de la « mob ».

Sur la base des plans allemands élaborés en 1940, le scénario stratégique nous a amené à considérer les options françaises et italiennes – les premiers étant capables en mai 1940 d'entrer en Suisse afin d'empêcher un contournement de la ligne Maginot par le sud, les seconds hésitant longtemps avant de déclarer la guerre à la France. Suite à un effort principal allemand dans les Ardennes qui n'aurait pas abouti dans la percée rapide à Sedan – il faut rappeler que la Campagne de France ou « Fall Gelb » était loin d'être gagnée d'avance – l'armée française serait parvenue à « boucher les trous », afin de contenir la masse de l'armée allemande. Cet état de fait aurait rendu une opération de contournement par la Suisse envisageable, rappelant les inquiétudes de 1914-1918.



Légende 4 : Aperçu des cartes d'acteurs utilisées pour la phase stratégique du wargame (de type Matrix Game), afin de développer la trame narrative et le contexte de l'invasion. Source : ©Nicolas Penseyres

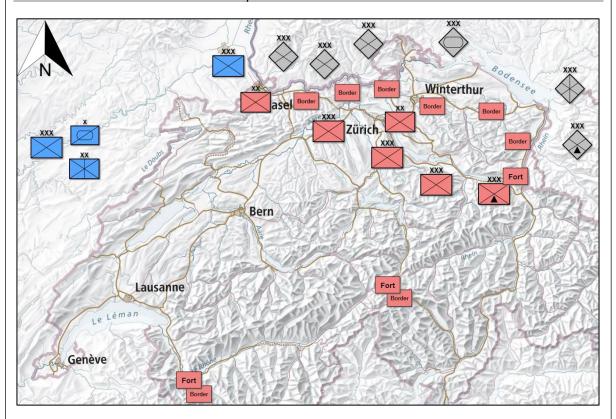
Lors des discussions conclusives, après un engagement de sept jours et la perte du nord-est de la Suisse, l'anéantissement de quatre brigades frontières, trois brigades légères, deux brigades d'infanterie de montagne et quatre divisions d'infanterie du côté suisse, la supériorité militaire de la Wehrmacht en 1940 est très nette. L'armée française, venue en aide à la Suisse, a quant à elle perdu une division motorisée et une division d'infanterie dans une contre-attaque infructueuse, à travers le Rhin au nord de Bâle.

Bien que les Allemands aient réussi à prendre la zone fortifiée de Sargans et détruit un nombre important de grandes unités de l'Armée suisse, ils n'ont franchi la Limmat que péniblement et en un seul point. L'agglomération de Zurich a été prise par les Allemands sans dommages importants, mais aucune autre ville du plateau n'a pu être atteinte. L'allié italien, bien que sollicité à plusieurs reprises par les Allemands, ne s'est pas joint à la bataille, ce qui a permis à l'Armée suisse de concentrer ses défenses sur la Limmat. Finalement, avec la perte d'une division blindée, d'une division mécanisée, d'une division motorisée et d'une division d'infanterie, les Allemands ont essuyé des pertes significatives, renforçant ainsi l'impression d'une victoire initiale en demi-teinte.

Le nombre élevé des pertes a mené à une discussion nécessaire sur les aspects moraux et humains de la guerre. Eu égard au recrutement régional des unités, de telles pertes auraient été durement ressenties dans les régions touchées. La doctrine comme le mot d'ordre de l'époque « tenir sans esprit de recul » aurait impliqué des sacrifices importants, susceptibles de changer fondamentalement l'état, voire l'orientation du pays occupé, puis hypothétiquement libéré.

Il faut alors rappeler que c'est avant tout l'acceptation des sacrifices des soldats mobilisés, ainsi que ceux consentis par l'ensemble de la population – ce que l'on appelle désormais par convention la « volonté de défense » ou les « forces morales » – qui rend l'idée d'une attaque contre la Suisse coûteuse, voire contre-productive.

#### TANNENBAUM 1940 - Conduite des opérations



Légende 5 : Positionnement des belligérants au début du wargame, le rapport de force est trompeur, car la qualité de la Wehrmacht repose notamment sur leur puissant corps blindé (6 divisions) et leurs corps d'infanterie motorisée (3 divisions) au nord-est. Source : ©Nicolas Penseyres

Il ressort de ce wargame plusieurs points remarquables, que l'on peut résumer de la manière suivante :

- France: En cas d'action préventive française en Ajoie, le front d'invasion de la Suisse est extrêmement limité. Dès lors, le principal objectif d'attaque allemand, l'agglomération zurichoise, implique une concentration telle de formations mécanisées, motorisées, à pied ou encore à cheval, que la capacité à manœuvrer est extrêmement réduite. Des actions secondaires ont dû être entreprises en direction de Bâle et de Sargans afin de réorganiser les trois corps d'armée de la Wehrmacht, en vue d'une action dans la profondeur du plateau suisse.
- Allemagne: Les fuseaux d'attaque allemands sont compartimentés par de nombreux obstacles, cours d'eau, forêts, agglomérations. La progression des formations mécanisées est donc sévèrement ralentie, cela d'autant que le réseau routier n'est à l'époque pas aussi dense qu'aujourd'hui. Même si les chars moyens allemands en mai 1940 auraient pu avancer pratiquement sans coup férir, les autres moyens auraient été plus vulnérables et plus rapidement fixés par des réseaux d'obstacles et de points d'appui d'infanterie, couverts par une artillerie helvétique nombreuse même si elle manque d'allonge et d'efficacité au but. Dans ce terrain, on peut donner raison aux rapports de la Wehrmacht de 1940, qui admettent que les divisions motorisées ou de grenadiers de chars pourtant totalement dépourvues de chars de combat ont progressé aussi vite que les divisions blindées.
- Suisse: Les brigades de couverture frontières ont été créées en 1937 avec des soldats domiciliés à proximité immédiate de leur secteur d'engagement, afin de surveiller et d'interdire les infiltrations. Ces unités permettent d'étoffer l'armée en campagne et retardent la progression de l'adversaire, afin de permettre à cette dernière de renforcer ses préparatifs de défense. Lors de ce wargame, ces brigades ont servi d'écran, capables de canaliser, ralentir les poussées adverses tout en masquant le dispositif défensif installé le long de la Limmat. Mais à quel prix ?

#### TANNENBAUM 1943 - Contexte stratégique

Pully, 13.04.2024 : Le tournant de l'année de guerre 1942/1943 apporte son lot de nouveaux défis stratégiques en Europe : l'Allemagne, pourtant déjà bien engagée dans le conflit mondial, décide enfin de passer à une économie de guerre ; les Etats-Unis, en guerre depuis décembre 1941 et dont l'économie est en passe de devenir « l'arsenal de la démocratie » (et de l'URSS), selon l'expression du président Roosevelt, débarquent en Afrique du Nord afin de s'attaquer au « ventre mou » de l'Europe et ainsi d'affaiblir les forces de l'Axe en Méditerranée ; l'Union soviétique remporte à Stalingrad une victoire sanglante, augmentant la pression sur ce front de manière drastique. La Suisse se trouve dans une situation stratégique difficile. Elle ne peut plus compter sur l'accès à la zone libre (France de Vichy), étant à partir de novembre 1942 entièrement entourée par les forces de l'Axe. L'augmentation des pressions allemandes sur la Suisse va de pair avec cette situation.

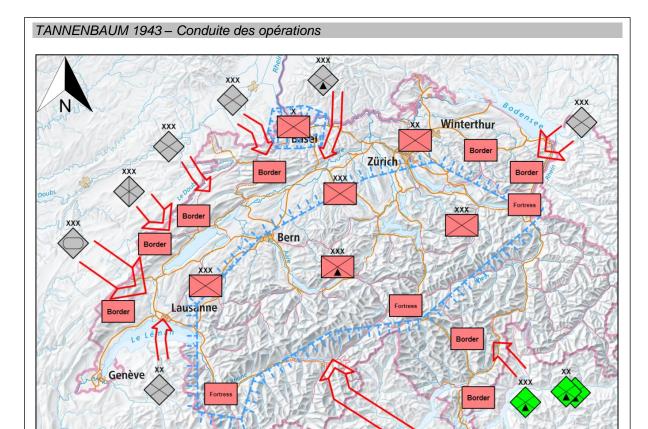
Une fois le cadre historique posé, vient la question du contexte et des objectifs stratégiques. Dans le cadre de notre wargame, chaque partie au conflit a dû définir ses objectifs et ses intentions. Nous avons volontairement ignoré certains choix politiques, à l'instar de la décision allemande de renforcer la Tunisie alors que la campagne était déjà perdue. Cette réflexion nous a permis de nous poser la question de la stratégie militaire « optimale » pour chaque acteur en 1943 – afin de faire « mieux » que l'expérience historique. Nous pouvons en tirer trois principaux enseignements stratégiques :

- Allemagne/Italie: L'Allemagne passe à la défensive sur l'entièreté du front et se place dans une posture d'attente stratégique. L'Italie doit parer à une menace de débarquement allié sur son sol. Cette stratégie défensive a pour conséquence la retrait de toutes les forces de l'Axe encore présentes en Afrique du Nord.
- Etats-Unis/Grande-Bretagne: Ambitionnant l'ouverture rapide d'un second front en Europe et au vu de la situation stratégique de l'Allemagne, les alliés occidentaux décident de prioriser le débarquement en Sardaigne avec la Corse comme objectif d'attaque, plutôt qu'en Sicile. Ceci permet d'augmenter la pression sur les forces de l'Axe et d'entretenir une certaine ambiguïté stratégique quant à leurs buts continentaux (Sud de la France ou Italie du Nord?), d'augmenter le rayon d'action des chasseurs et des bombardiers et simultanément, de renseigner activement leur propre camp sur l'évolution du dispositif continental allemand.
- Suisse: Face à l'augmentation de la pression des forces de l'Axe et de l'importance regagnée de la Suisse dans le réseau connectant l'Italie du Nord à l'Allemagne, l'Armée suisse se barricade. L'état-major général tente de maintenir une haute disponibilité des forces par la rotation des contingents en service, tout en cherchant à ralentir une attaque adverse dès le premier jour d'invasion, par le minage systématique des ouvrages et des axes importants. Finalement, le Conseil fédéral joue un rôle d'équilibriste entre les exigences de politique étrangère et les revendications de politique intérieure.

Après trois jours de combat, l'avancée des forces de l'Axe est bien plus marquée que dans notre scénario de 1940. Cela n'est pas étonnant. Toutefois, la destruction de la quasi-totalité des brigades frontières, Genève prise sans coup férir car déclarée « ville ouverte » par la partie suisse, sans parler d'un assaut massif sur les villes de Lausanne et de Bâle, on peut imaginer que le moral de la population aurait été mis à lourde épreuve.

Les autorités auraient-elles déclaré d'autres villes « ouvertes » afin d'éviter les destructions ? L'incertitude liée à la potentielle défense des villes comme en 1940, rend un retrait rapide dans le réduit d'autant plus réaliste en 1943. Et alors surgit l'autre élément qui nous est apparu central en comparaison avec 1940, c'est le niveau de renforcement du terrain. En effet, la Confédération investit massivement dans son dispositif fortifié durant la guerre et, dans ce domaine, le degré de préparation s'élève donc de manière significative au cours de la guerre.

Le positionnement des alliés occidentaux en Méditerranée durant l'année 1943 et l'intérêt qu'ils portaient pour le Sud de la France et l'Italie du Nord nous laisse penser qu'ils auraient pu soutenir un combat de l'Armée suisse, afin de fixer un maximum de forces allemandes. Il est ainsi plausible de penser au largage de munitions et d'équipements par les airs, le bombardement stratégique sur les axes d'approvisionnement ou les concentrations de troupes allemandes, ainsi que le soutien dans le domaine du renseignement par la reconnaissance aérienne et l'aéroportage de leurs forces spéciales (SOE).



Légende 6 : Actions des belligérants durant le wargame, la priorité est à nouveau mise sur une entrée par le plateau dans le Jura vaudois, tandis qu'une percée inattendue a lieu par le col du Simplon. L'Axe exploite sa position de départ autour de la Suisse. Source : ©Nicolas Penseyres

Après avoir établi les conditions d'une invasion de la Suisse par les forces combinées de l'Axe (italiennes et allemandes) en 1943, il faut bien reconnaître que les forces de l'Axe ont su se déployer efficacement, afin de réaliser leur plan d'attaque contre la Suisse. Le concept de l'opération est simple : encerclement, convergence et destruction une à une des grandes unités de l'Armée suisse. Là où en 1940, avec l'aide de la France sur son aile gauche, la Suisse aurait pu espérer concentrer ses moyens et ses défenses sur un front d'une centaine de kilomètres, la situation est bien moins favorable trois ans plus tard.

En effet, les axes d'approche pour les forces germano-italiennes sont multiples : par le Jura et au travers du Lac Léman vers Lausanne (assaut amphibie), depuis la France vers Genève, depuis Memmingen vers Bregenz en direction de Sargans. A cela s'ajoutent de possibles attaques secondaires sur Bâle et sur les transversales alpines depuis le sud. L'allié italien tente de forcer les défenses helvétiques dans le Tessin, contournant les lacs en espérant rejoindre rapidement le Gothard. Une faille dans la défense suisse au Simplon permet aux Italiens d'exécuter un raid rapide et de déboucher dans le Valais, alors qu'une majorité des réserves suisses sont concentrées au nord des Alpes, pour tenter de repousser l'avance allemande.

L'histoire nous rappelle que cette opération n'a jamais été planifiée de manière coordonnée au sein de l'Axe, que des planifications ont existé des deux côtés, mais que l'entreprise même n'a probablement jamais fait l'objet d'un consensus entre l'Allemagne et l'Italie. En pratique, il est évident qu'une participation de l'Italie, forcée ou acculée de fait, aurait mis les défenses suisses dans une situation très difficile. En effet, si l'Allemagne avait vraiment voulu se battre au cœur des Alpes, il semble qu'elle aurait eu tout intérêt à recourir aux nombreuses divisions alpines italiennes, eussent-elles été disponibles à ce moment précis.

#### TANNENBAUM 1944 - Contexte stratégique

Pully, 04.05.2024 : Par rapport aux simulations précédentes de l'été 1940 et du printemps 1943, les options stratégiques des forces de l'Axe en 1944 sont limitées. En effet, les armées alliées pressent simultanément sur le front de l'Est, sur le front méditerranéen et enfin menacent les côtes atlantiques avec l'ouverture d'un nouveau front à l'Ouest. Ce débarquement imminent définit le cadre stratégique dans lequel se trouve la Suisse à l'été 1944. C'est pourquoi la première phase du wargame a eu pour objet les conséquences pour la Suisse d'un débarquement simultané dans le Nord et le Sud de la France, puis la marche des armées occidentales vers le Rhin.

L'ouverture du « second front » à l'Ouest fait l'objet de demandes insistantes et répétées de Staline depuis 1942. Mais les Alliés occidentaux hésitent. Il s'agit pour eux d'abord de reconstituer puis de concentrer des forces suffisantes. Pour cela, il faut avant toute chose gagner la bataille de l'Atlantique. Il faut ensuite développer les capacités et entraîner un débarquement d'assaut à grande échelle, nécessitant une coordination très étroite entre des éléments de renseignement, maritimes, aériens et terrestres. Une opération aussi complexe n'a encore jamais été tentée. Les Britanniques en particulier se rappellent des difficultés et des désastres de Gallipoli (1915) et de Dieppe (1942).

Les Alliés occidentaux développent plusieurs options et retiennent deux débarquements en Normandie et en Provence. Mais au final, par manque de moyens spécialisés et de transport, il est décidé de séquencer ces opérations, en juin puis en août 1944. Dans notre wargame, nous avons retenu le plan allié initial – un débarquement simultané en Normandie et en Provence – qui divise certes les effectifs alliés, mais augmente considérablement la pression sur les forces de l'Axe.

Afin d'éviter de voir l'ensemble de ses forces encerclées, la réponse allemande tactiquement « optimale » est alors le retrait ordonné et systématique sur des lignes de retardement successives. Cette solution est alors le point de départ pour appréhender l'évolution de la menace et des possibilités les plus dangereuses pour la Suisse en été et en automne 1944 :

- Action préventive : L'Axe peut envahir la Suisse de manière préventive, afin d'acquérir des ressources et des axes permettant le déplacement de forces et du matériel de guerre entre le Nord et le Sud de l'Europe.
- **Réaction défensive :** Afin d'éviter de devoir se battre « dos à la mer » ou « dos à la Suisse », les forces de l'Axe peuvent se saisir de secteurs montagneux, favorables à la défense et permettant de protéger le dernier bastion nazi dans le sud de l'Allemagne.

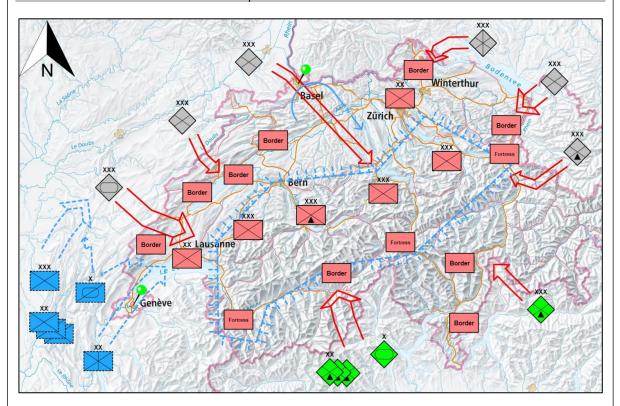
Le cadre stratégique pouvant servir de départ à une invasion de la Suisse en 1944 ayant été posé, il reste la question des conditions générales d'une telle opération. En effet, l'Armée suisse est en 1944 dans une situation défensive. Les trois secteurs fortifiés de St. Maurice, du Gothard et de Sargans sont fortifiés et occupés en permanence. Le secteur frontière est couvert par la présence permanente des brigades frontières. Sur le plateau, on compte sur le combat retardateur des brigades légères.

En raison des deux débarquements alliés simultanés (Normandie et Provence), l'attaque contre la Suisse est une course contre la montre – les unités allemandes risquent à tout moment d'avoir à interrompre leurs opérations contre la Suisse pour se défendre contre les Alliés. Le dernier tour de notre wargame est d'ailleurs marqué par l'arrivée de la 1º Armée française le long de la frontière suisse, qui crée pour l'Axe une impasse militaire.

Finalement, après plusieurs jours de combat en 1944 et des pertes significatives des deux côtés, force est de constater qu'une action militaire de l'Axe contre la Suisse en 1944 représente probablement une prise de risque excessive par rapport aux résultats escomptés par le haut-commandement allemand.

À cela il faut ajouter que la situation est plus que critique sur le front italien à l'été 1944. La « République de Salò », mise en place par les Allemands, est menacée non seulement par les Alliés qui viennent depuis le sud, mais aussi de l'intérieur par les partisans antifascistes italiens, dans un conflit brutal (« guerre civile italienne »). Toutefois, afin de permettre à la partie allemande de travailler avec un plus grand volume de forces, nous avons émis l'hypothèse que des forces supplémentaires avaient été mises à disposition pour cette opération (utilisant les pions des forces italiennes dans le wargame). Il est clair que même avec un volume de force supérieur, les forces de l'Axe commencent la campagne avec un désavantage majeur : le renforcement du terrain suisse.

#### TANNENBAUM 1944 - Conduite des opérations



Légende 7 : L'Axe procède de manière similaire qu'en 1943, mais est cette fois canalisé par les nombreuses fortifications. Genève et Bâle sont déclarées villes ouvertes. Une poussée directe vers Lucerne ne peut pas être contenue, ayant débarqué en Provence au début de la campagne, la 1e Armée française arrive une semaine plus tard depuis l'ouest. Source : ©Nicolas Penseyres

Le plan allemand se résume ainsi : **Une attaque principale** a pour objectif de prendre Lausanne depuis le Doubs, avec un corps d'armée blindé, flanc-gardé en direction de la région des trois lacs par un corps d'infanterie. **Une deuxième attaque principale** rassemblant deux corps d'armée (infanterie et mécanisé) prend la forme d'une poussée au nord et au sud du Lac de Constance, en direction de Zurich et de Sargans, respectivement. **Une troisième attaque principale** est menée au Simplon par des forces allemandes de circonstance, renforcées par des supplétifs italiens – trois divisions d'infanterie de montagne et une brigade blindée (**en vert** sur la carte ci-dessus).

Disposant d'unités très mobiles, les Allemands effectuent une poussée secondaire rapide en direction de Bâle, avec un corps d'armée d'infanterie, ainsi qu'une autre poussée secondaire en direction de Sargans avec leur corps d'armée de montagne. A cela s'ajoute une action supplémentaire d'un corps d'armée de montagne allemand dans le Tessin et les Grisons (en vert sur la carte ci-dessus). Ci-après, les points essentiels qui ont marqué notre scénario 1944 :

- Renforcement de terrain: Le terrain suisse est en 1944 bien mieux fortifié qu'en 1939-1940. Le degré de fortification a pratiquement atteint son apogée. Cela se reflète dans l'attrition des unités de l'Axe durant leur poussée et l'Axe doit faire le choix d'une avance à travers des passages étroits et obligés, afin de préserver ses forces.
- Cohérence de la ligne de front : En raison de son infériorité technique et numérique, l'Armée suisse doit « choisir son combat » et éviter les destructions inutiles. Les défenses se concentrent donc dans les terrains les plus difficiles : secteurs frontières et surtout le « Réduit » alpin. Les villes sont « ouvertes » et ne sont que défendues si nécessaire, dans le but de préserver l'ensemble des forces pour un combat décisif dans les Alpes.
- Résister, puis demander de l'aide extérieure : Une opération contre la Suisse en 1944 aurait, encore plus qu'en 1940, généré un intérêt des Alliés et une attente des autorités suisses. En effet, d'importantes forces de l'Axe auraient été engagées et fixées pendant des semaines. Un fort appui aérien des alliés est plausible, tout comme une intervention directe.

#### Observations centrales

Les options stratégiques pour l'Axe

Les différentes itérations de notre wargame ont démontré que les forces de l'Axe ont deux options principales au niveau stratégique qui justifient une invasion de la Suisse. Celles-ci sont directement liées au contexte stratégique du moment et de l'avancée des alliés sur les autres fronts.

- Action préventive : L'Axe peut envahir la Suisse de manière préventive, afin d'acquérir des ressources et des axes permettant le déplacement de forces et du matériel de guerre entre le Nord et le Sud de l'Europe.
- **Réaction défensive :** Afin d'éviter de devoir se battre « dos à la mer » ou « dos à la Suisse », les forces de l'Axe peuvent se saisir de secteurs montagneux, favorables à la défense et permettant de protéger le dernier bastion nazi dans le sud de l'Allemagne.

Le nombre de pertes est proportionnel à la densité de troupes

Même si les pertes rencontrées dans nos wargames sont à relativiser, ils indiquent tout de même qu'un combat de haute intensité, sans issue pour la Suisse, aurait été extrêmement coûteux pour les deux parties. De plus, l'agencement des scénarios ayant permis une itération avec l'intervention des FRA, une itération sans et une avec l'intervention tardive des FRA, il est clair que la concentration ou la dispersion de l'Axe augmente ou réduit le taux de pertes.

Pour exemple, dans le scénario 1940, les forces DEU étaient massées sur un étroit front et ont concentré des moyens énormes sur les défenses suisses (région zurichoise), avec pour résultat un nombre important de formations perdues, sans avoir la possibilité d'exploiter leur avance initiale.

#### Réflexions de game design

Représenter le moral collectif

Une question ouverte reste celle de la représentation du moral collectif de manière dynamique. Nous nous sommes efforcés de permettre la déclaration de « villes ouvertes » et de pénaliser les dégâts excessifs que l'Axe ferait sur les villes pour représenter l'impact sur la population civile. Toutefois, on peut se poser la question si la destruction de la totalité des brigades frontières ou d'un corps d'armée voisin ne pourrait pas avoir des conséquences morales dévastatrices sur le reste de l'armée. Une mécanique de « seuil de moral » pour l'armée ou par corps d'armée pourrait être envisagée.

La puissance aérienne au profit des forces terrestres

Nous avons fait le choix de représenter la puissance aérienne de différentes manières. Dans une première phase, pour l'année 1940, les deux parties pouvaient faire usage de cartes spéciales pour déployer des effets dans cette sphère d'opérations – les Allemands en mettant à profit leur aviation en appui aux formations de combat (Stukas) ou sous la forme de bombardements de surface (He-111) et les Suisses en pouvant les intercepter (Bf-109). Dans les itérations suivantes (1943 et 1944), nous avons donné des capacités similaires de bombardement de surface aux Suisses, représentant le support des armées alliées. Nous pourrions envisager une mécanique d'appui aérien permanent, ajoutant à l'efficacité des unités terrestres par l'augmentation permanente de leur valeur de combat.

Le terrain suisse est difficile, le terrain suisse renforcé l'est encore plus

Une constante nous a accompagné tout au long de ce projet : d'une part, la question de la représentation du terrain et de son renforcement dans ce wargame et d'autre part, l'effet que ce paramètre pouvait avoir sur l'issue du combat et la conduite des opérations de manière générale. Il est clair, au regard de l'analyse du terrain, que la géographie suisse rend les opérations militaires difficiles. Mais ceci est d'autant plus vrai, que la valeur défensive des fortifications est significative. Aussi, dans l'esprit de Trevor Dupuy et de sa théorie du combat, il faudrait considérer des unités plus petites du côté suisse face à des divisions du côté de l'Axe. Cela permettrait au joueur suisse de mieux exploiter son avantage en termes de fortifications, de garder des secteurs fortifiés avec un minimum de forces et de concentrer des éléments ailleurs en vue de mener des contre-attaques limitées.

#### Analyse rétrospective

A l'issue du wargame, plusieurs conclusions utiles peuvent être tirées.

Quelle valeur (quantitative) pour les « forces morales » ?

La réflexion de Trevor Dupuy sur les *Environmental and Operational Variable Factors* nous a permis d'appréhender les facteurs immatériels du combat de manière satisfaisante. Le cadre donné par ses calculs donne vie aux théories de Clausewitz et expliquent comment un ensemble de facteurs très différents peuvent jouer le rôle de multiplicateurs de force dans le combat.

Toutefois, des investigations supplémentaires sont nécessaires. En effet, qu'en est-il de la valeur des « forces morales » dans une armée de citoyens-soldats comme l'Armée suisse. Permettent-elles de contrebalancer entièrement le moral élevé de troupes aguerries et bien formées comme celles que la Suisse aurait dû affronter à l'été 1940 ?

Quid de la « stratégie du réduit » ?

Au moment de célébrer le 150e anniversaire de la naissance du général Henri Guisan, retenons que le choix stratégique en 1939-1940 n'a pas été d'emblée le « Réduit national ». Il s'agissait en effet plutôt de renforcer la coopération internationale, combinée à une défense nationale crédible, malgré les grandes faiblesses de l'armée au début du service actif. Toutefois, la coopération avec la France n'est plus une option viable à partir de l'été 1940 et de l'armistice. Ce n'est en effet qu'avec la reprise de la manœuvre en été 1944 que l'attention de l'Armée suisse se focalise à nouveau sur notre voisin occidental, l'action de la 1e Armée française aux frontières rythmant le quotidien de la défense suisse et établissant les garanties de sécurité de la fin de la guerre.

La stratégie est une « dialectique des volontés » selon le général Beaufre, <sup>14</sup> cela compte aussi pour l'Armée suisse et la stratégie de son chef durant la Seconde guerre mondiale. Il est important de s'en rappeler, afin de ne pas ignorer les aspects dynamiques de la doctrine défensive suisse. En effet, la conception du « Réduit national » ne peut pas se résumer à un simple repli dans les Alpes. Il s'agit d'une posture réfléchie du faible au fort, prenant avantage des facteurs matériels et immatériels de la théorie du combat ; un agencement de facteurs tactiques favorables au profit d'une stratégie de dissuasion sans « esprit de recul ».

Il est important de penser le contexte stratégique pour comprendre les enjeux tactiques

Ce projet a généré un nombre important de réflexions sur le contexte historique de la Suisse durant la Seconde guerre mondiale. La pensée non-linéaire de l'histoire nous a permis d'évaluer des stratégies alternatives pour les acteurs en présence, en essayant de réfléchir à un enchaînement plausible d'actions et à la conduite la plus favorable pour chaque partie. L'uchronie nous apprend que rien n'a jamais été fixé à l'avance et que chaque décision d'un instant l'a toujours été pour des raisons précises, dans un contexte particulier. Aussi, penser les alternatives stratégiques, les forces et les faiblesses, la probabilité d'occurrence d'un évènement et la menace potentielle qu'il représente pour la Suisse, ce sont autant d'outils permettant de poser le cadre d'une réflexion plus large.

La dissuasion doit avoir eu un impact sur le calcul de l'Axe

Les séances de wargames ont confirmé ce qu'on peut lire dans la littérature : l'Axe aurait été forcé de faire des choix face à des ressources en hommes et en matériel limitées et un esprit de défense suisse intact. Le soldat suisse se serait battu et l'Armée suisse se serait agrippée au terrain. Le combat aurait été difficile et attritionnel, les pertes élevées, les choix compliqués pour les deux parties – tantôt favorisant la protection des villes et des objectifs politiques, tantôt la préservation de la capacité d'action militaire – la prise du terrain n'aurait été avantageuse que dans un contexte stratégique donné, tandis que le coût militaire pour s'emparer de ce terrain difficile aurait été inversement proportionnel à son niveau de fortification et de renforcement. Cette démonstration doit nous interpeller : la dissuasion a nécessairement eu un impact sur le calcul d'abord stratégique, puis militaire de l'Axe.

<sup>&</sup>lt;sup>14</sup> Beaufre, André. *Introduction à la stratégie*. 1e édition. Paris: Librairie Armand Colin, 1963.

#### Centre d'Histoire et de Prospective Militaires

Le Centre d'Histoire et de Prospective Militaires (CHPM) a été créé en 1969 par le colonel d'Etatmajor général Daniel Reichel (1925-1991), directeur de la Bibliothèque militaire fédérale et du Service historique de l'Armée suisse, par ailleurs spécialiste de la période napoléonienne. Il est basé à Verte-Rive, la résidence du général Guisan, à Pully, sur les rives du Lac Léman.

Le CHPM propose à ses 240 membres des conférences et activités régulières, interdisciplinaires, notamment un cours d'histoire militaire ainsi que des formations dans le domaine des études stratégiques et de la sécurité. Le programme annuel et les demandes d'adhésion sont possibles sur le lien : www.chpm.ch





#### **WARGAMING 2024**

L'équipe « wargaming » du CHPM a préparé un programme ambitieux en 2024. Les dates proposées ont permis d'aborder des périodes historiques différentes, des considérations méthodologiques et des systèmes de jeu différents.

- 17.01 Campagne de France 1940
- 10.02 Wargame Ukraine tactique 3.0
- 02.03 Opération « TANNENBAUM »
- 13.04 Opération « TANNENBAUM » (2)
- 04.05 Opération « TANNENBAUM » (3)
- 21.09 2<sup>de</sup> convention *Wargame Connections Suisse* 2024 (WCS24)
- 02.11 Wargame Ukraine, Multidomain Operations
- 16.11 Opération « SEELÖWE »



Inscription par email à infowargame@protonmail.ch.

Suivez @infowargame sur Instagram pour plus de contenu!

